CATÁLOGO DE JOGOS

EDUCAÇÃO INFANTIL

Leitura e Escrita na Educação Infantil

Compromisso Nacional Criança Alfabetizada

FICHA TÉCNICA

MEC

Ministro: Camilo Sobreira de Santana
Secretário Executivo: Leonardo Osvaldo Barchini Rosa
Secretária de Educação Básica: Kátia Helena Serafina Cruz Schweickardt
Diretora de Formação Docente e Valorização dos Profissionais da Educação: Rita Esther Ferreira de Luna
Diretor de Políticas e Diretrizes da Educação Integral Básica: Alexsandro do Nascimento Santos
Diretora de Apoio à Gestão Educacional: Anita Gea Martinez Stefani
Diretor de Monitoramento, Avaliação e Manutenção da Educação Básica: Valdoir Pedro Wathier
Coordenadora-Geral de Formação de Professores da Educação Básica: Lucianna Magri de Melo Munhoz
Coordenador Geral de Formação de Gestores Técnicos da Educação Básica: José Roberto Ribeiro Junior
Coordenador-Geral de Alfabetização: João Paulo Mendes de Lima
Coordenadora-Geral de Ensino Fundamental: Tereza Santos Farias
Coordenadoras de Formação de Professores: Leda Regina Bitencourt da Silva e Ionara Souza Lopes de Macedo
Coordenadora de Alfabetização: Pollyana Cardoso Neves Lopes
Coordenadora-geral da Educação infantil: Rita de Cássia de Freitas Coelho

Instituição responsável pela coordenação geral:

Universidade Federal de Pernambuco / Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL)

Coordenação geral do CNCA-EI-Nordeste:

Ana Claudia Gonçalves Pessoa
Telma Ferraz Leal

Organizadores:

Alexsandro da Silva (UFPE)
Eliana Borges Correia de Albuquerque (UFPE)

Revisão linguístico-textual:

Ana Maria Costa de Araujo Lima
Ana Regina Ferraz Vieira
José Herbertt Neves Florencio
Normanda da Silva Beserra

Autores:

Alexsandro da Silva (UFPE)
Ana Carolina Perrusi Brandão (UFPE)
Artur Gomes de Morais (UFPE)
Catarina Carneiro Gonçalves (UFPE)
Eliana Borges Correia de Albuquerque (UFPE)
Fernanda Michelle Pereira Girão (IFPE)
Liane Castro de Araujo (UFBA)
Silvia de Souza Azevedo Aragão (Prefeitura Municipal de Recife/ Prefeitura Municipal de Jaboatão dos Guararapes)
Thais Thalyta da Silva (UFPB)

Diagramação:
Cammylla Maria Mendonça de Melo da Costa
Maria Gabriela Alves Lima
Maristela Ferreira de Lima Ponciano Costa

Ilustração:
Renata Alexandrina Lourenço
Rodrigo Luiz Castelo Branco Fischer Vieira

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Brasil. Ministério da Educação

Catálogo de jogos [livro eletrônico] : educação infantil / Brasil. Ministério da Educação.

Recife, PE : Ed. dos Autores, 2025.
PDF

Vários autores.
ISBN 978-65-01-75976-0

1. Jogos educativos (Educação infantil)

25-310781.0 CDD-372.21

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos educativos : Educação infantil 372.21

Eliete Marques da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9380

Sumário

Apresentação 05

- *Por que usar jogos didáticos na Educação Infantil?* 06
- *Os jogos desta coletânea: o que queremos com eles?* 07
- *Quadro de jogos* 08

Apresentação dos Jogos 13

- *Trilha maluca* 14
- *Olha a letra colorida!* 31
- *Bingo da bicharada* 63
- *Qual é a palavra maior* 94
- *Quantos pedacinhos tem?* 117
- *Silabó* 129
- *Dupla Sonora* 139
- *Coleção de rimas* 153
- *Poção de rimas* 171
- *Bingo de palavras escondidas* 193

Apresentação

Neste Catálogo, apresentamos a você, professora ou professor da Educação Infantil, dez jogos didáticos que têm o objetivo de aproximar as crianças de algumas propriedades do Sistema de Escrita Alfabética. Eles foram elaborados por docentes da Educação Infantil e professores/as universitários/as, no âmbito do Compromisso Nacional Criança Alfabetizada. Tais jogos podem ser vivenciados com turmas da pré-escola (crianças de 4 e 5 anos), de forma coletiva e/ou em pequenos grupos ou duplas, e com a sua mediação, certamente, irão potencializar as reflexões das crianças sobre as "partes sonoras" das palavras e as letras que as constituem.

Antes de expormos cada jogo, com suas regras e orientações didáticas, consideramos importante discutir sobre a importância desse recurso – jogos didáticos – na Educação Infantil e apresentar, de modo geral, o conjunto de jogos que elaboramos com o objetivo de contribuir com as primeiras aprendizagens sobre o sistema de escrita em turmas de crianças de 4 e 5 anos. Assim, este Catálogo está organizado nas seguintes seções:

(1) Por que usar jogos didáticos na Educação Infantil?
(2) Os jogos desta coletânea: o que queremos com eles? e
(3) Apresentação dos jogos da coletânea.

Convidamos, agora, você, professora ou professor, a iniciar a leitura deste Catálogo de Jogos.

Por que usar jogos didáticos na Educação Infantil?

O termo “jogo” é polissêmico, isto é, tem muitos significados, mas, de modo geral, ele pode designar um objeto material, uma ação ou ainda um conjunto de regras, mesmo que implícitas, produzidas pelas sociedades humanas, em distintos lugares e épocas, interessando não apenas às crianças, mas a pessoas de diferentes idades. Em outras palavras, os jogos constituem uma produção cultural da humanidade, inscrita em determinado tempo e espaço, e não um dado natural. Como observa Kishimoto (2008, p. 17), “cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem”.

Em diferentes culturas, encontramos alguns jogos que têm como matéria-prima as modalidades oral ou escrita da língua, como brincos, parlendas, trava-línguas, “adedonha” (ou “stop”), cruzadinhas, caça-palavras. Esses jogos integram o universo das crianças, que, desde cedo, brincam com a língua, analisando e manipulando suas unidades, formas, funções e regularidades, em seus aspectos fonológicos, morfológicos, sintáticos, semânticos e pragmáticos. Como diz José Paulo Paes no poema “Convite”, brincar com as palavras é diferente de brincar com bola, papagaio ou pião, porque as palavras não se gastam nunca: “Quanto mais se brinca com elas, mais novas elas ficam” (Paes, 2007, p. 2).

Os jogos, além de constituírem objetos e práticas socioculturais, também têm sido reconhecidos como fundamentais para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças pequenas, não só do ponto de vista cognitivo, como também nos campos emocional, social e cultural. Embora todos os jogos tenham, em seu sentido mais amplo, um potencial educativo, existem alguns que têm objetivos explícitos de aprendizagem, diferentemente do que ocorre nas práticas sociais extraescolares. Quando incorporados, de maneira planejada e intencional, às práticas pedagógicas desenvolvidas nas instituições escolares, inclusive nas de Educação Infantil, os jogos assumem objetivos didáticos, ao mesmo tempo que podem manter o seu potencial lúdico e seu caráter de objeto cultural.

Esse processo de didatização dos jogos não representa, portanto, como muitos acreditam, uma “destruição da ludicidade”. Isso só ocorre quando os objetivos didáticos do jogo, necessariamente, se sobrepõem à ideia de brincadeira. Como alertam Leal e Silva (2010), os jogos devem ser propostos de modo que as crianças se sintam motivadas a envolverem-se neles, sendo preciso haver outras alternativas caso elas se recusem a participar da proposta, tal como deve ocorrer em qualquer atividade. Além disso, cabe à professora ou ao professor equilibrar suas intervenções durante as jogadas, de modo que não prejudique o fluxo do jogo e as interações entre as crianças.

Há jogos didáticos que podem contribuir para as primeiras aprendizagens sobre o Sistema de Escrita Alfabética, desde a Educação Infantil, tal como os que propomos neste Catálogo. É necessário esclarecermos, porém, que o uso de tais jogos não visa a uma antecipação da alfabetização formal na Educação Infantil. Visa, sim, contribuir para que crianças de 4 e 5 anos ampliem sua compreensão sobre a escrita alfabética, refletindo sobre as palavras, no que se refere não só às dimensões lúdica e estética da linguagem, mas também às dimensões sonora e gráfica. Considerando que a aprendizagem do sistema alfabético começa na Educação Infantil e

tem continuidade nos primeiros anos do Ensino Fundamental, não se trata, portanto, de ter como meta a conquista obrigatória, pelas crianças, de uma hipótese alfabética de escrita, ao término dessa primeira etapa da Educação Básica.

Em síntese, a concepção de alfabetização que adotamos inclui experiências pedagógicas diversas que envolvem a escuta, a leitura e a produção de diferentes textos orais e escritos, como também a aprendizagem inicial do Sistema de Escrita Alfabética. Nesse contexto, considerando os interesses, as curiosidades e as necessidades das crianças, entendemos que os jogos que apresentaremos aqui contribuem para a reflexão sobre as palavras, focalizando os sons (sílabas, rimas) e as letras que constituem tais palavras, o que, desde cedo, também interessa às crianças, em seu processo de descoberta do mundo.

Os jogos desta coletânea: o que queremos com eles?

Temos defendido (Morais; Silva, 2010; Morais, 2012; Albuquerque e Brandão, 2021; Araujo, 2023) que, nos últimos anos da Educação Infantil, alguns princípios que caracterizam nosso sistema de escrita podem ser construídos pelas crianças, como os que envolvem o conhecimento das letras maiúsculas de imprensa do alfabeto e a compreensão de que elas notam ou substituem a pauta sonora das palavras, não levando em conta as características físicas ou funcionais dos objetos que nomeiam.

Sabemos, entretanto, que atividades com letras e sons estão presentes na escola de diferentes maneiras e, muitas delas, infelizmente, envolvem treinos e cópias, constituindo propostas cansativas, enfadonhas e sem sentido para as crianças. Brandão e Leal (2010), ao defenderem um trabalho pedagógico na Educação Infantil que promova a compreensão de alguns princípios do sistema alfabético e esteja aliado a práticas de letramento, recomendam, entre outras atividades, a vivência de jogos que exploram, por exemplo, a identificação e a escrita de letras e a análise fonológica de palavras com e sem correspondências com a escrita. Por meio desses jogos, as crianças podem refletir sobre o sistema de escrita de uma forma desafiante e atrativa.

Assim, respondendo à questão presente no título desta seção – *o que queremos com os jogos desta coletânea?* –, podemos dizer que esperamos, por meio da vivência dos jogos propostos, que as crianças da pré-escola (4 e 5 anos) possam refletir e se apropriar de alguns dos princípios do nosso sistema de escrita, a partir de atividades interessantes, e não de tarefas mecânicas, repetitivas e sem significado.

Considerando os objetivos didáticos relacionados aos princípios do Sistema de Escrita Alfabética que cada um dos jogos desta coletânea se propõe a explorar, foi possível organizá-los em dois grandes grupos: *jogos de conhecimento de letras e jogos de análise fonológica*. Os primeiros – *de conhecimento de letras* – têm como objetivos didáticos orientar as crianças a: compreenderem que se escreve com letras; distinguirem letras de números e de outros símbolos; reconhecerem e nomearem letras do alfabeto; distinguirem letras de imprensa maiúsculas de formatos semelhantes; perceberem que uma letra pode se repetir em uma palavra e que palavras diferentes podem compartilhar algumas letras.

Já *os jogos de análise fonológica* têm como objetivos didáticos orientar as crianças a: perceberem que as palavras são constituídas por partes orais menores (as sílabas); segmentarem oralmente palavras em sílabas; contarem sílabas orais em palavras; compararem palavras quanto ao número de sílabas orais, percebendo que a extensão da palavra não tem relação com o tamanho daquilo que ela representa; perceberem que palavras diferentes, de diferentes campos semânticos, podem começar com a mesma sílaba; compararem palavras quanto às suas semelhanças sonoras (aliteração na sílaba inicial e rimas).

A seguir, apresentamos um quadro com os dez jogos que compõem este Catálogo e seus respectivos objetivos didáticos.

Quadro de jogos

TIPOS DE JOGO	JOGOS	OBJETIVOS DIDÁTICOS
Jogos de conhecimento de letras	**Trilha maluca**	- distinguir letras de números e desenhos - identificar as letras maiúsculas de imprensa quanto ao traçado e ao nome - diferenciar letras com traçado parecido
	Olha a letra colorida!	- distinguir letras de números e de outros símbolos - reconhecer e nomear letras do alfabeto
	Bingo da bicharada	- compreender que se escreve com letras - reconhecer letras de imprensa maiúsculas - distinguir letras de imprensa maiúsculas de formato semelhante - conhecer os nomes das letras do alfabeto - perceber que uma letra pode se repetir em uma palavra - perceber que palavras diferentes podem compartilhar algumas letras

TIPOS DE JOGO	JOGOS	OBJETIVOS DIDÁTICOS
Jogos de análise fonológica	**Qual é a palavra maior**	- perceber que as palavras são constituídas por partes orais menores, as sílabas - segmentar oralmente palavras em sílabas - comparar palavras quanto ao número de sílabas orais, percebendo que a extensão da palavra não tem relação com o tamanho daquilo que ela representa
	Quantos pedacinhos tem?	- compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras que podem ser pronunciadas separadamente (as sílabas) - identificar a sílaba como unidade fonológica - segmentar oralmente palavras em sílabas - contar sílabas orais em palavras - compreender que o tamanho da palavra depende da quantidade de partes que ela tem
	Silabó	- perceber que as palavras são constituídas por partes orais menores, as sílabas - identificar palavras que têm a mesma sílaba inicial - perceber que palavras diferentes, de diferentes campos semânticos, podem começar com a mesma sílaba - comparar palavras quanto às suas semelhanças sonoras (aliteração na sílaba inicial)
	Dupla sonora	- perceber que as palavras são constituídas por partes orais menores, as sílabas - identificar palavras que começam com a mesma sílaba - perceber que palavras diferentes, de diferentes campos semânticos, podem começar com a mesma sílaba

TIPOS DE JOGO	JOGOS	OBJETIVOS DIDÁTICOS
Jogos de análise fonológica	**Coleção de rimas**	- compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras - comparar palavras quanto às semelhanças sonoras no final (rima) - observar que palavras diferentes podem ter partes sonoras iguais, no final
	Poção das rimas	- compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras - observar que palavras diferentes podem ter partes sonoras iguais, no final - comparar palavras quanto às semelhanças sonoras, identificando palavras que rimam - dizer palavras que rimam com outras
	Bingo de palavras escondidas	- compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras (sílabas ou outras palavras) que podem ser pronunciadas separadamente - comparar palavras quanto às semelhanças sonoras, percebendo que palavras diferentes têm partes sonoras iguais - compreender que uma sequência de sons que constitui uma palavra pode estar contida em outras palavras - segmentar palavras, identificando partes que constituem outras palavras - compreender que um pedacinho da palavra (sílaba) pode corresponder a uma nova palavra

Na próxima seção, apresentaremos, para cada um dos dez jogos, duas fichas e a lista de palavras/imagens usadas no jogo, quando for o caso. A primeira ficha, destinada aos jogadores, contém as instruções do jogo e está organizada nas seguintes partes: *meta do jogo, quantidade de jogadores, componentes do jogo e regras.* A segunda ficha, destinada às/aos docentes, apresenta orientações didáticas sobre os jogos, no que se refere aos *objetivos didáticos*, ao *público-alvo*, às *sugestões de encaminhamentos* e às *dicas às/aos professoras/es*.

Referências

Paes, J. P. **Poemas para brincar**. 16. ed. São Paulo: Ática, 2007.

Kishimoto, T. M. O jogo e a educação infantil. In KISHIMOTO, T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11ª ed. São Paulo: Cortez, 2008.

Leal, T. F.; Silva, A. Brincando, as crianças aprendem a pensar e a falar sobre a língua. In: BRANDÃO, A. C. P.; ROSA, E. C. S. (Org.). L**er e escrever na Educação Infantil**: discutindo práticas pedagógicas. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

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

Brandão, A. C. P.; Leal, T. F. Alfabetizar e letrar na educação infantil: o que isso significa? In: Brandão, A. C. P.; Rosa, E. C. S. (org.). **Ler e escrever na educação infantil**: discutindo práticas pedagógicas. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

Albuquerque, E. B. C.; Brandão, A. C. P. A. Jogos e brincadeiras com palavras: há lugar para atividades de análise fonológica na Educação Infantil? *In:* Brandão, A. C. P.; Rosa, E. C. S. (org.) **A aprendizagem inicial da língua escrita com crianças de 4 e 5 anos**: mediações pedagógicas. Belo Horizonte: Autêntica, 2021. p. 115-141.

Araujo, L. C. A escrita e sua base fonológica em contextos lúdicos e letrados na Educação Infantil. **Revista Brasileira de Alfabetização**, n. 19, p. 1-17, 2023. DOI: https://doi.org/10.47249/rba2023730

Morais, A. G.; Silva, A. Consciência fonológica na educação infantil: desenvolvimento de habilidades metalinguísticas e aprendizado na escrita alfabética. In: BRANDÃO, Ana Carolina P.; ROSA, Ester C. de S. (org.). **Ler e Escrever na Educação Infantil**: discutindo práticas pedagógicas. Belo Horizonte: Autêntica, 2010. p. 73-91.

SAPATO
PATO
GATO
RATO

APRESENTAÇÃO DOS JOGOS DA COLETÂNEA

01

TRILHA MALUCA

FICHA PARA OS JOGADORES

Meta: alcançar o ponto de chegada da trilha

Jogadores: 4 participantes

Componentes do jogo:

- tabuleiro com trilha (nas casas da trilha, há as 26 letras do alfabeto, os algarismos de 0 a 9 e 16 desenhos);
- 26 cartas-bônus (cada carta contém a figura de um emoji feliz em um lado e um comando no outro lado, acompanhado de uma ilustração da ação a ser realizada);
- 1 dado;
- 4 pinos de cores diferentes.

Regras:

- Organizar o material para o início do jogo (armar o tabuleiro em uma superfície; posicionar os pinos no ponto de partida e espalhar as cartas-bônus com o emoji virado para cima).
- Decidir a ordem dos jogadores.
- Em seguida, cada participante escolhe a cor do seu pino.
- Cada jogador, respeitando a sua vez, joga o dado e movimenta o seu pino pelas casas do tabuleiro de acordo com o número que o dado mostrar.
- Caso o participante caia em uma casa com desenho ou número, deve permanecer no local e passar a vez para o próximo jogador.
- Ao cair em uma casa com uma letra, o jogador deve dizer o nome da letra. Caso erre, permanece no local e passa a vez. Caso acerte, pegará a carta-bônus e seguirá o comando: avance 1 casa / avance 2 casas / avance 3 casas ou jogue novamente.
- Vence o jogo o participante que alcançar primeiro o ponto de chegada.

FICHA DA/O PROFESSORA/OR

Objetivos didáticos:

- distinguir letras de números e desenhos;
- identificar as letras maiúsculas de imprensa quanto ao traçado e ao nome;
- diferenciar letras com traçado parecido, como C e G, M e N, O e Q.

Público-alvo:

Crianças de 4 a 5 anos, principalmente aquelas que ainda não distinguem letras de números e desenhos ou que, já sendo capazes de estabelecer essa distinção, não conhecem, suficientemente, os nomes das letras do alfabeto.

Sugestões de encaminhamentos e dicas à/ao professora/or

O principal desafio do jogo *Trilha maluca* é distinguir letras de números e desenhos. Assim, as crianças que estão no início do processo de apropriação do Sistema de Escrita Alfabética (SEA), principalmente aquelas que apresentam uma hipótese pré-silábica de escrita, podem se beneficiar mais diretamente ao participarem deste jogo.

Nessa fase, é comum que as crianças utilizem diferentes marcas gráficas em suas escritas espontâneas (tracinhos, bolinhas, garatujas, números, desenhos...), pois elas ainda não compreenderam que, para escrever, precisamos utilizar símbolos específicos, que não podem ser inventados, pois já existem no mundo social. Estamos falando das letras, que são 26, no caso de nossa língua, e têm traçado e funções diferentes dos números, dos desenhos e de outros símbolos.

Contudo, as crianças que já descobriram esse princípio do nosso Sistema de Escrita Alfabética (que se escreve com letras), mas ainda estão se apropriando do traçado e dos nomes das letras, podem também se beneficiar com esse jogo, uma vez que, ao percorrerem a *Trilha maluca*, serão desafiadas a identificarem as letras de imprensa maiúsculas quanto ao nome e ao traçado e, ainda, a distinguirem letras com traçado parecido, como C e G, M e N, O e Q, P e D.

Nas primeiras vezes que o jogo for proposto, as crianças precisarão se familiarizar com as regras. Nesse sentido, é importante ler a Ficha para os Jogadores para o grupo e complementar as informações oralmente, caso seja necessário, certificando-se de que todos compreenderam. A/o professora/or também pode relembrar as regras durante o jogo para garantir que os jogadores se envolvam no desafio.

À medida que as crianças adquirirem mais autonomia em relação às regras do jogo, a/o professora/or poderá focar mais em intervenções relacionadas à habilidade de diferenciação entre os símbolos (letras, números e desenhos). A/o docente pode,

então, fazer intervenções que ajudem as crianças a prestarem atenção nos diferentes símbolos que encontrarão ao longo da Trilha maluca, solicitando que elas explicitem, por exemplo, se na casa onde caíram tem uma letra, um número ou um desenho. Antes mesmo de iniciar o jogo, pode-se mostrar o tabuleiro e perguntar às crianças o que elas observam na trilha, se tem algo diferente, que símbolos elas visualizam na trilha e para que utilizamos esses símbolos no nosso dia a dia.

Durante o jogo, é importante que a/o professora/or fique atenta/o se, ao verbalizar o nome das letras, os jogadores confundem aquelas que têm um traçado parecido. É comum que, no início do processo de apropriação do SEA, isso aconteça. Nesse caso, a/o professora/or pode intervir, dizendo que a letra que a criança informou é, realmente, muito parecida com aquela que está na casa em questão, mas que há alguma diferença. Nesse momento, o adulto mediador pode mostrar as duas letras e solicitar que a criança observe a diferença no traçado entre elas.

Quando as crianças estiverem bem familiarizadas com as regras e já conseguirem identificar todas as letras quanto ao nome e ao traçado, é possível inserir variações no jogo, a fim de criar outros desafios. Por exemplo: ao invés de dizer o nome da letra, dizer o nome de um colega ou outra palavra que elas conhecem que se inicia com aquela letra.

Observar os conhecimentos que os jogadores já possuem e em que nível de conceitualização sobre a escrita se encontram possibilitará que o adulto mediador ajuste as suas intervenções, de modo que os desafios não sejam tão fáceis a ponto de o jogo ficar desinteressante, ou tão difíceis a ponto de desestimular a participação. Dosar a quantidade de intervenções ao longo da rodada é importante para garantir o fluxo das interações e o aspecto lúdico do jogo. Por isso, recomenda-se que as crianças tenham a oportunidade de jogar o *Trilha maluca* diversas vezes, a fim de que possam se divertir com o jogo e, ao mesmo tempo, pensar sobre o nome, o traçado e a função das letras, a partir das intervenções da/do educadora/or e das interações com as outras crianças.

Repertório de palavras/imagens usadas no jogo

Antes de começar o jogo, recomenda-se que a/o docente apresente cada figura que compõe o tabuleiro, pois algumas delas podem não ser conhecidas pelas crianças. Nesse caso, as meninas e os meninos terão a oportunidade de ampliar seu vocabulário, conhecendo novas palavras e o que elas designam.

São utilizadas 16 imagens no tabuleiro da *Trilha* (carro, casa, bola, nuvem, sol, flor, mão, anel, dado, banana, laço, borboleta, sapo, avião, mala e cesta); 4 imagens para ilustrar os comandos das cartas-bônus (1 pegada de sapato, 2 pegadas de sapato, 3 pegadas de sapato e uma seta em círculo).

Listagem de palavras/imagens usadas no jogo

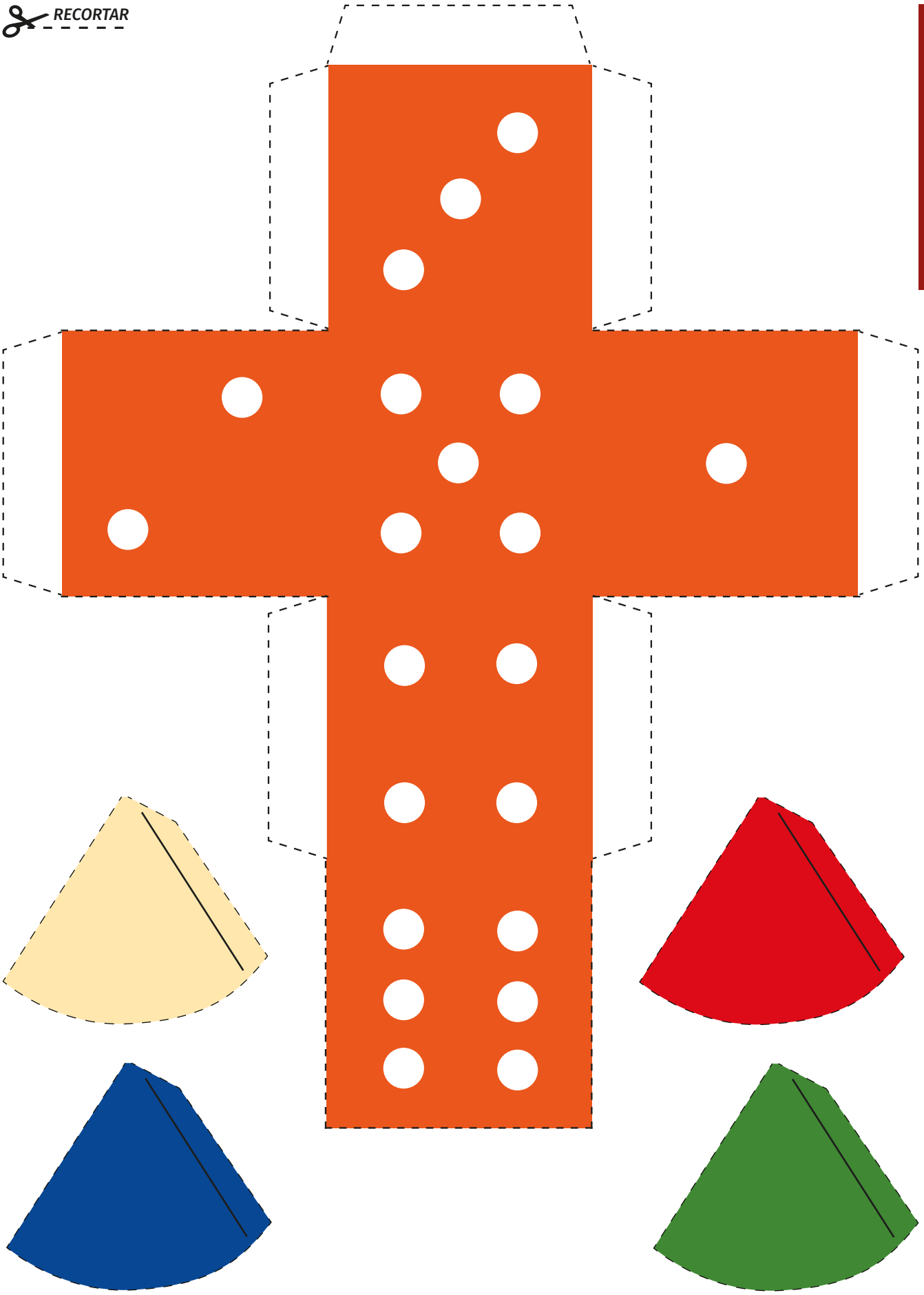
Tabuleiro com a trilha

LETRAS	A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.
NÚMEROS	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
DESENHOS	CARRO, CASA, BOLA, NUVEM, SOL, FLOR, MÃO, CACHORRO, DADO, BANANA, LAÇO, BORBOLETA, SAPO, AVIÃO, MALA, CESTA.

Cartas-bônus

ANVERSO	**VERSO**	
	COMANDOS	**ILUSTRAÇÕES**
Figura com um emoji feliz	AVANCE 1 CASA	1 pegada de sapato
	AVANCE 2 CASAS	2 pegadas de sapato
	AVANCE 3 CASAS	3 pegadas de sapato
	JOGUE NOVAMENTE	Uma seta em círculo

RECORTAR



Avance
01 casa

Avance
02 casas

Avance
03 casas

Avance
01 casa

Avance
02 casas

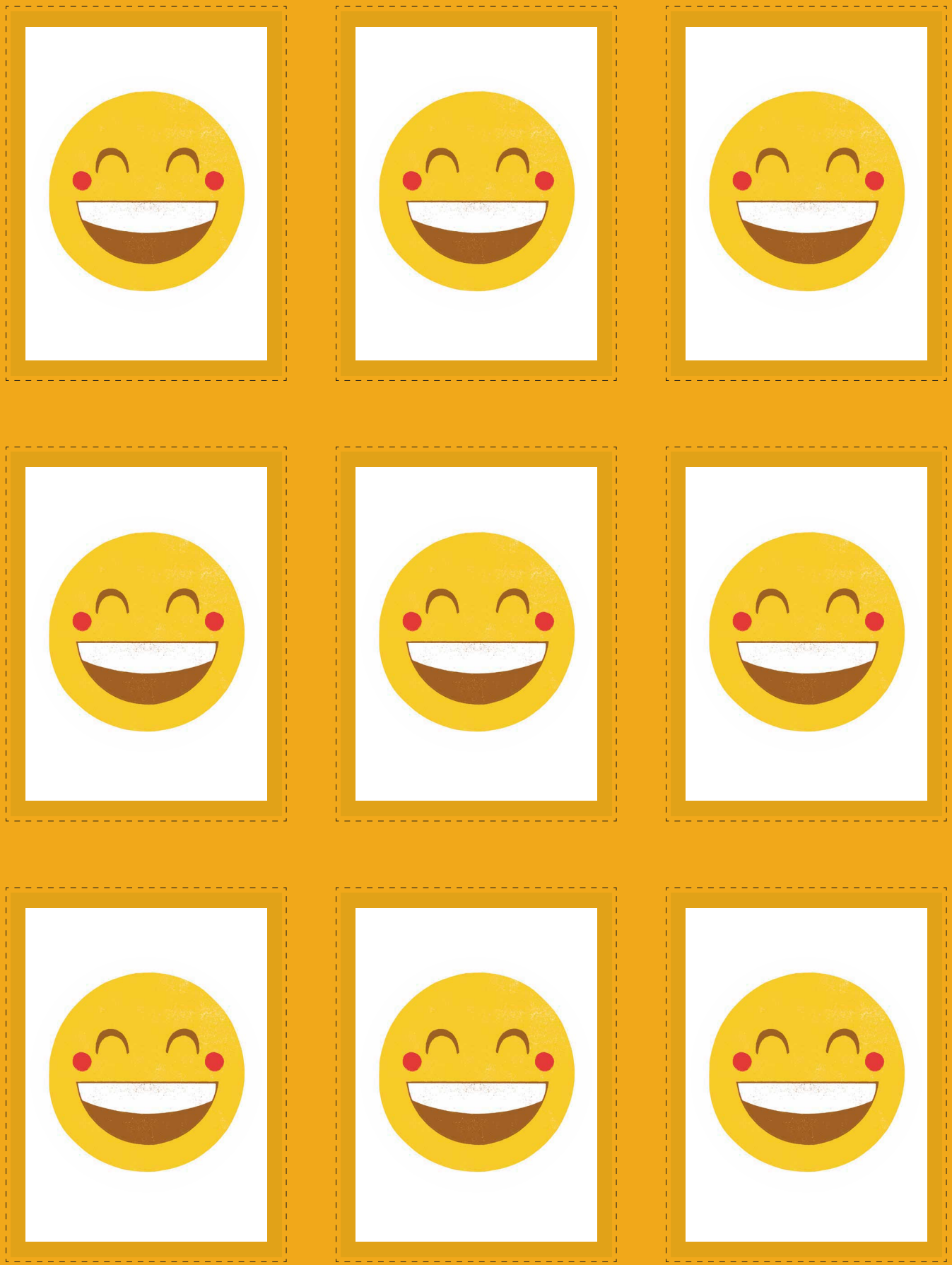
Avance
03 casas

Avance
01 casa

Avance
02 casas

Avance
03 casas

RECORTAR



Avance
01 casa

Avance
02 casas

Avance
03 casas

Avance
01 casa

Avance
02 casas

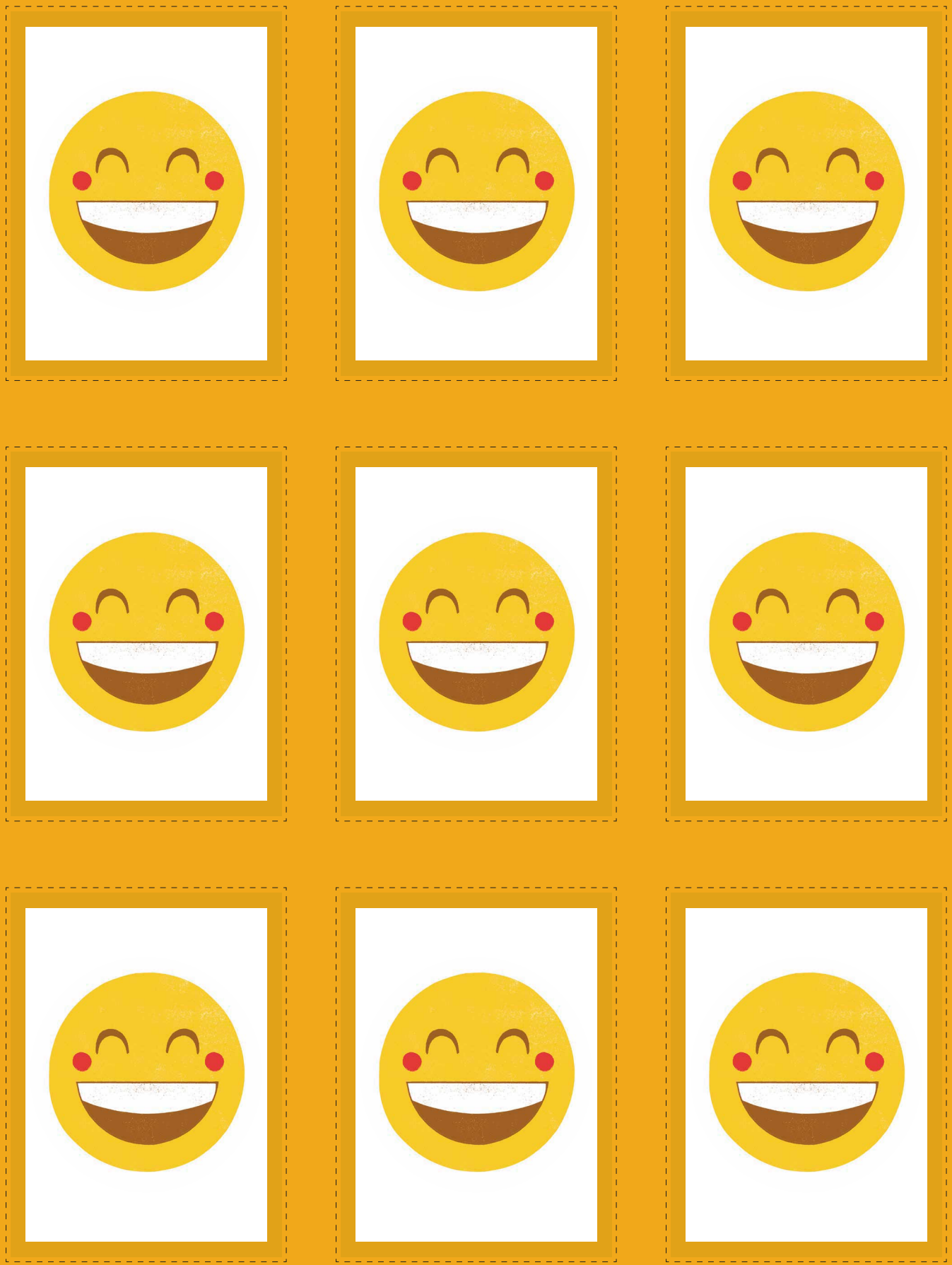
Avance
03 casas

Avance
01 casa

Avance
02 casas

Avance
03 casas

RECORTAR



Jogue
novamente

Jogue
novamente

Jogue
novamente

Jogue
novamente

Jogue
novamente

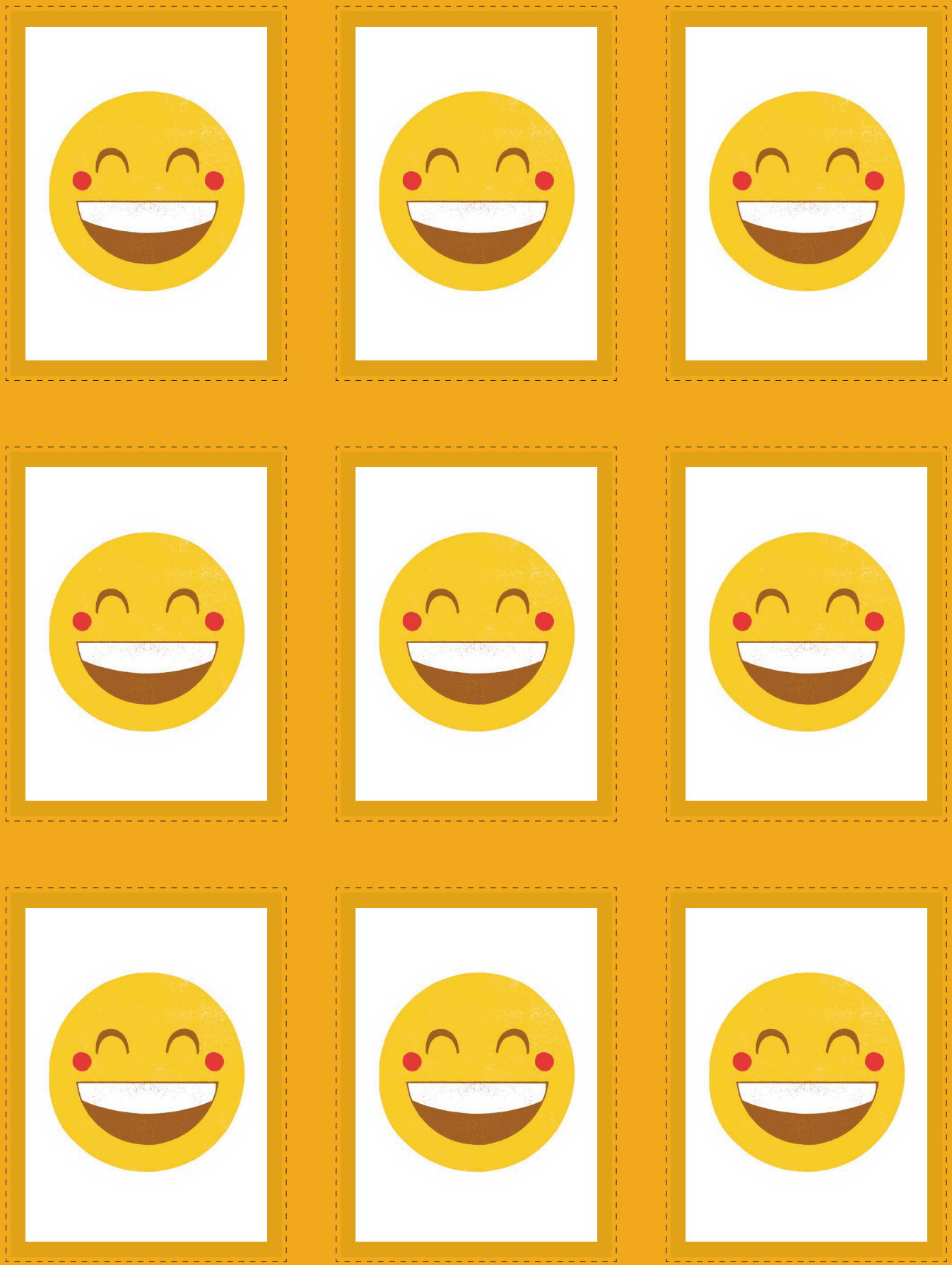
Jogue
novamente

Jogue
novamente

Jogue
novamente

Jogue
novamente

RECORTAR



TABULEIRO

INÍCIO

A

T

U

S

B

P

1

H

6

C

5

G

F

2

D

3

E

7

V

W

8

R

Q

P

X

Y

I

O

J

K

9

4

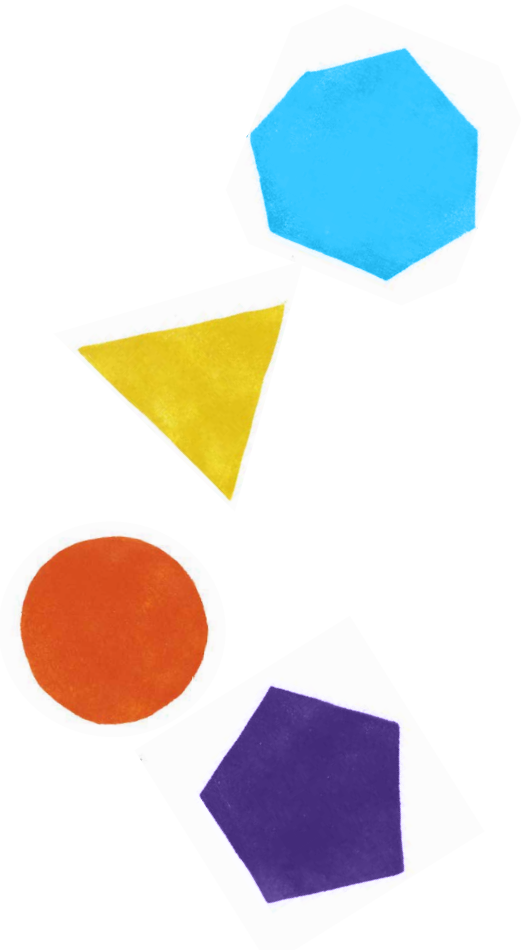
N

L

Z

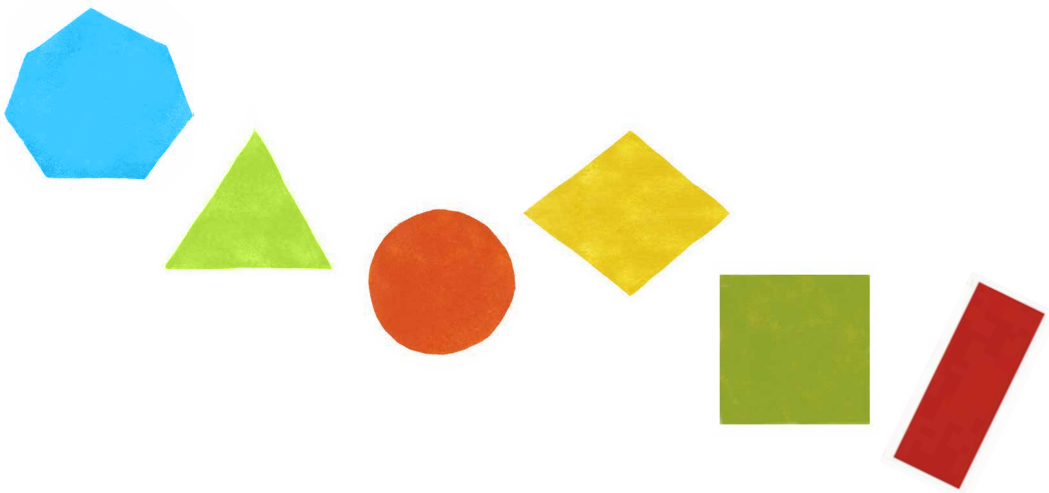
M

CHEGADA



02

OLHA A LETRA COLORIDA!



FICHA PARA OS JOGADORES

Meta: conseguir juntar cinco cartas de acerto de qualquer cor, para trocá-las por uma carta de arco-íris. As cartas são ganhas quando o jogador consegue diferenciar letras de números e de outros símbolos e/ou acertar os nomes das letras.

Jogadores: a partir de 3 participantes.

Componentes do jogo:

- 1 dado com 6 cores (vermelho, verde, azul, roxo, laranja e amarelo);
- 42 cartas, sendo 26 com 1 letra, 9 com um 1 número e 7 com outros símbolos (formas geométricas), divididas aleatoriamente pelas cores presentes no dado;
- 66 cartas de acerto com as cores presentes no dado (sendo 11 vermelhas, 11 verdes, 11 azuis, 11 roxas, 11 laranjas e 11 amarelas);
- 6 cartas de arco-íris.

Regras:

- Define-se o primeiro jogador e a ordem da sequência de jogadores.
- A/o professora/or organiza 6 montes de cartas contendo letra, número ou outro símbolo, agrupadas pelas cores das letras/números/símbolos das cartas (vermelho, verde, azul, roxo, laranja e amarelo), e 6 montes com as cartas de acerto, também agrupadas pelas mesmas cores. Os montes devem ser apresentados com a face para baixo.
- Na disposição do jogo, ficarão duas fileiras com os montes de cartas, uma com as cartas de jogo agrupadas pelas cores iguais e, em paralelo, as cartas de acerto na cor correspondente.
- Cada criança joga o dado e, a partir da cor sorteada, pega uma carta aleatória contendo letra, número ou outro símbolo no monte de cartas da mesma cor sorteada no dado.
- A criança precisa observar sua carta e dizer se ela tem uma letra ou não. Se acertar, ganha uma carta de acerto na cor correspondente. Se sua carta tiver uma letra, a/o professora/or pergunta o nome dela e, caso a criança acerte, ganhará

mais uma carta de acerto na cor correspondente. Se não acertar, não ganha uma carta adicional e segue o jogo.

• As cartas do jogo identificadas ficarão em um monte de descarte e não poderão mais ser pegas por outros participantes.

• Quando uma criança juntar 5 cartas de acerto de quaisquer cores, poderá trocá-las pela carta do arco-íris, o que a fará ganhar o jogo. O jogo poderá continuar até que não reste nenhuma carta contendo letra, número ou outro símbolo.

FICHA DA/O PROFESSORA/OR

Objetivos didáticos:

• distinguir letras de números e de outros símbolos;
• reconhecer e nomear letras do alfabeto.

Público-alvo:

Crianças com 4 e 5 anos, principalmente as que ainda não distinguem letras de números e de outros símbolos ou que, já sendo capazes de estabelecer essa distinção, não conhecem suficientemente as letras do alfabeto e os seus nomes.

Sugestões de encaminhamentos:

Ao convidar a turma para jogar, é importante ler as regras junto com as crianças, explorar as peças do jogo e observar se há dúvidas a esclarecer. Mesmo depois de já conhecerem o jogo e de tê-lo vivenciado, é fundamental retomar com as crianças as regras a cada nova proposta.

É possível conduzir o jogo a partir de diferentes organizações, tanto com grupos menores quanto com a turma toda. Porém, no caso de grupos grandes, é necessário adaptar a quantidade de acertos necessários para ganhar o jogo, para que ele não se alongue demais e as crianças percam o interesse. Nesses casos, também se pode organizar a turma em duplas.

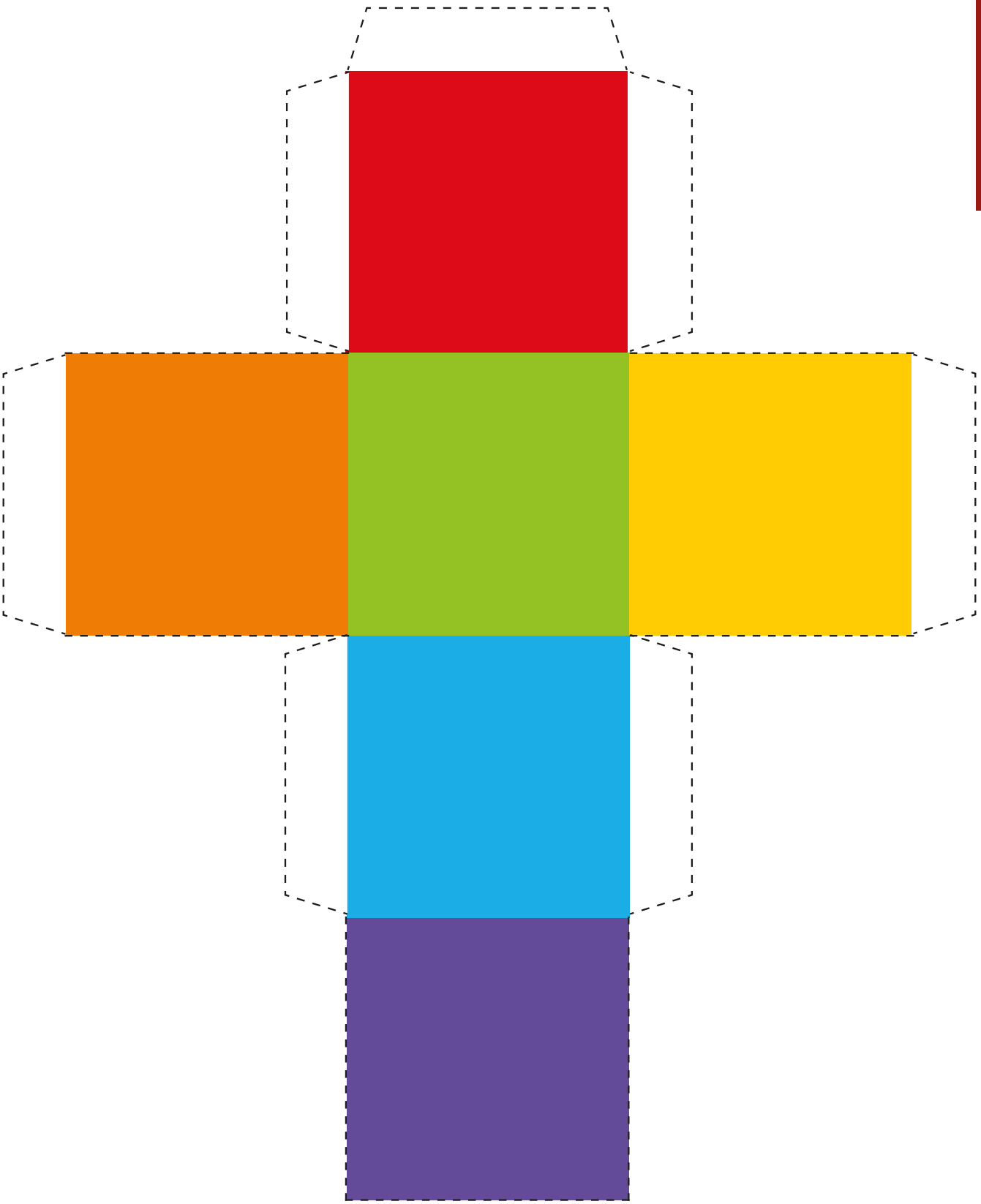
Durante o jogo, é importante a mediação atenta da/o professora/or, observando, ao longo das jogadas, os erros e os acertos das crianças e orientando-as, sempre que necessário. Esse jogo também pode servir, inclusive, como um instrumento para coleta de informações sobre os conhecimentos de letras de cada uma das crianças.

Dicas à/ao professora/or:

O jogo envolve as habilidades de distinguir letras de números e de outros símbolos e de identificar e nomear letras, contribuindo para a apropriação de um dos princípios do Sistema de Escrita Alfabética: *escreve-se com um repertório finito de letras, que não podem ser inventadas e diferem de outros símbolos.* O jogo oportuniza, portanto, que as crianças observem as letras e as comparem com outros símbolos, colaborando também para a apropriação e a ampliação do repertório de letras do nosso alfabeto.

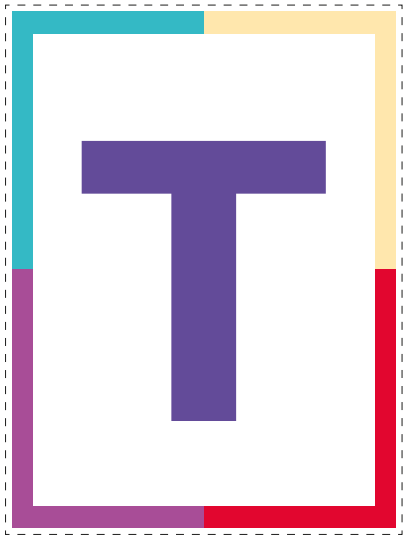
Com o avanço do conhecimento das letras por parte das crianças, a/o professora/or pode, durante o jogo, perguntar, além do nome da letra, uma palavra que inicie com ela, como o nome de um colega da turma ou outra palavra estável. Essa variação poderá garantir a retomada do jogo com as crianças, tornando-o "jogável" por mais tempo.

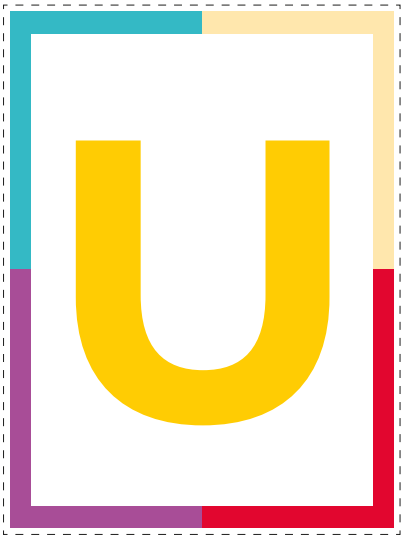
RECORTAR

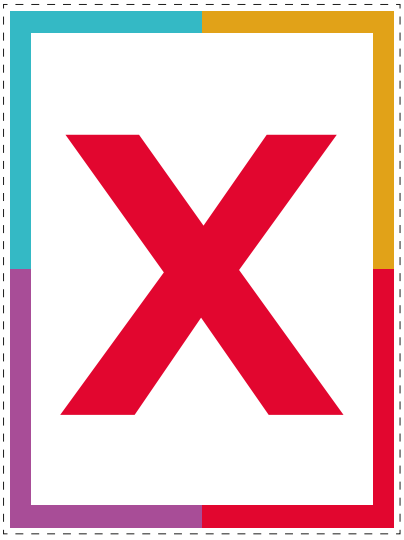


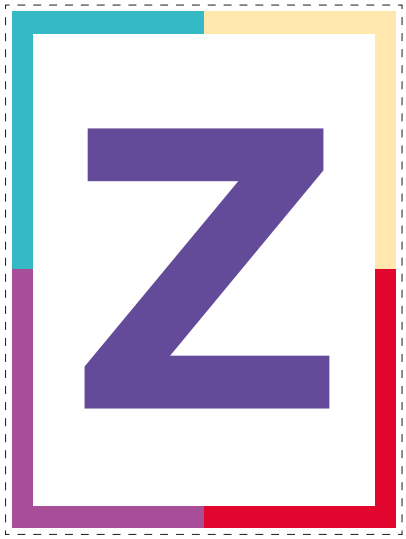
RECORTAR

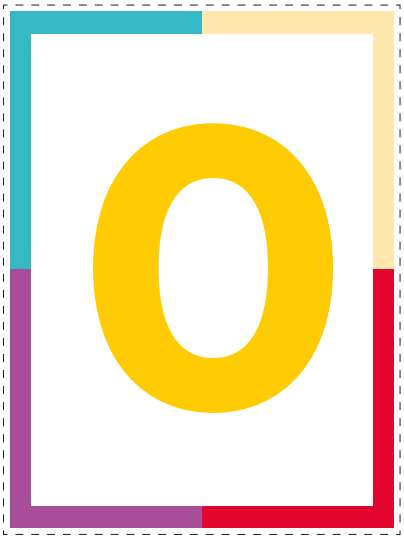
RECORTAR





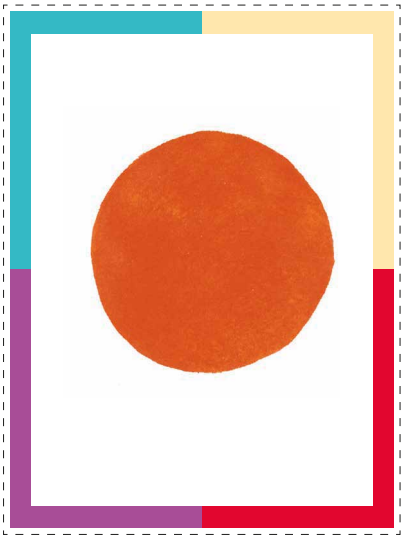
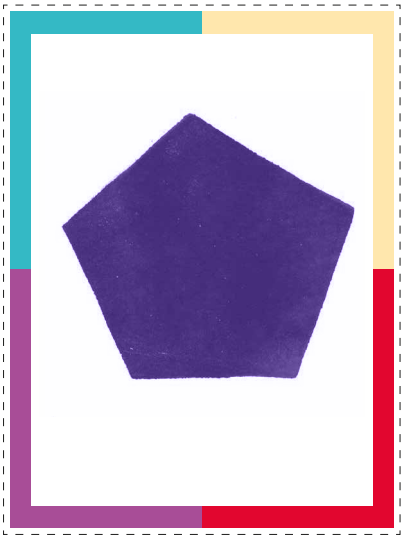
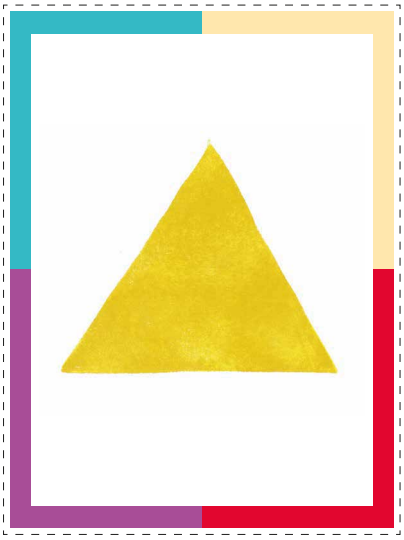
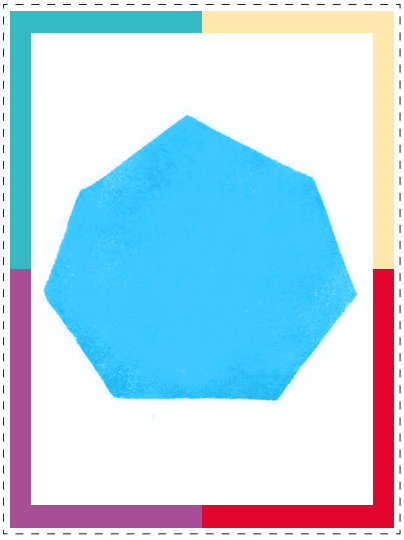
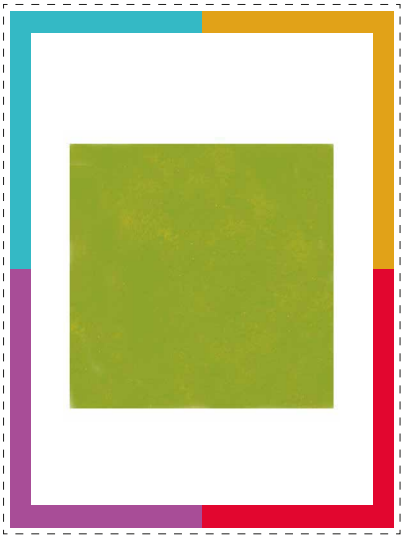
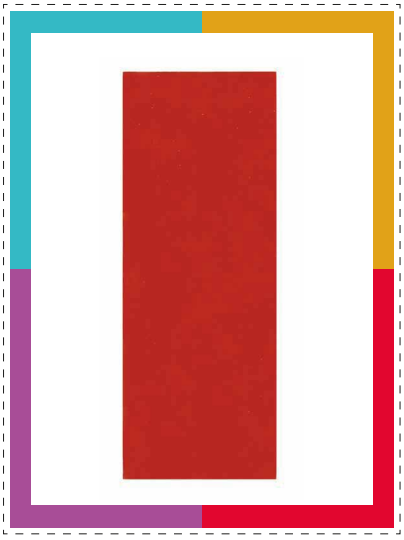
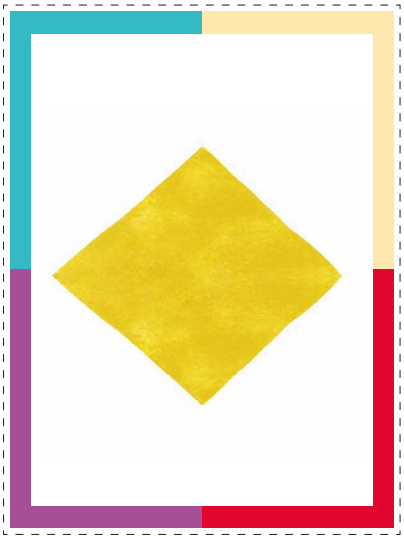




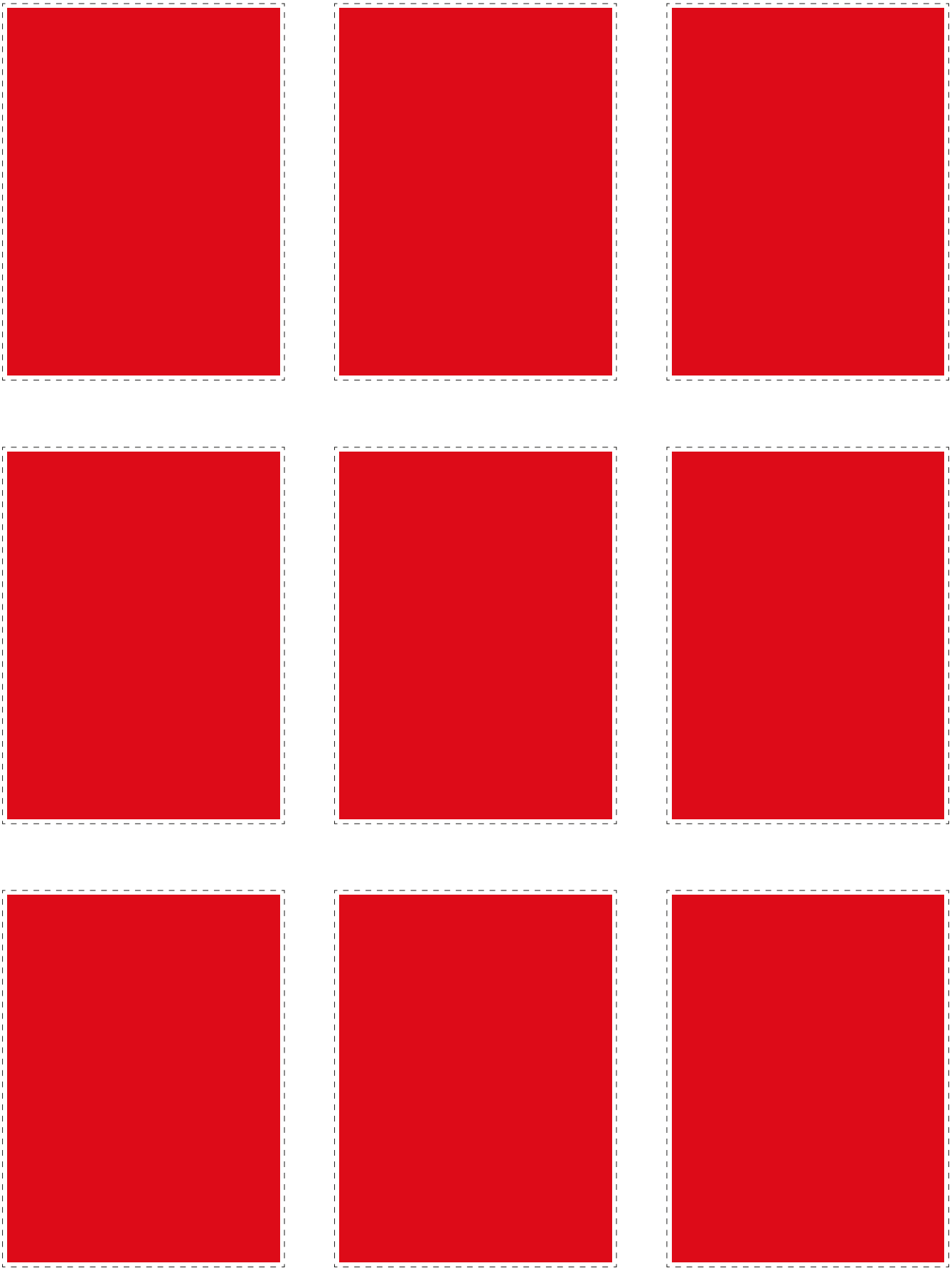


RECORTAR

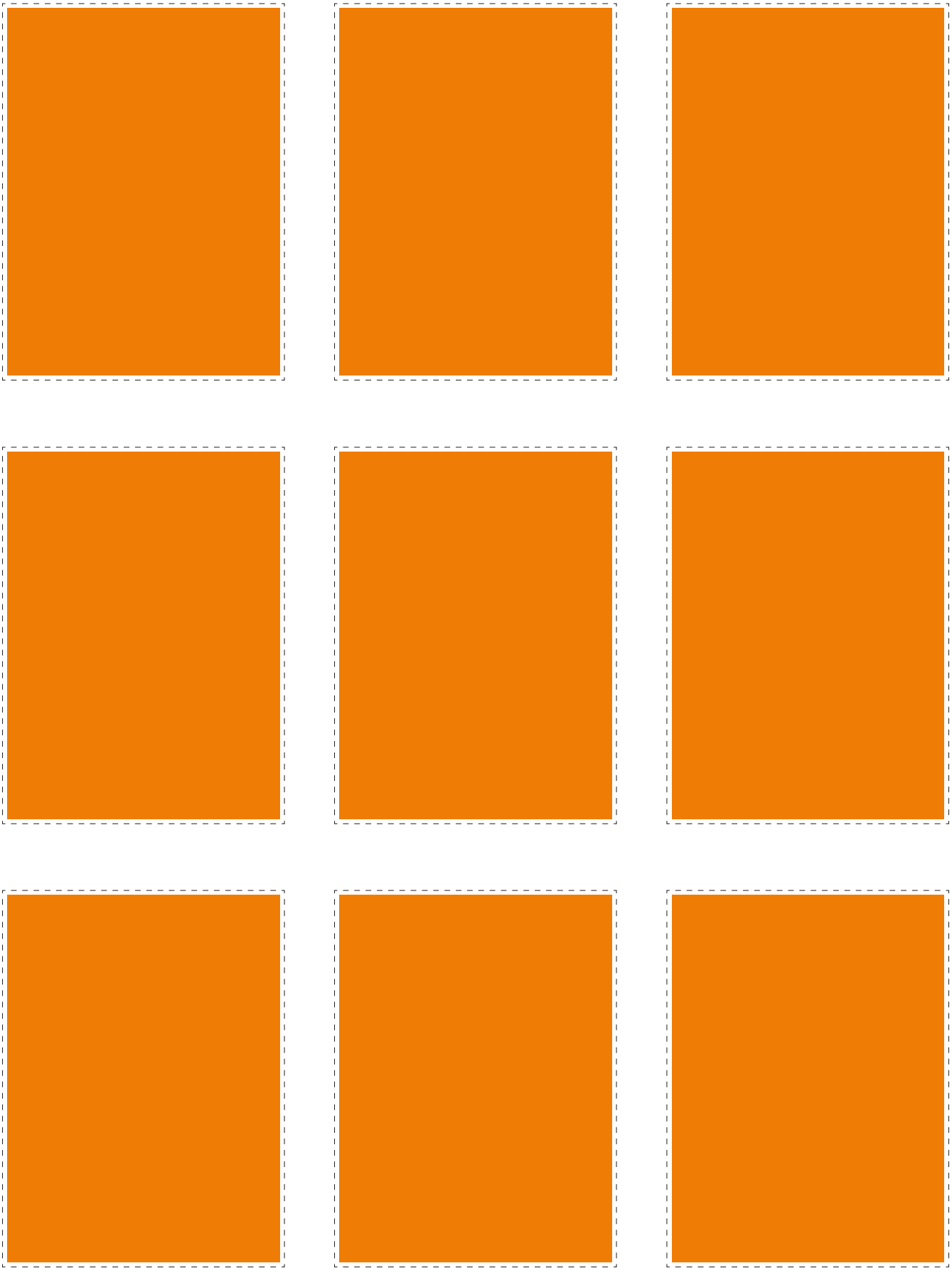
RECORTAR

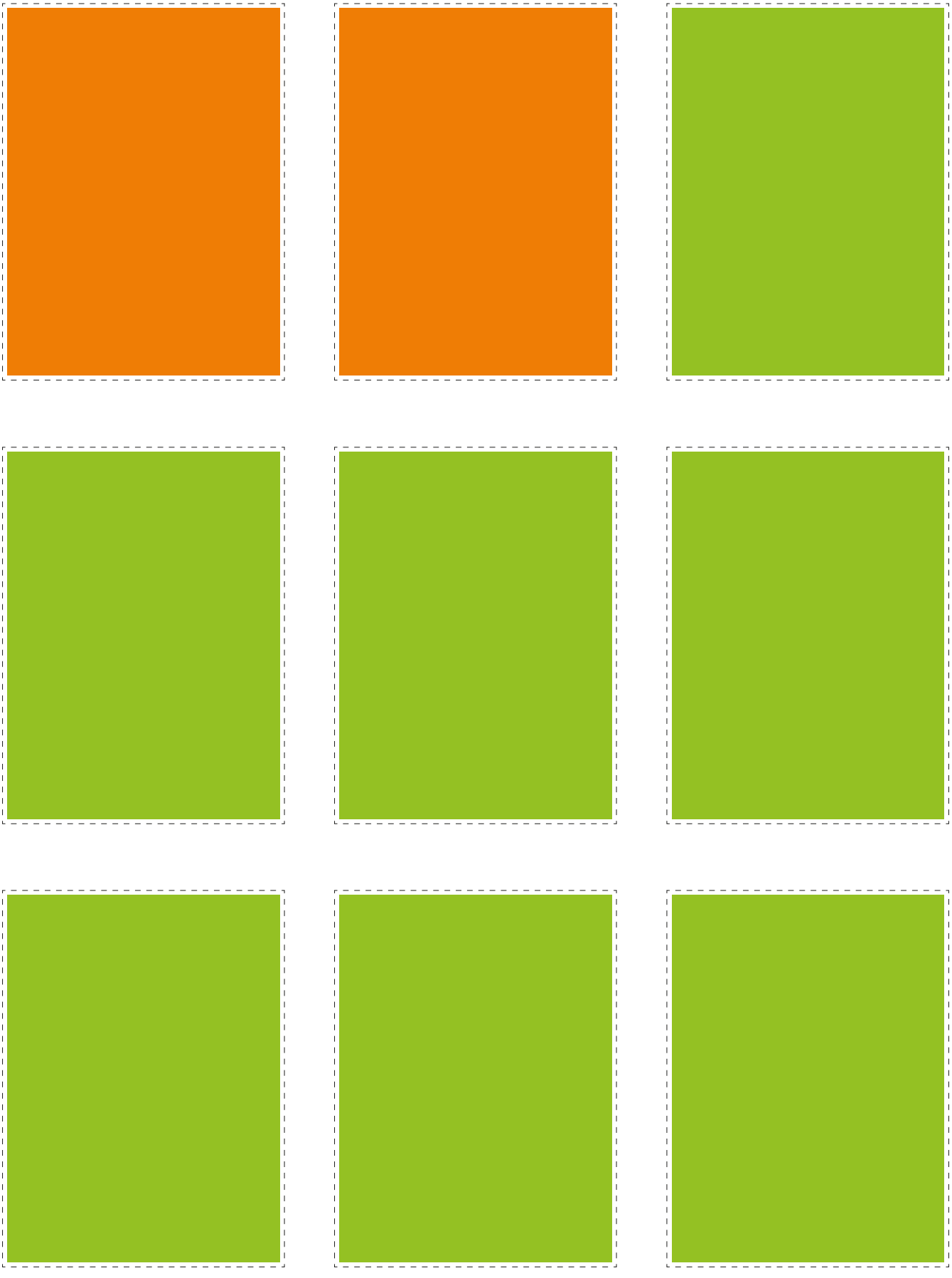
RECORTAR



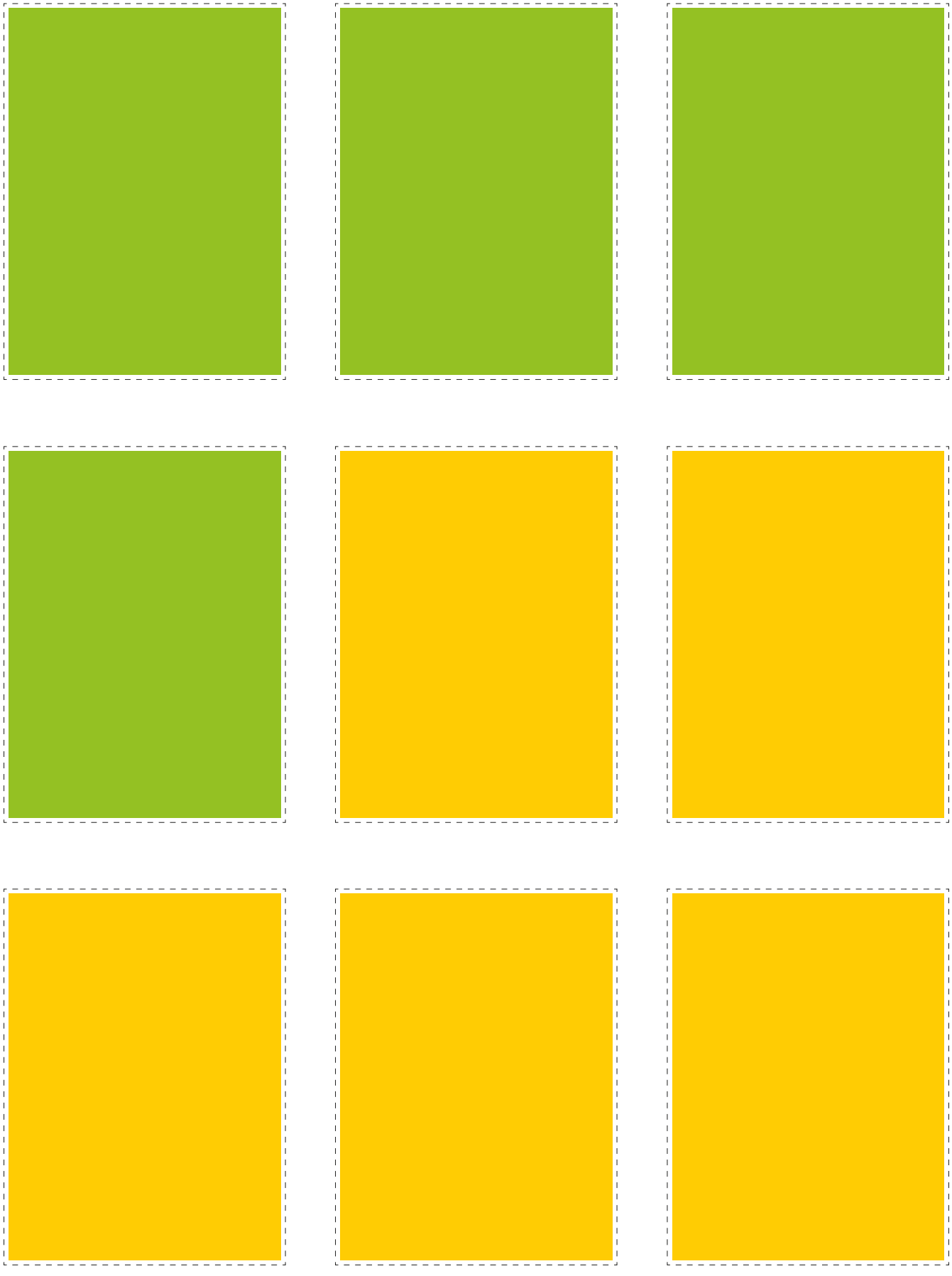
RECORTAR



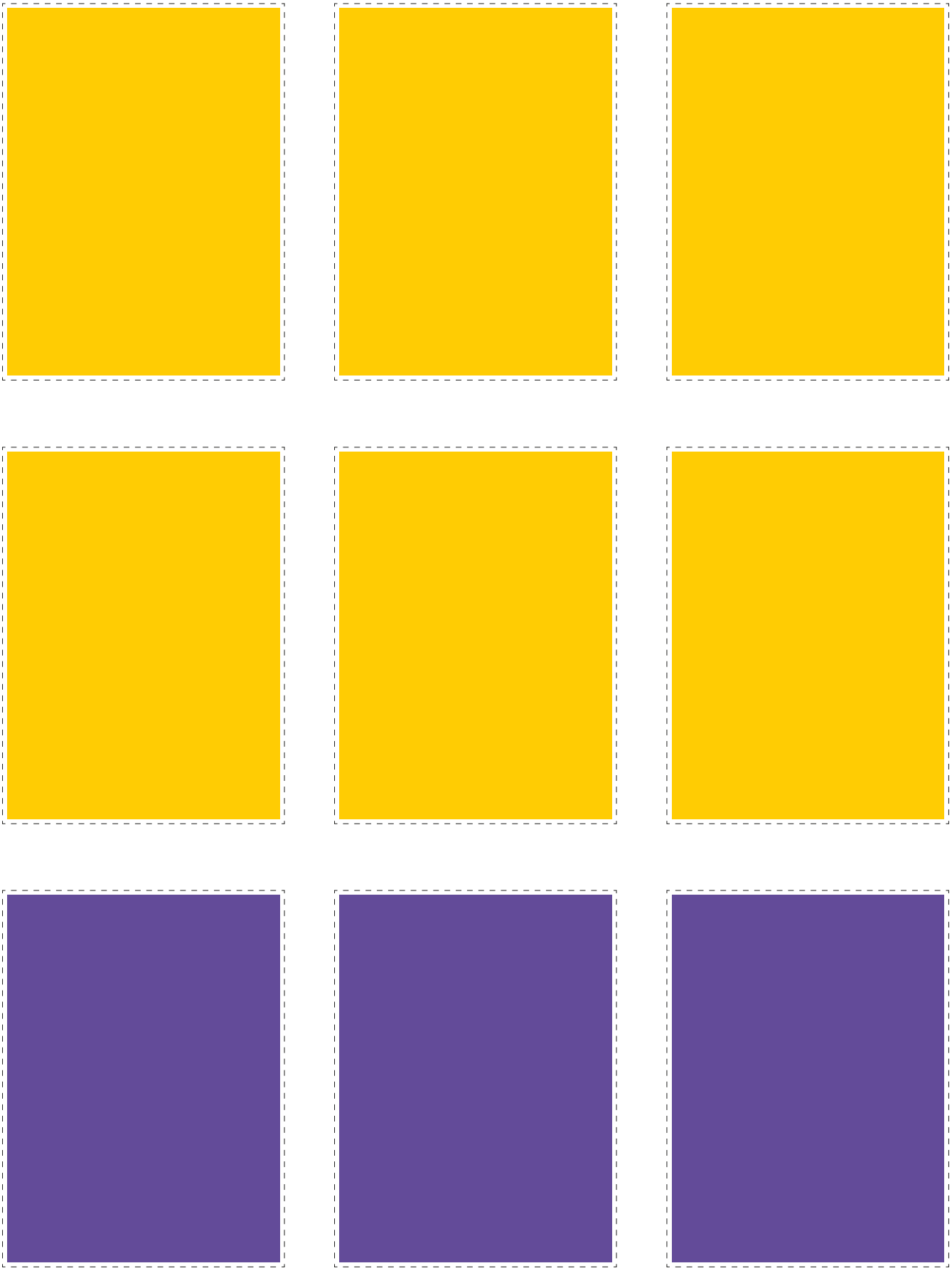
RECORTAR



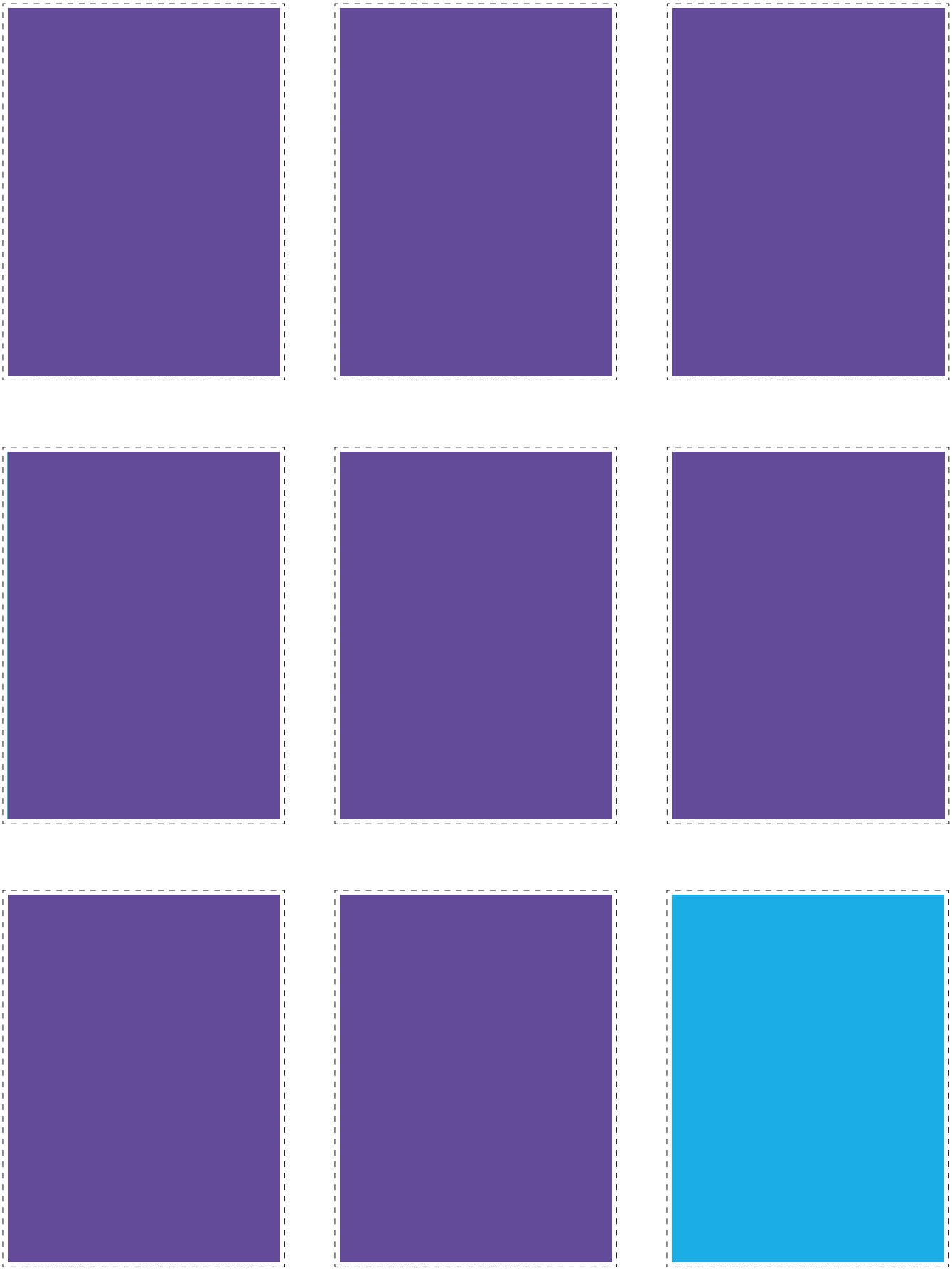
RECORTAR



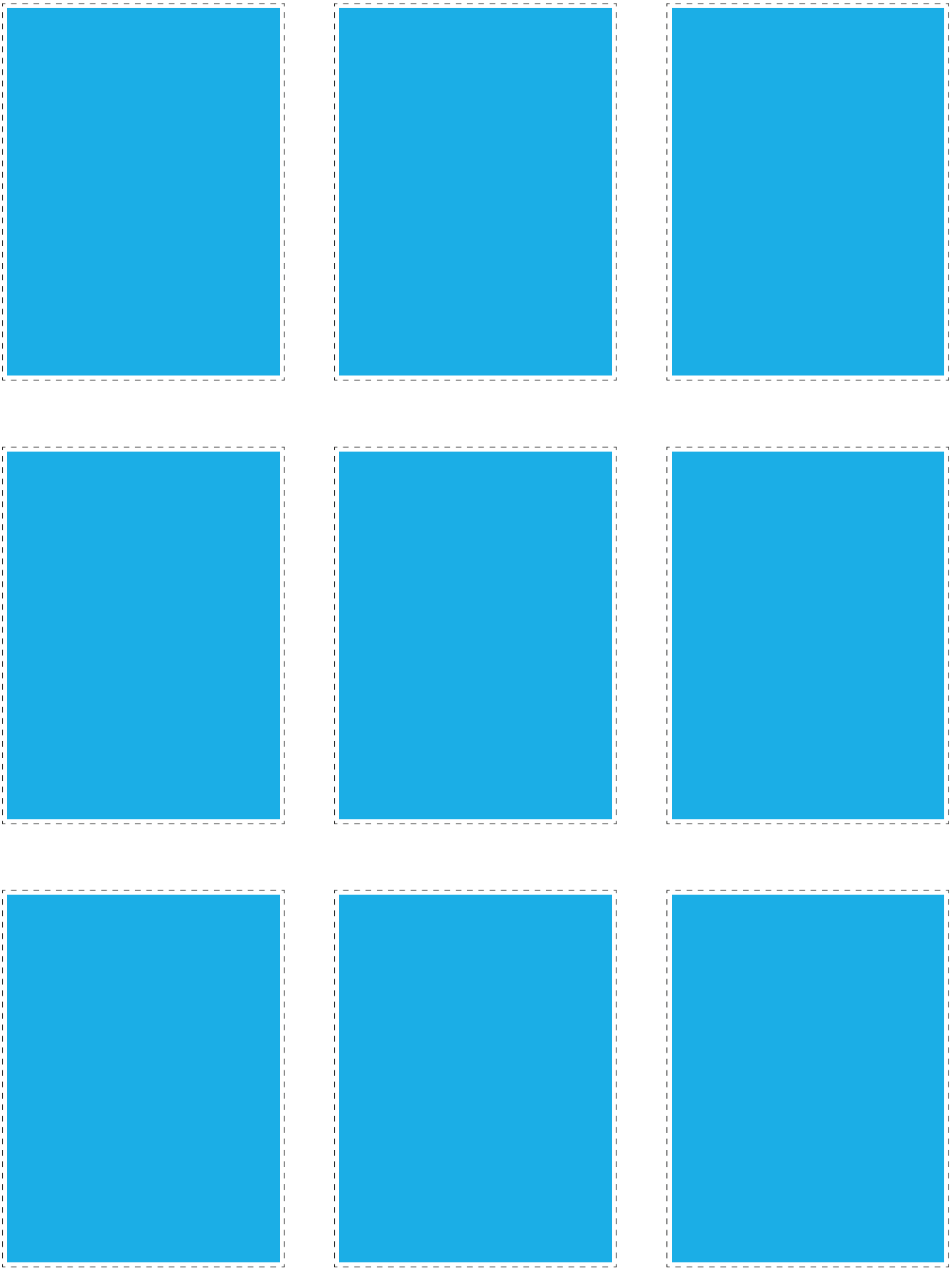
RECORTAR



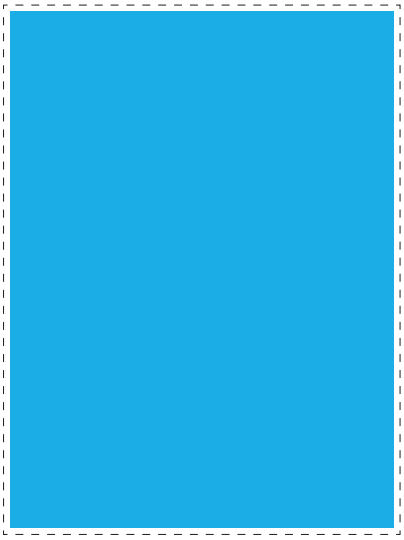
RECORTAR



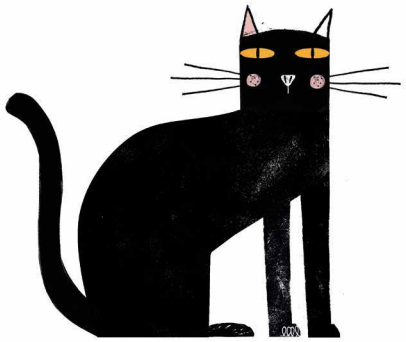
RECORTAR

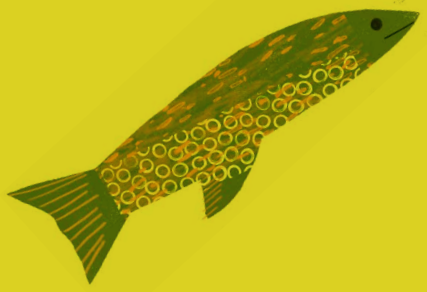


RECORTAR



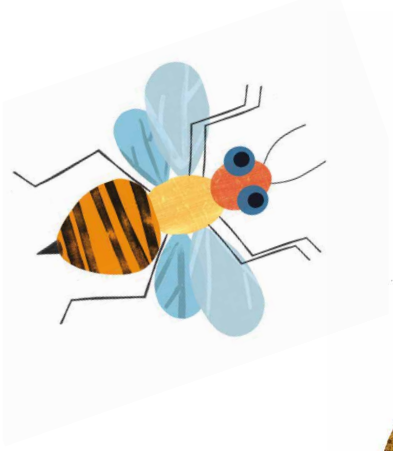
RECORTAR

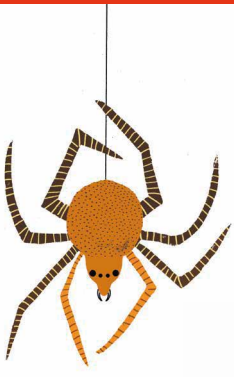




03

BINGO DA BICHARADA





FICHA PARA OS JOGADORES

Meta: completar a cartela, marcando todas as letras das palavras nela presentes.

Jogadores: 20 participantes ou 10 duplas.

Componentes do jogo:

- 20 cartelas contendo, cada uma, duas figuras de animais acompanhadas dos seus respectivos nomes;
- 26 fichas contendo as letras do alfabeto;
- Marcadores (como bolinhas de papel ou tampinhas de garrafa plástica);
- envelope ou saco.

Regras:

- Cada criança ou dupla de crianças recebe uma cartela.
- A/o professora/or sorteia uma ficha e diz o nome da letra em voz alta.
- As crianças que, nas palavras de sua cartela, tiverem a letra que for sorteada, deverão marcá-la usando os seus marcadores, tantas vezes quanto ela aparecer.
- Quando uma criança ou dupla conseguir marcar todas as letras das palavras da cartela, deverá gritar “bingo” e levantar a mão.
- A/o professora/or deverá conferir, junto com as crianças, se todas as letras marcadas na cartela foram realmente chamadas.
- O jogo termina quando todas as crianças marcarem as letras de suas cartelas.

FICHA DA/O PROFESSORA/OR

Objetivos didáticos:

- compreender que se escreve com letras;
- reconhecer letras de imprensa maiúsculas;
- distinguir letras de imprensa maiúsculas de formato semelhante;
- conhecer os nomes das letras do alfabeto;
- perceber que uma letra pode se repetir em uma palavra;
- perceber que palavras diferentes podem compartilhar algumas letras.

Público-alvo:

Crianças com 4 e 5 anos, particularmente aquelas que não reconhecem todas as letras do alfabeto e os seus nomes ou que, mesmo já conhecendo muitas delas, confundem as que têm traçados semelhantes, como E/F, B/P, M/N, S/Z e O/Q. O jogo também é indicado para as crianças que ainda não escrevem usando letras e que, portanto, precisam entender que escrevemos usando símbolos convencionais, que não podem ser inventados.

Sugestões de encaminhamentos:

Após ler em voz alta as regras do jogo e explicar às crianças sobre como ele funciona, a/o professora/or deve mostrar cada uma das cartelas e perguntar se elas conhecem os nomes dos animais representados pelas figuras, pois é importante que saibam exatamente quais palavras aparecem lá escritas, para que possam estabelecer relação entre elas e as imagens correspondentes.

Ao iniciar o bingo, sorteando as letras que estarão dentro de um envelope ou saco, a/o docente deverá dizer, em voz alta, o nome da letra sorteada, mas sem mostrar a ficha em que ela aparece, porque o objetivo é que as crianças reconheçam as letras ouvindo o seu nome. No entanto, após dar um intervalo de tempo para que observem se a letra chamada aparece em suas cartelas, a/o professora/or poderá mostrar a ficha com a letra, caso perceba que algumas crianças não conseguiram reconhecê-la. Pode, inclusive, registrar as letras sorteadas na lousa, em tamanho grande, usando o mesmo formato em que elas aparecem na ficha. Isso ajudará a checar se a primeira criança ou dupla que gritar “Bingo” identificou, de fato, todas as letras das palavras de sua cartela de modo correto.

Se a turma ainda não está suficientemente familiarizada com as letras e os seus nomes, a/o professora/or poderá já apresentar a ficha com a letra, logo após dizer o seu nome, sobretudo nas primeiras partidas. Em todo caso, é necessário que as crianças tenham tempo para observar se a letra sorteada está presente nas palavras de sua cartela. É possível também a/o mediadora/or aproximar-se de alguma criança que não tenha encontrado determinada letra ou a tenha confundido com outra de traçado semelhante, mostrar a ficha e perguntar se aquela letra não consta nas palavras da sua cartela ou se é realmente aquela marcada pela menina ou pelo menino.

Como há a opção de o bingo ser jogado também em duplas, a/o professora/or poderá agrupar crianças que já têm um repertório mais diversificado de letras com aquelas que ainda não conhecem suficientemente os símbolos convencionais do alfabeto que usamos para escrever, em seu formato de imprensa maiúscula (ou "bastão").

Dicas à/ao professora/or

Além de compreender que as palavras são escritas com sinais gráficos arbitrários, as letras, e não com desenhos, rabiscos, "letras que se podem inventar" ou outros símbolos, como os números, as crianças precisam também reconhecer as letras do alfabeto e os seus nomes, além de aprender a grafá-las. Embora não suficiente, esse é um conhecimento necessário no processo de apropriação do Sistema de Escrita Alfabética. Como se trata de um saber de natureza convencional, as crianças vão aprendendo, pouco a pouco, a reconhecer visualmente as letras, a nomeá-las e a traçá-las no papel ou em outro suporte, cada vez com mais segurança.

No *Bingo da bicharada*, assim como nos demais jogos desta coletânea, são usadas sempre letras maiúsculas de imprensa (ou "bastão"), que, por terem um traçado com retas e curvas mais simples e constituírem unidades bem delimitadas, diferentemente das letras cursivas, são mais adequadas no processo de aprendizagem inicial da escrita alfabética. Após o jogo, a/o professora/or pode, como desdobramento, desafiar as crianças a encontrarem, em suas cartelas e nas das/os colegas, letras parecidas e descobrirem a diferença entre elas (por exemplo, "o M tem um traço a mais que o N" ou "o P tem uma curva em cima, enquanto o B tem duas, uma em cima e outra embaixo").

A/O professora/or pode ainda propor que as crianças contem quantas letras têm as palavras constantes em suas cartelas e, em seguida, comparem-nas, observando qual a

palavra de maior extensão. É interessante, também, criar situações para que as crianças percebam que algumas letras podem se repetir em uma mesma palavra ou em palavras diferentes. No caso de BORBOLETA, por exemplo, as letras B e O se repetem. Já as palavras CAVALO e VACA compartilham as letras V, A e C.

Caso ainda não tenha realizado um bingo de letras com os nomes das crianças escritos em fichas de papel com letra de imprensa maiúscula, experimente fazê-lo. Além de ser mais uma oportunidade para que as meninas e os meninos visualizem os seus nomes e os das/os colegas, elas/eles poderão aprender sobre as letras e os seus nomes a partir de uma palavra muito significativa para cada uma/um: o nome próprio.

Repertório de palavras/imagens usadas no jogo

Como é necessário que todos usem os mesmos nomes para nomear as imagens que compõem o jogo, é fundamental, antes de começar a jogar, que a/o docente apresente cada uma delas às crianças, pois algumas podem ter mais de uma denominação (por exemplo, “bala”, “bombom” ou “confeito”) ou mesmo não serem conhecidas pelas crianças. Neste último caso, as meninas e os meninos terão a oportunidade de ampliar seu vocabulário, conhecendo novas palavras e o que elas designam.

1. ABELHA/URSO

2. CAVALO/BORBOLETA

3. ESCORPIÃO/FORMIGA

4. LEÃO/JOANINHA

5. LAGARTIXA/ONÇA

6. MOSQUITO/VACA

7. TARTARUGA/ZEBRA

8. PEIXE/QUATI

9. HIPOPÓTAMO/RAPOSA

10. DROMEDÁRIO/GALINHA

11. ARANHA/BALEIA

12. BARATA/FOCA

13. BESOURO/BOI

14. CARRAPATO/COBRA

15. GATO/MINHOCA

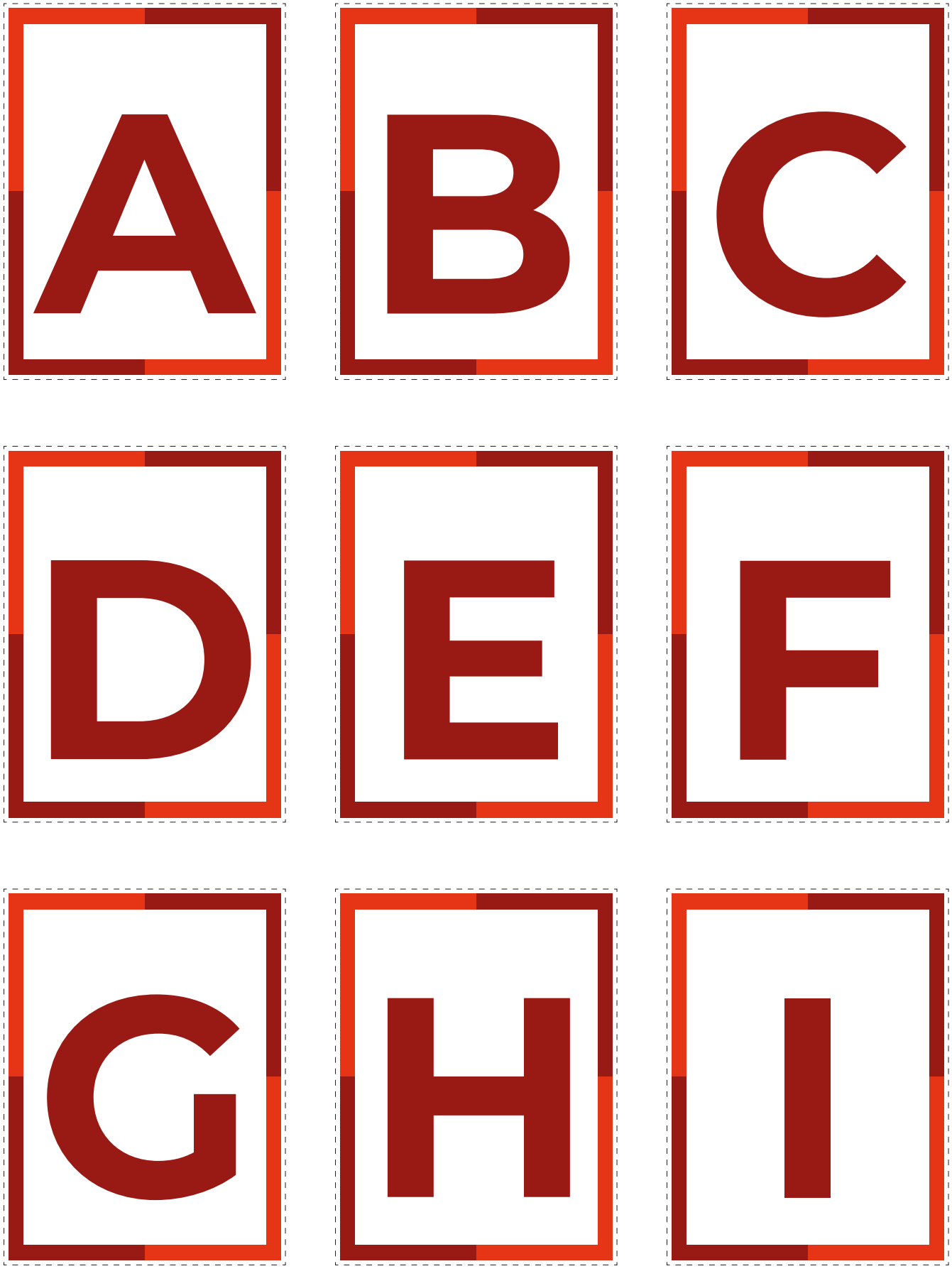
16. GALO/PAPAGAIO

17. TUBARÃO/RINOCERONTE

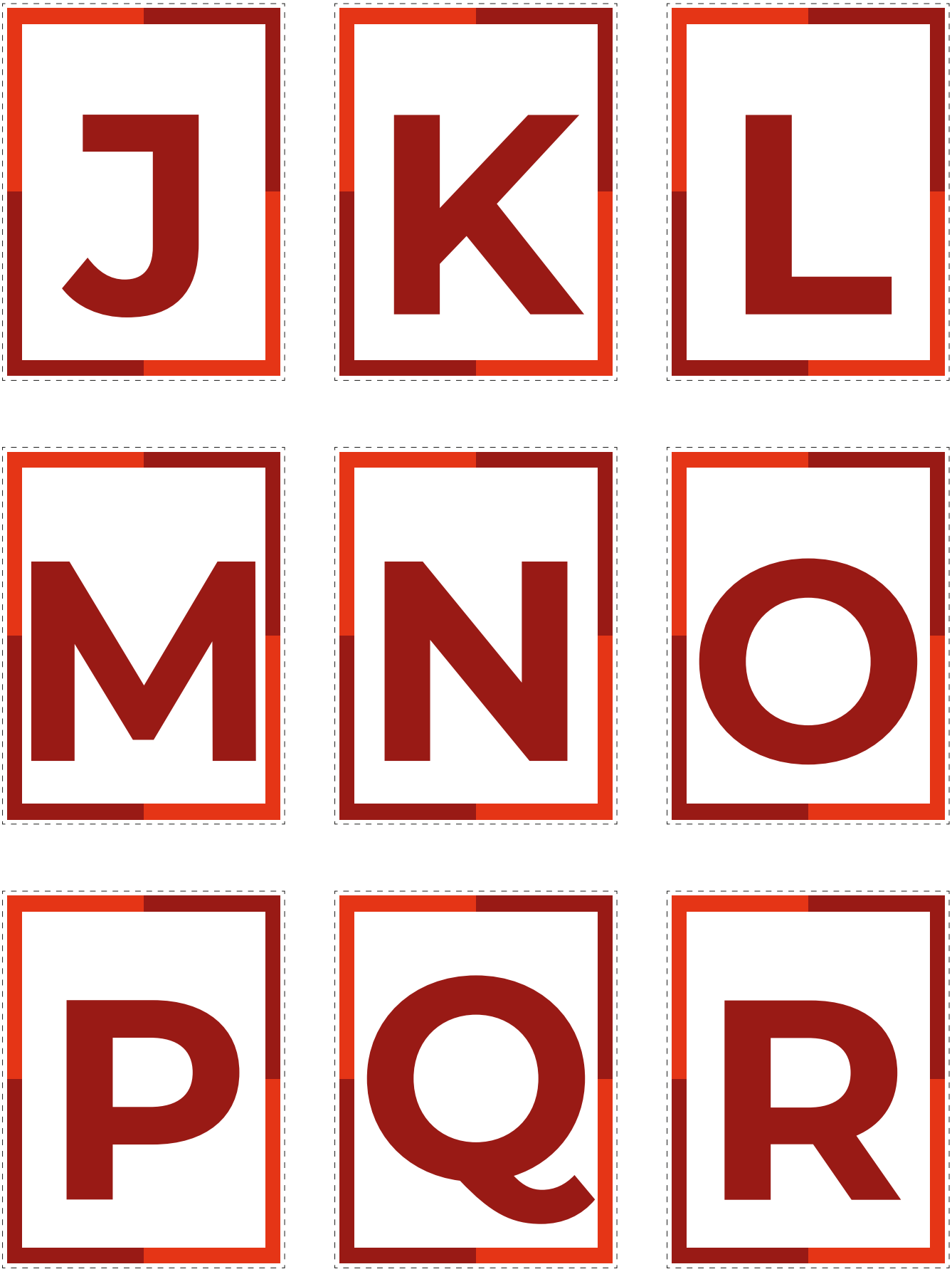
18. RATO/ARARA

19. MACACO/TUCANO

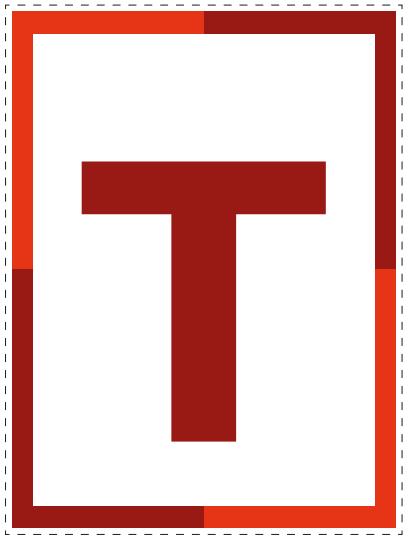
20. TOURO/CACHORRO



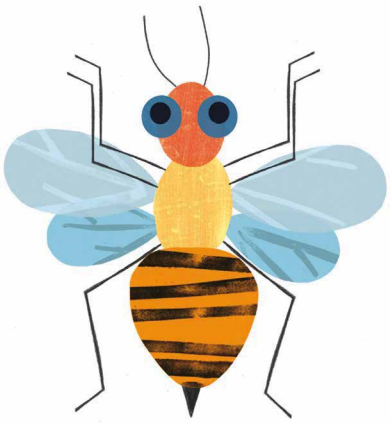
RECORTAR



RECORTAR

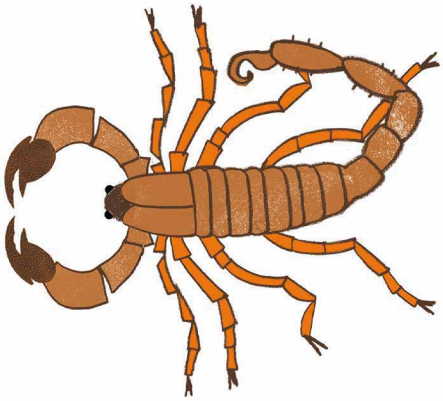


RECORTAR

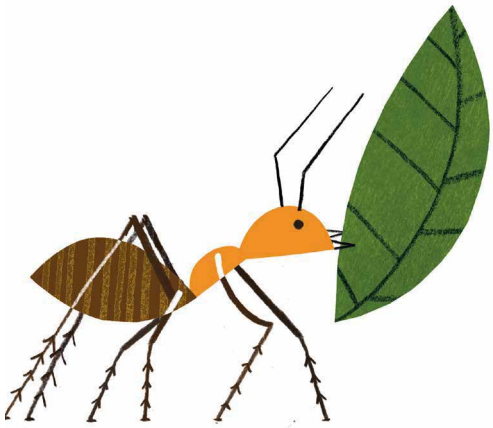


ABELHA

URSO



ESCORPIÃO



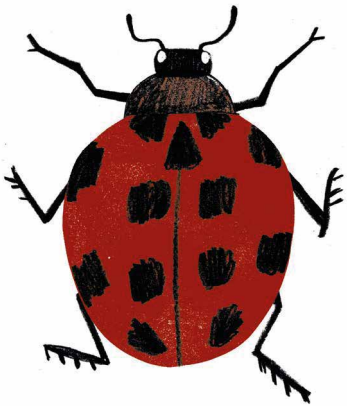
FORMIGA

RECORTAR

CAVALO

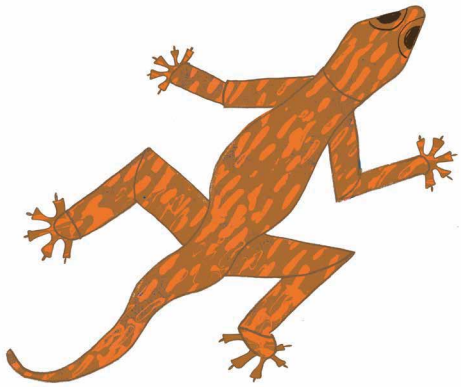
BORBOLETA

LEÃO

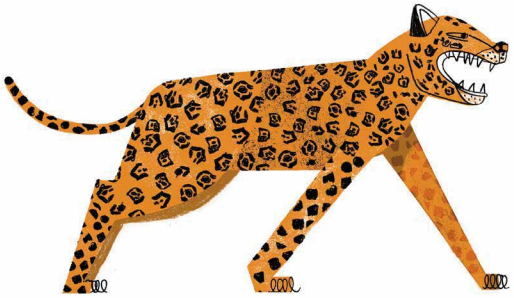


JOANINHA

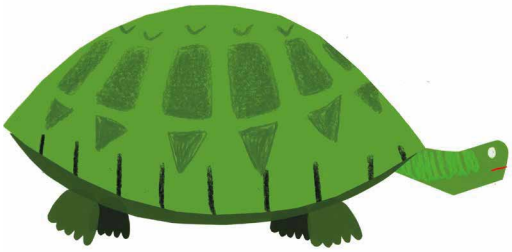
RECORTAR



LAGARTIXA



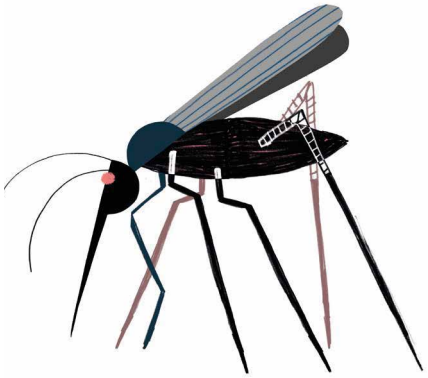
ONÇA



TARTARUGA

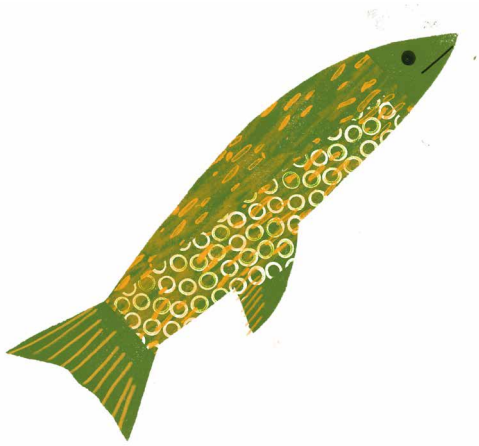
ZEBRA

RECORTAR



MOSQUITO

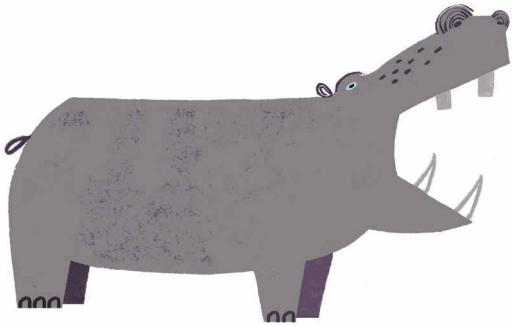
VACA



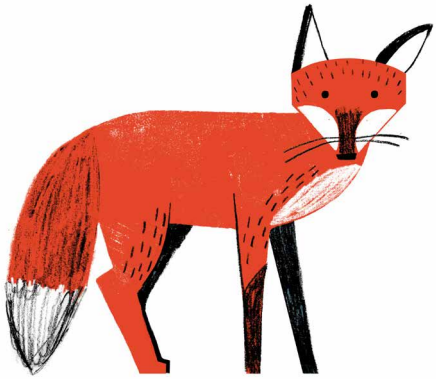
PEIXE

QUATI

RECORTAR



HIPOPÓTAMO

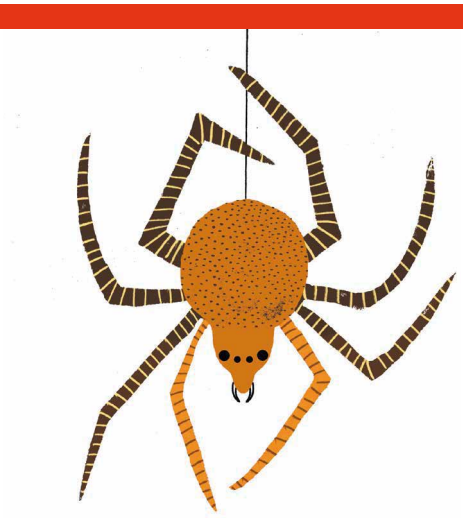


RAPOSA

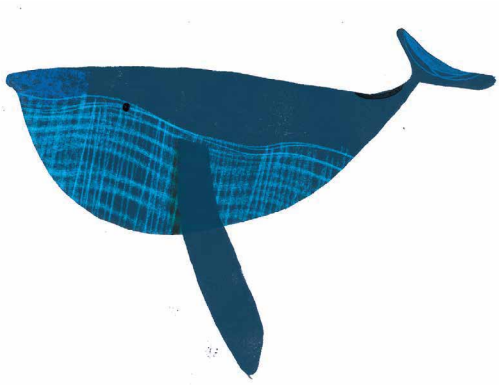
DROMEDÁRIO

GALINHA

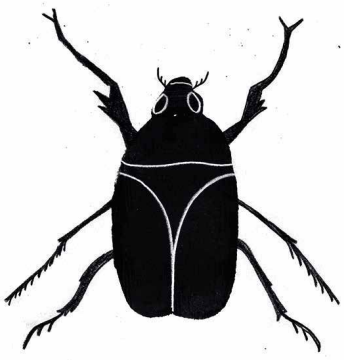
RECORTAR



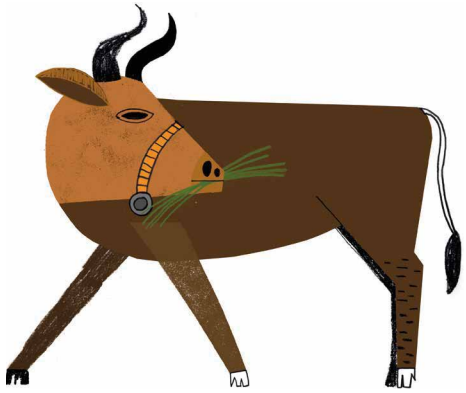
ARANHA



BALEIA

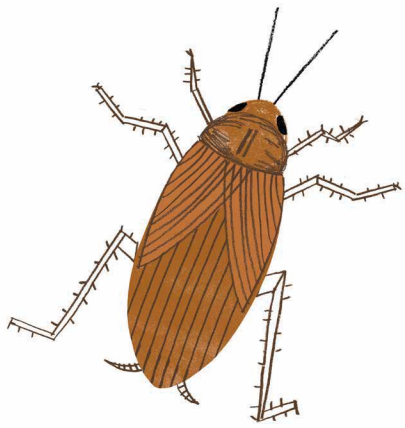


BESOURO

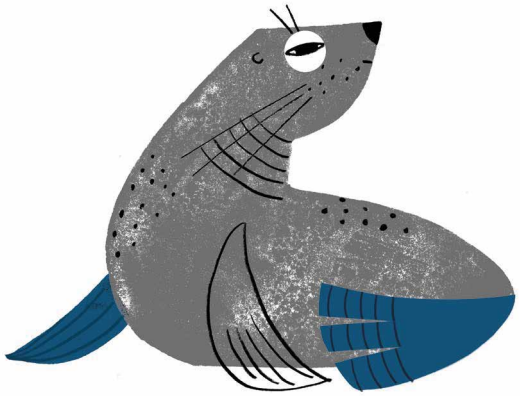


BOI

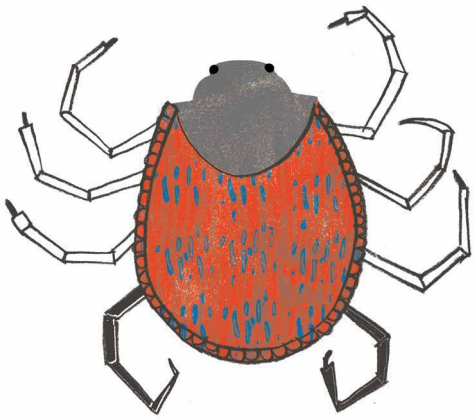
RECORTAR



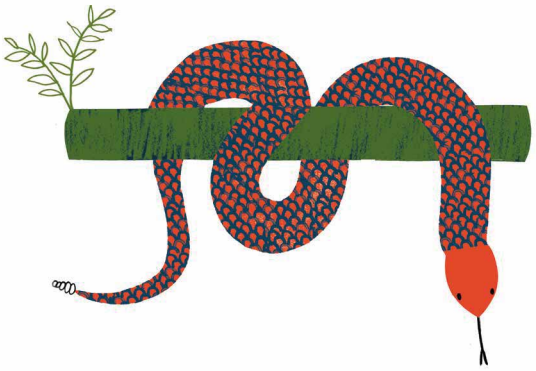
BARATA



FOCA

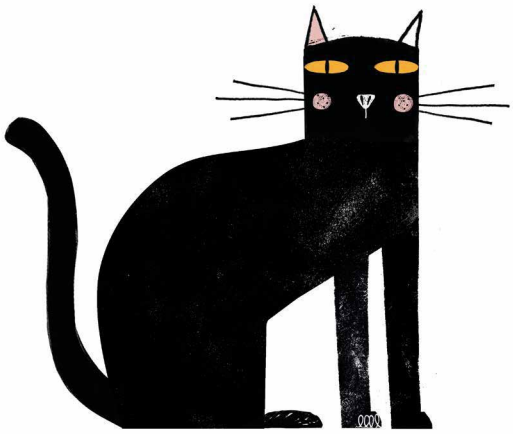


CARRAPATO



COBRA

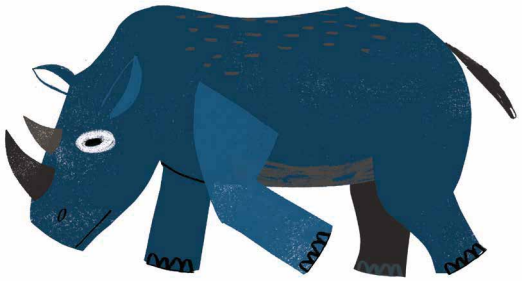
RECORTAR



GATO

MINHOCA

TUBARÃO



RINOCERONTE

RECORTAR

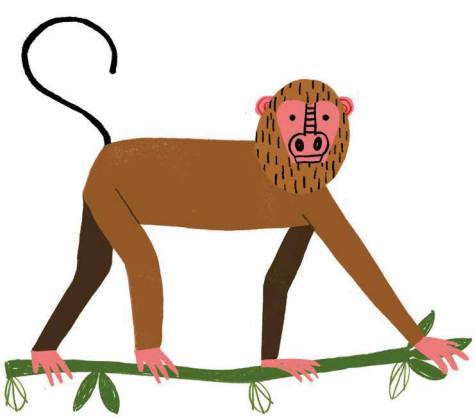
GALO

PAPAGAIO

RATO

ARARA

RECORTAR



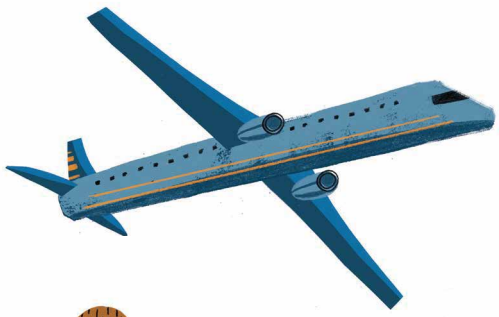
MACACO

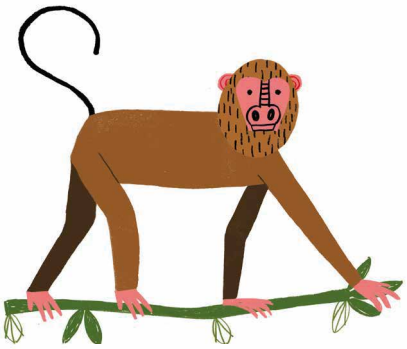
TUCANO

TOURO

CACHORRO

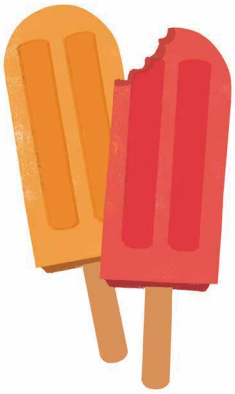
RECORTAR

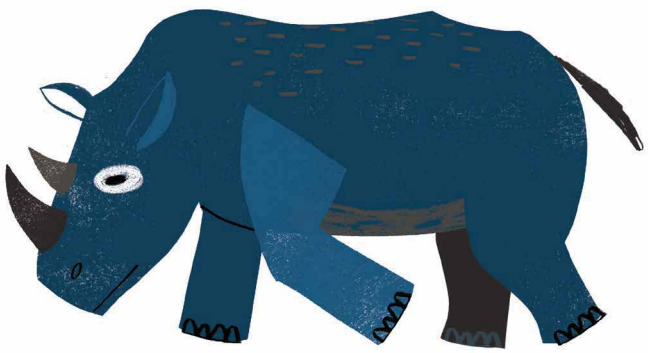




04

QUAL É A PALAVRA MAIOR





FICHA PARA OS JOGADORES

Meta: chegar primeiro ao final de uma das trilhas do tabuleiro, acertando as palavras maiores.

Jogadores: até 04 participantes (ou 04 duplas) e 1 juiz

Componentes do jogo:

- 1 dado com 6 faces, sendo duas com comandos (“passe a vez”, “jogue outra vez”) e as demais com representação das quantidades de 1 a 4;
- tabuleiro com 4 trilhas, sendo 1 azul, 1 verde, 1 vermelha e 1 amarela;
- 15 cartas na cor azul com pares de figuras;
- 15 cartas na cor verde com pares de figuras;
- 15 cartas na cor vermelha com pares de figuras;
- 15 cartas na cor amarela com pares de figuras;
- 4 marcadores em formato de círculo (azul, verde, vermelho e amarelo).

Regras:

- Colocar o tabuleiro sobre a mesa, contendo as quatro trilhas.
- Organizar em montes, por cor, todas as cartas com a face virada para baixo.
- Para definir quem começa, cada jogador / dupla deve lançar o dado. Aquele/a que obtiver mais pontos, deve iniciar o jogo.
- A sequência de jogadores ou duplas deve seguir o sentido horário.
- Cada jogador ou dupla deve escolher um marcador (azul, verde, vermelho ou amarelo) e posicioná-lo no retângulo da saída da trilha que tem a mesma cor do marcador.
- O primeiro jogador ou dupla deve pegar uma carta no monte da cor correspondente ao marcador e dizer qual é a palavra maior. O juiz irá decidir se a resposta está correta. Se não estiver, o jogador ou dupla permanece onde está; se estiver correta, poderá jogar o dado.
- Ao jogar o dado, cada jogador ou dupla poderá avançar na trilha a quantidade de casas indicadas no dado.
- Ganha quem primeiro chegar no retângulo da chegada, correspondente à cor do marcador.

FICHA DA/O PROFESSORA/OR

Objetivos didáticos:

- perceber que as palavras são constituídas por partes orais menores, as sílabas;
- segmentar oralmente palavras em sílabas;
- comparar palavras quanto ao número de sílabas orais, percebendo que a extensão da palavra não tem relação com o tamanho daquilo que ela representa.

Público-alvo:

Crianças com 4 e 5 anos, principalmente as que se encontram em processo de compreensão de que a escrita nota as partes sonoras das palavras e estão desenvolvendo as habilidades de contar as sílabas orais de palavras e de compará-las quanto ao tamanho.

Sugestões de encaminhamentos:

Antes de iniciar o jogo, é fundamental ler as regras junto com as crianças, consultando a Ficha para os Jogadores sempre que houver dúvidas sobre como jogar ou como continuar o jogo. As figuras devem ser nomeadas no início da partida e em qualquer outro momento, se necessário. Durante a realização do jogo, a/o professora/or pode mediar, sugerindo estratégias para auxiliar na contagem das sílabas, como bater palmas ou contar nos dedos. Após o primeiro jogador ou dupla vencer, recomendamos que o jogo continue, até que os outros jogadores (ou duplas) também cheguem ao final da sua trilha.

Dicas às/aos professoras/es

Para as crianças que já alcançaram os objetivos propostos para o jogo, outros podem ser lançados. Por exemplo, elas podem ser desafiadas a dizer outra palavra maior que aquela de tamanho menor presente na carta ou dizer palavras que começam com a mesma sílaba que as palavras de cada carta. Os principais conhecimentos envolvidos no jogo são a segmentação de palavras orais em sílabas, a contagem de sílabas orais e a comparação das palavras quanto aos seus tamanhos, o que contribuirá para a superação do realismo nominal. É fundamental que as crianças tenham outras oportunidades de construir essas habilidades, antes e depois do jogo, por meio de vivências envolvendo, por exemplo, palavras contextualizadas, como os seus nomes ou outras presentes em textos de tradição oral, como cantigas e parlendas, ou que se relacionem a algum projeto didático vivenciado. Nessas situações, a exploração das habilidades indicadas sempre deve compor um conjunto mais amplo de conhecimentos. Por exemplo, as parlendas podem ser vivenciadas em brincadeiras corporais realizadas na rotina da turma, em pesquisa junto às famílias sobre quais

parlendas são mais conhecidas entre elas, assim como podem ser analisadas em um contexto de compreensão sobre as partes sonoras e escritas das palavras, a partir, por exemplo, da localização de palavras que rimam ou da apresentação da parlenda com lacunas para serem preenchidas pelas crianças.

Repertório de pares de palavras/imagens usadas no jogo

Como é necessário que todos usem os mesmos nomes para nomear as imagens que compõem o jogo, é fundamental, antes de começar a jogar, que a/o docente apresente cada uma delas às crianças, pois algumas podem ter mais de uma denominação (por exemplo, "lagartixa", "lapixa" ou "labigó") ou mesmo não serem conhecidas pelas crianças. Neste último caso, as meninas e os meninos terão a oportunidade de ampliar seu vocabulário, conhecendo novas palavras e o que elas designam.

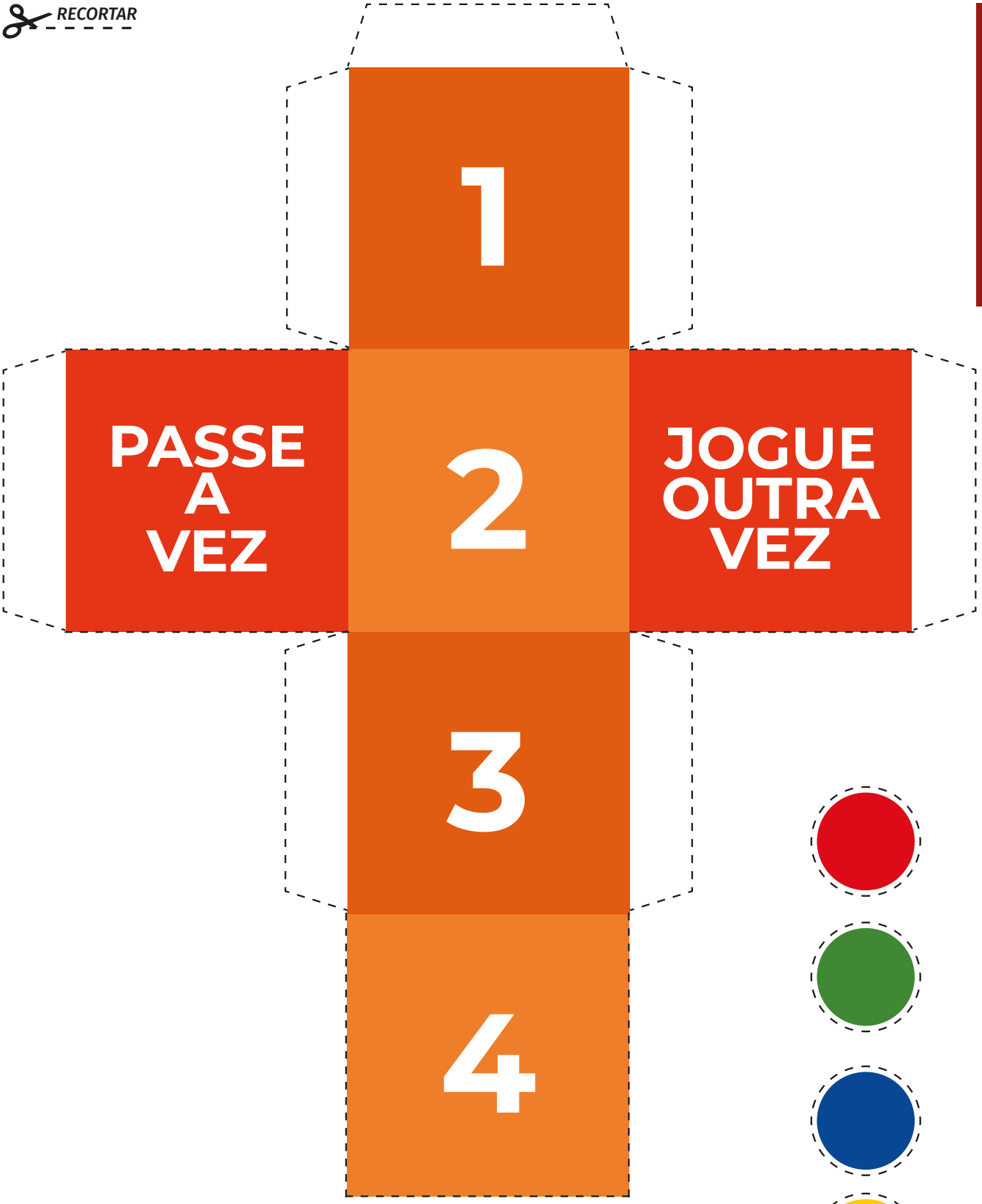
LÃ BORBOLETA	LUVA PICOLÉ	MACARRONADA COMPUTADOR	ABELHA PÉ	GATO BONECA
TARTARUGA MACACO	AVIÃO RINOCERONTE	MÃO SAPO	HIPOPÓTAMO TREM	BOLA PICOLÉ
MACACO BICICLETA	PÉ LUVA	BORBOLETA MÃO	AVIÃO TARTARUGA	BOLA MACARRONADA

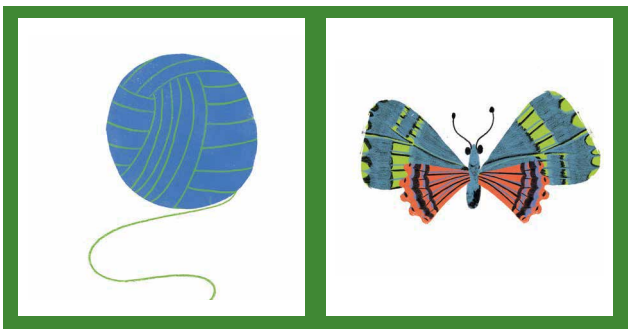
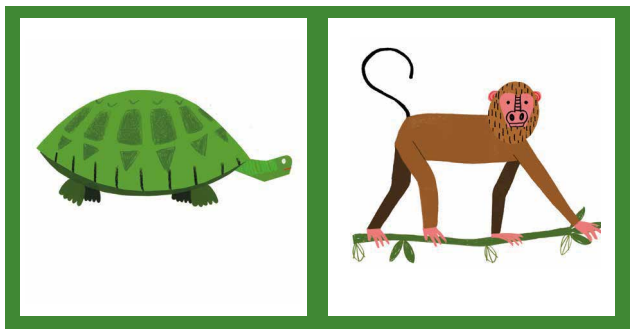
LÃ LUVA	COMPUTADOR BONECA	MACACO BORBOLETA	HIPOPÓTAMO AVIÃO	PICOLÉ BORBOLETA
MÃO ABELHA	SAPO PÉ	BICICLETA MACARRONADA	GATO COMPUTADOR	TREM RINOCERONTE
BOLA LÃ	BICICLETA TREM	BONECA MACARRONADA	SAPO TARTARUGA	ABELHA GATO

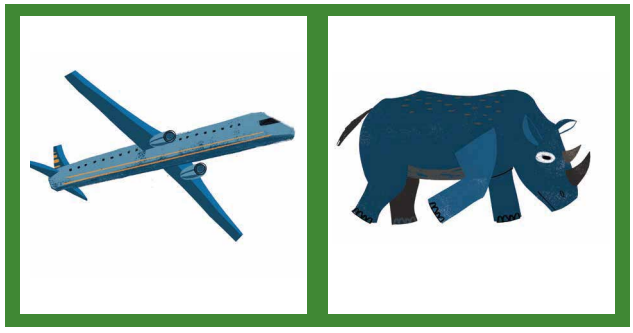
BOI BINÓCULO	PÁ BINÓCULO	PÃO FORMIGA	SOL CARRO	MALABARISTA ÁRVORE
LAGARTIXA ARANHA	CARAMBOLA DADO	EQUILIBRISTA ÁRVORE	PATO BARATA	DADO TELEFONE
LÁPIS JOANINHA	SOL CAVALO	FORMIGA PÁ	CARAMBOLA ARANHA	JOANINHA BARATA

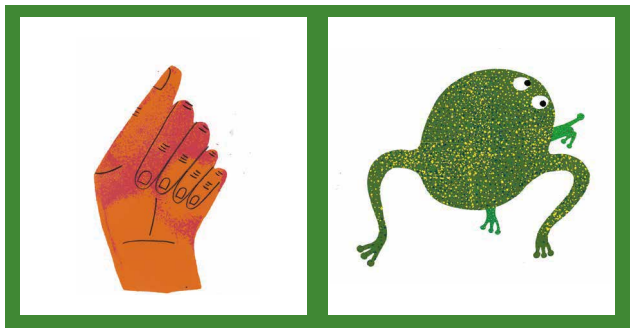
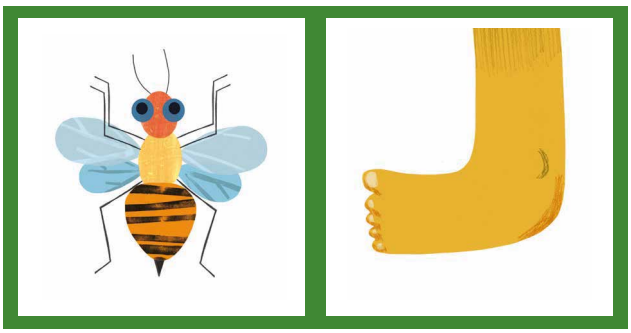
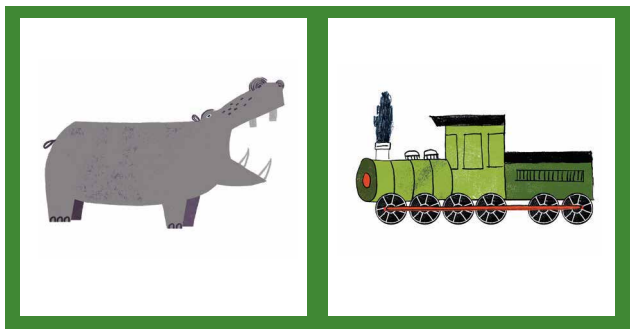
PÃO LÁPIS	BOI LAGARTIXA	CARRO MALABARISTA	PATO TELEFONE	EQUILIBRISTA CAVALO
CARAMBOLA SOL	TELEFONE ÁRVORE	MALABARISTA CAVALO	CARRO FORMIGA	PATO BINÓCULO
DADO JOANINHA	PÁ BARATA	ARANHA PÃO	LAGARTIXA LÁPIS	EQUILIBRISTA BOI

RECORTAR

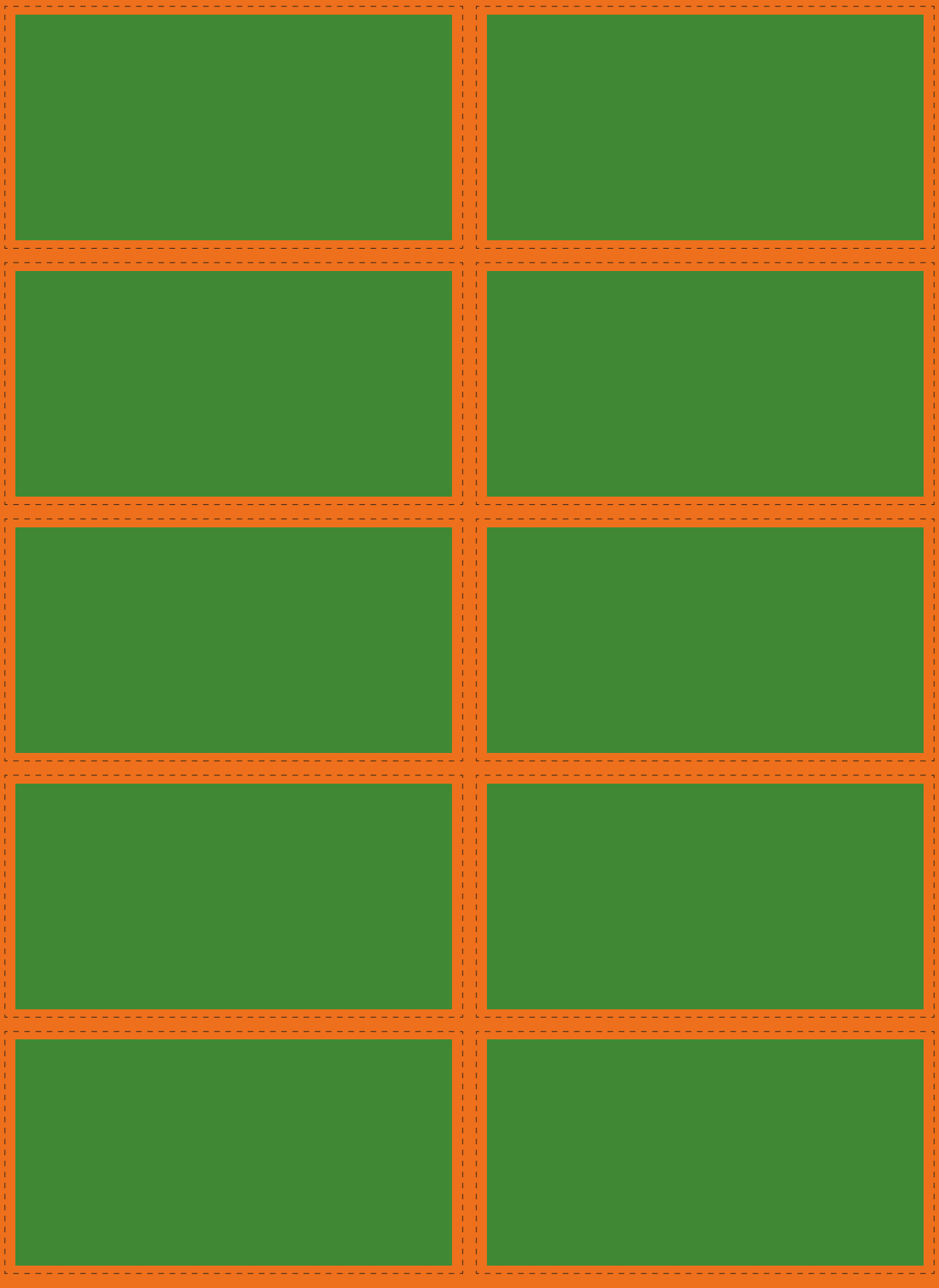


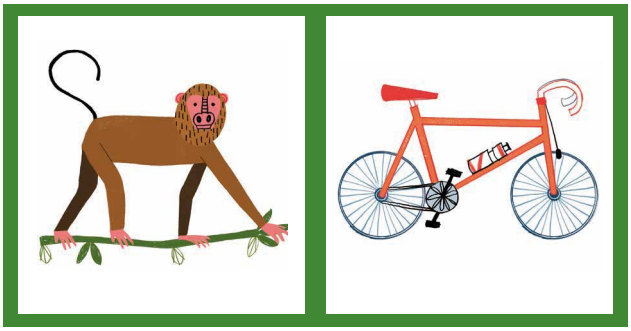
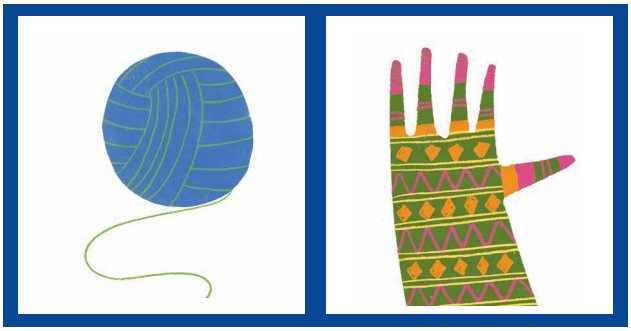



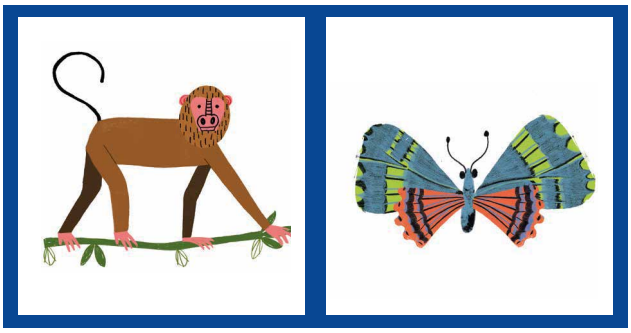


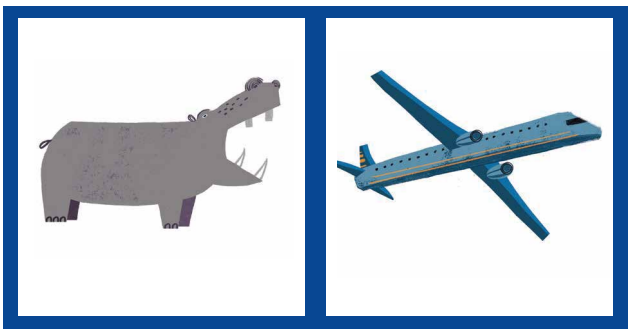
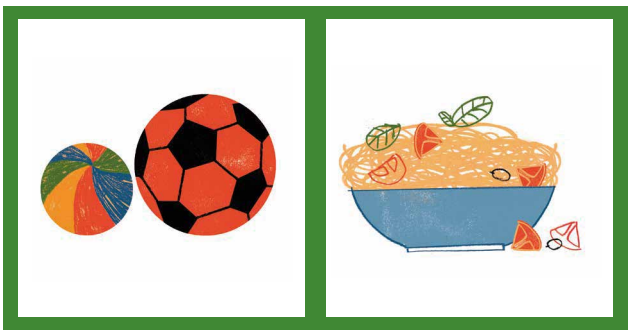
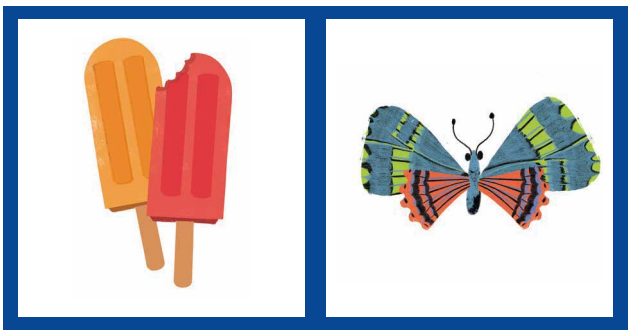




RECORTAR

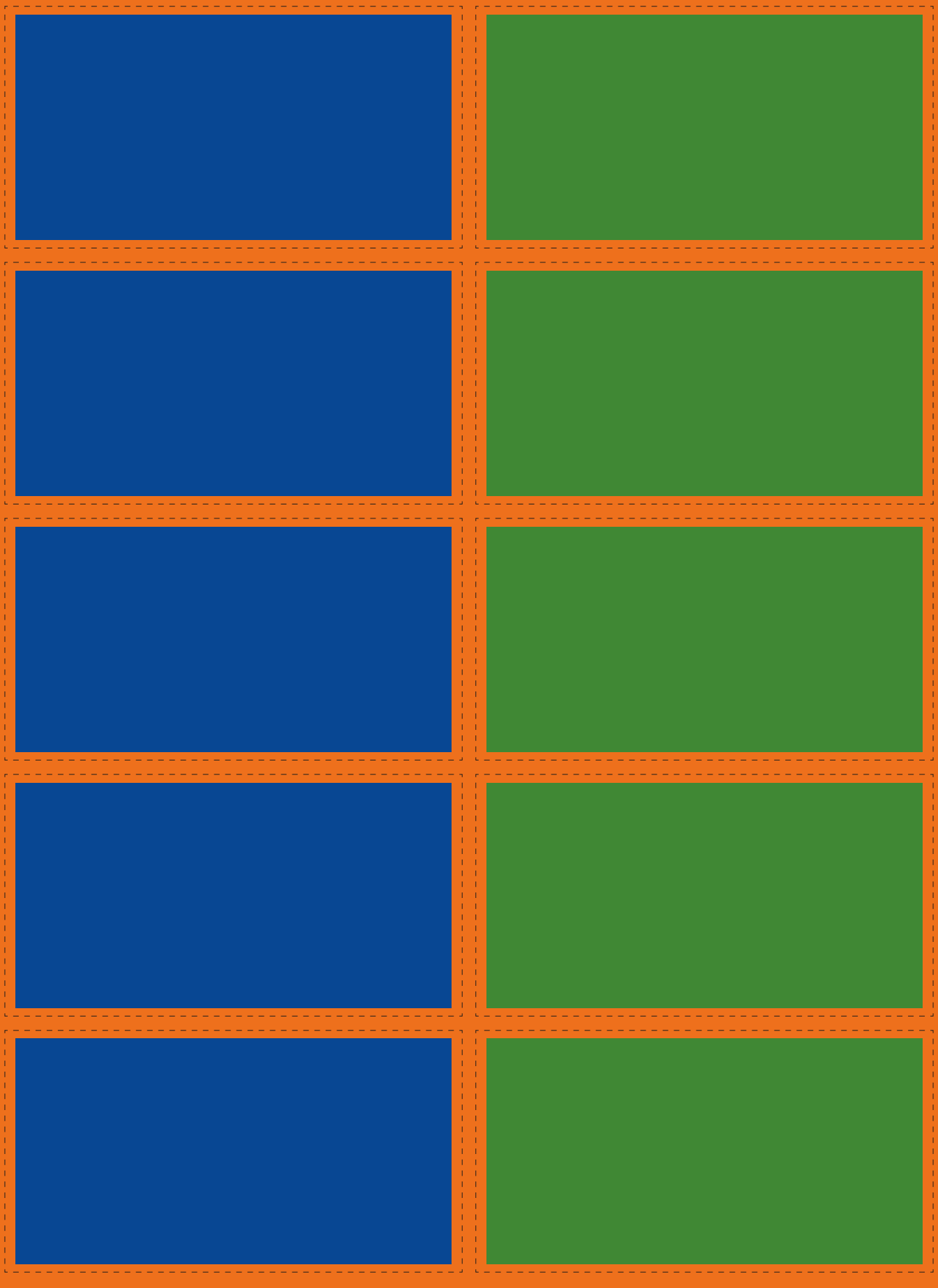


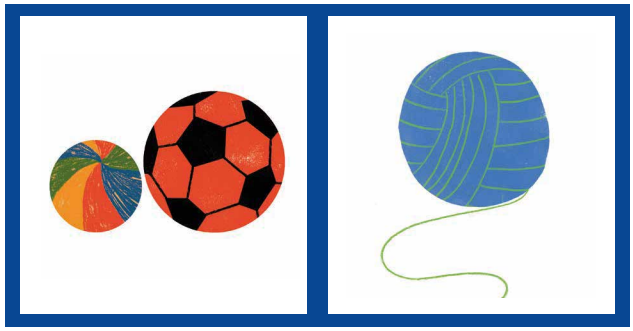
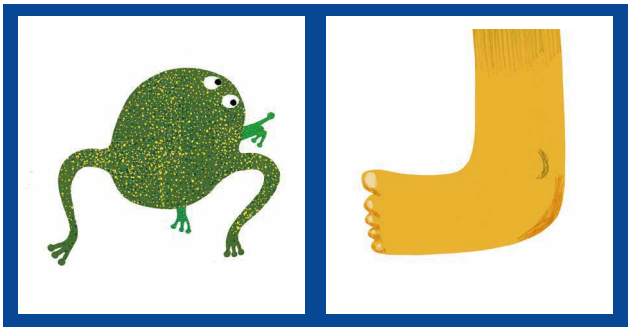
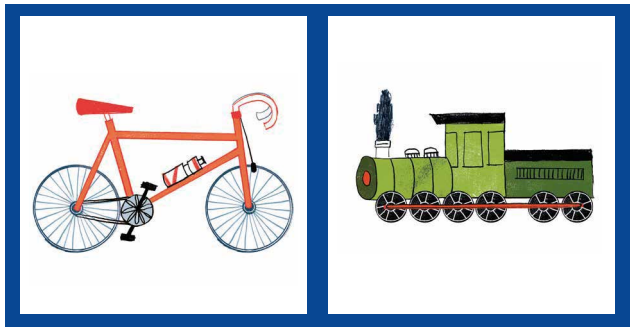
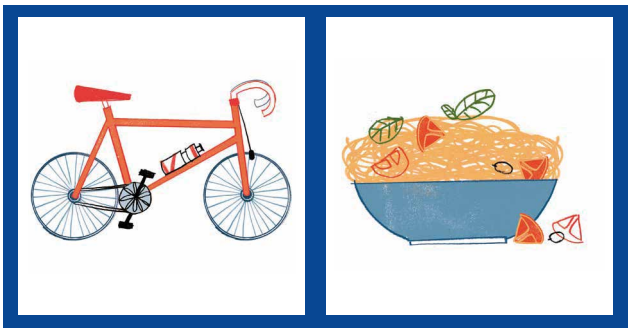



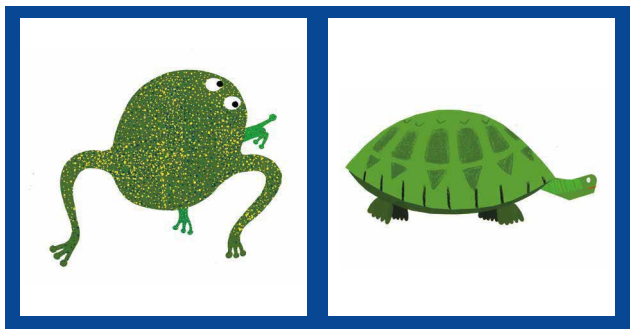
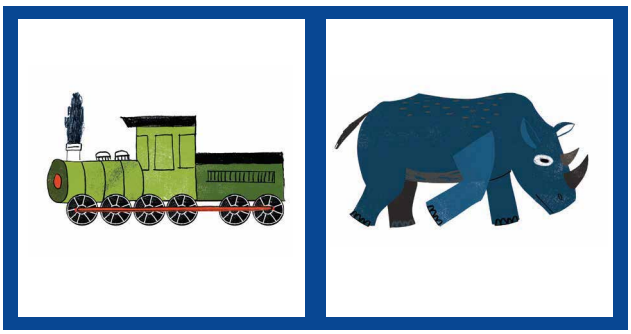


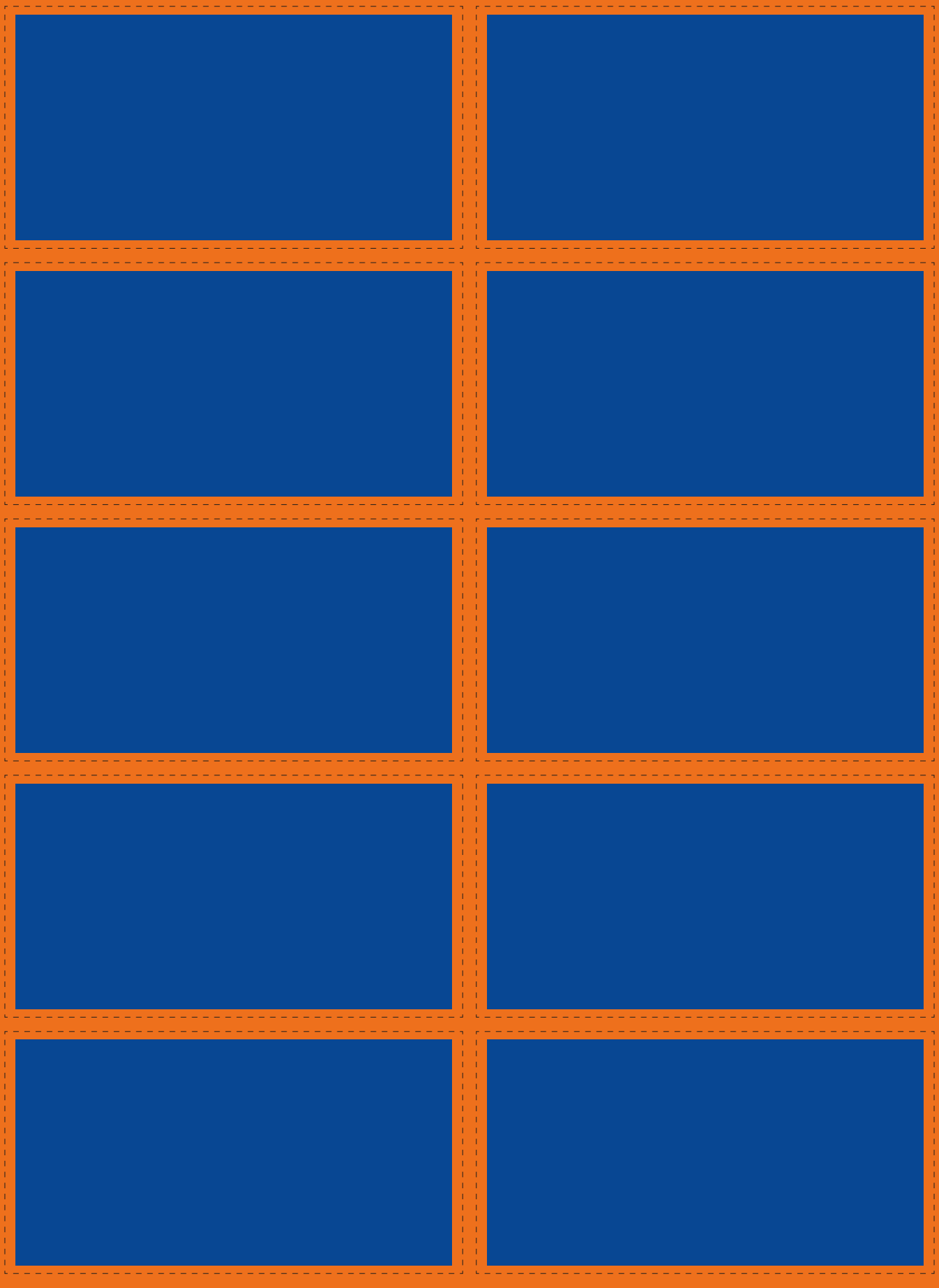
RECORTAR

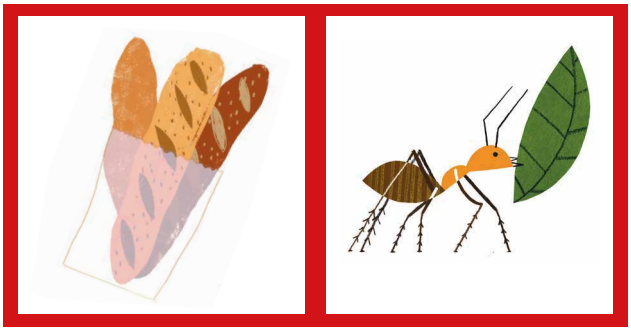
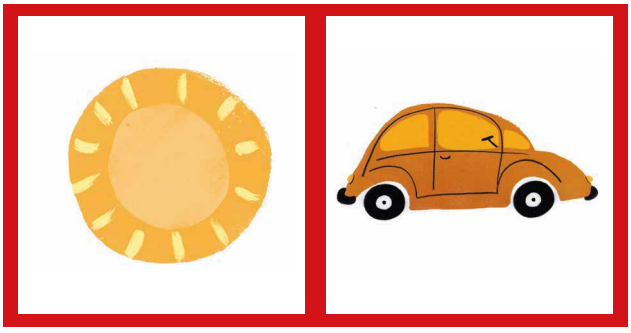


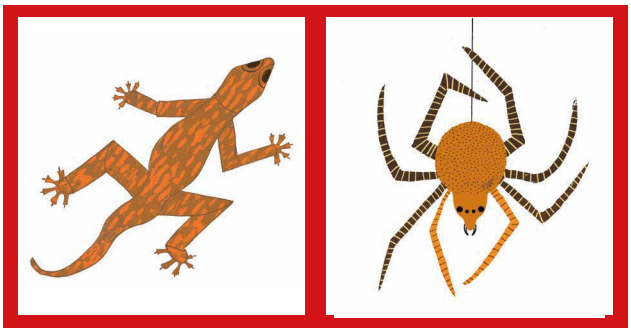
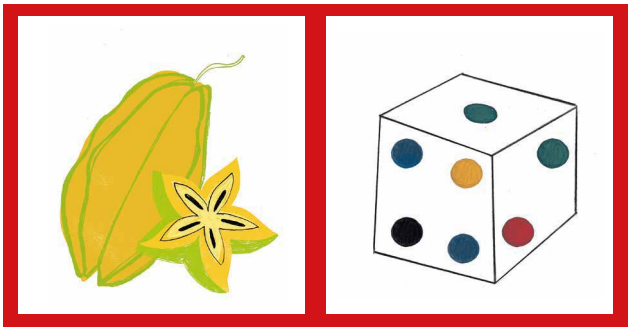
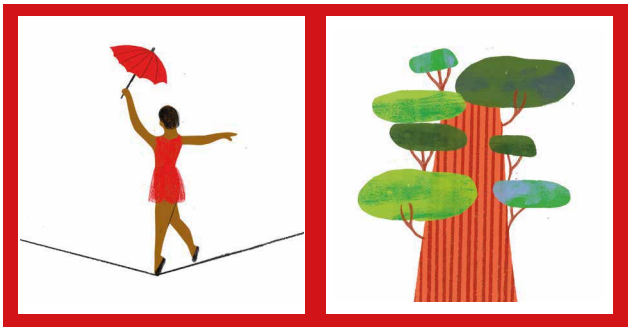
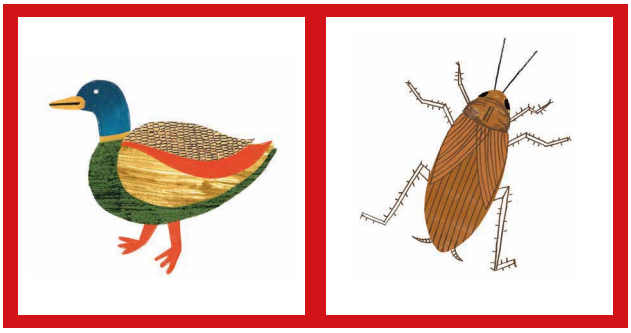
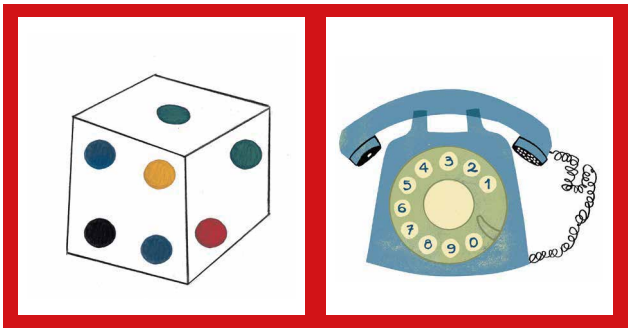





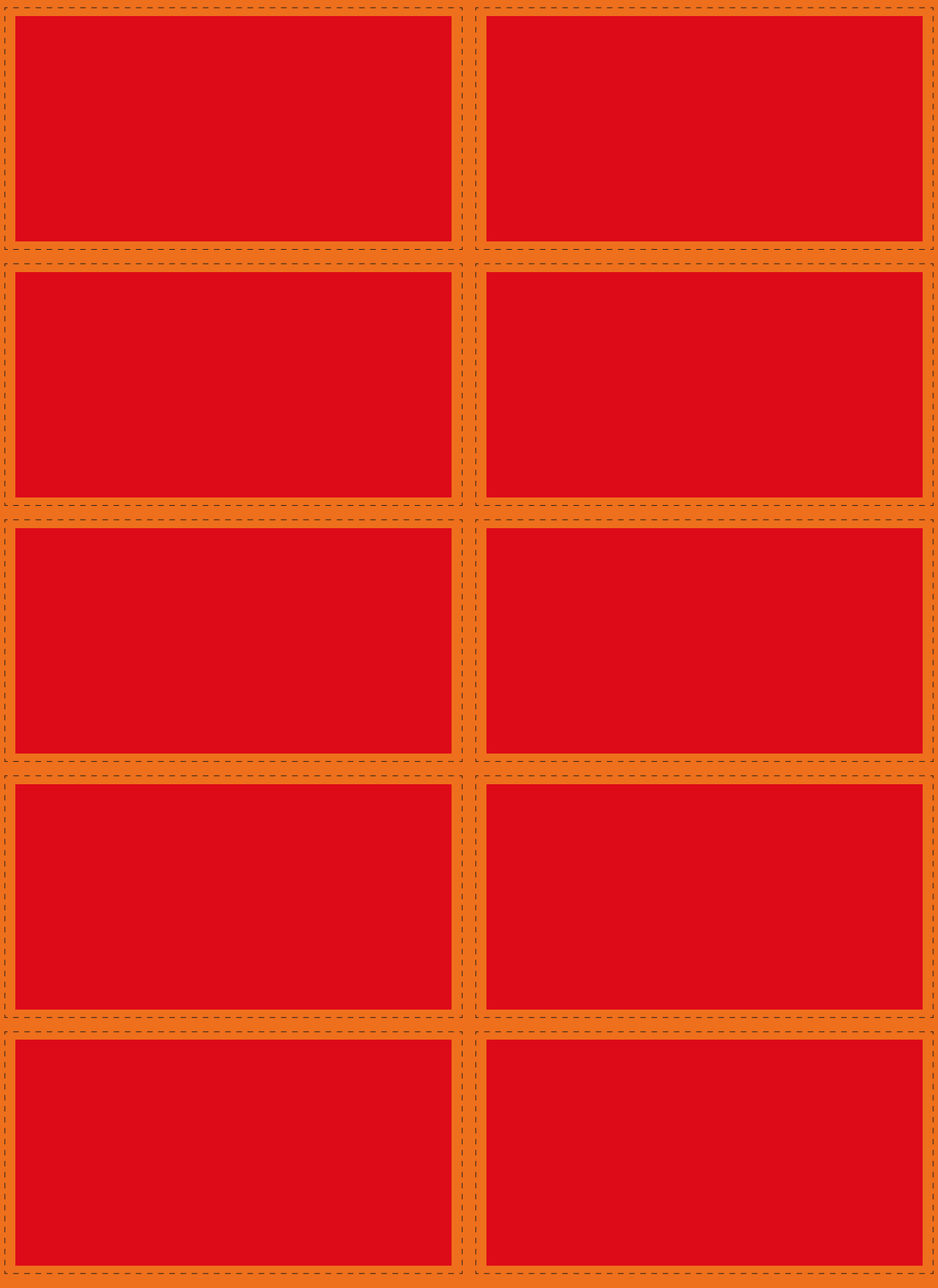
RECORTAR

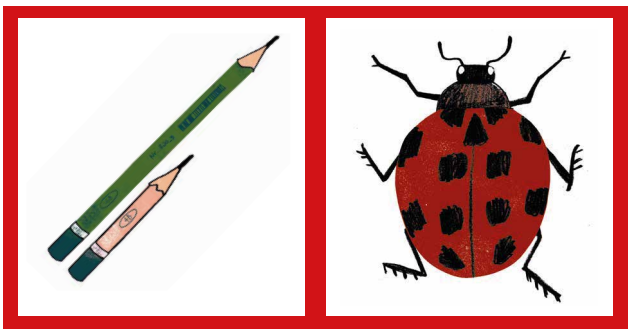


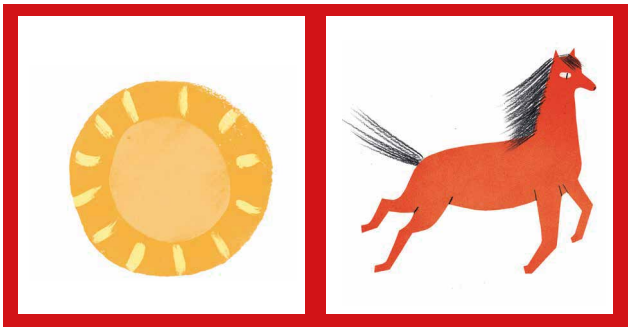



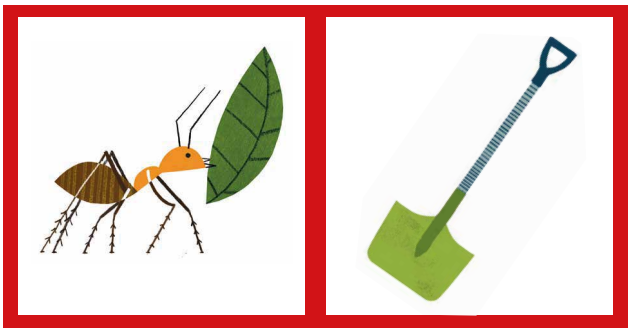
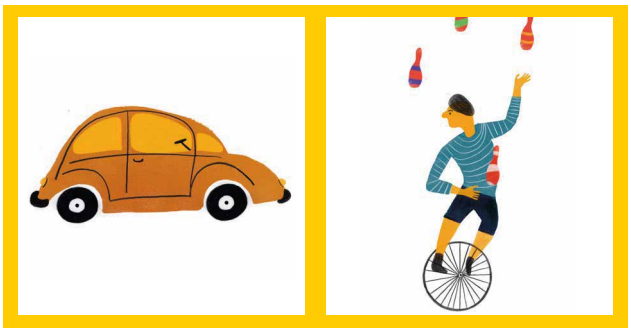
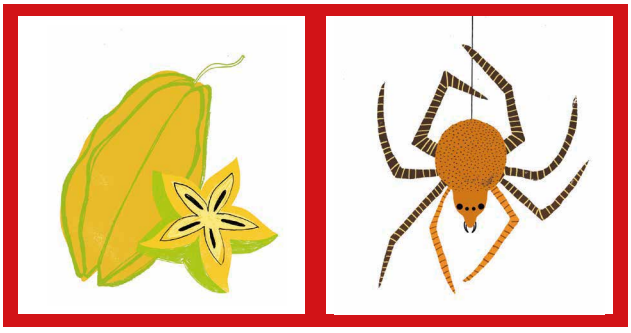






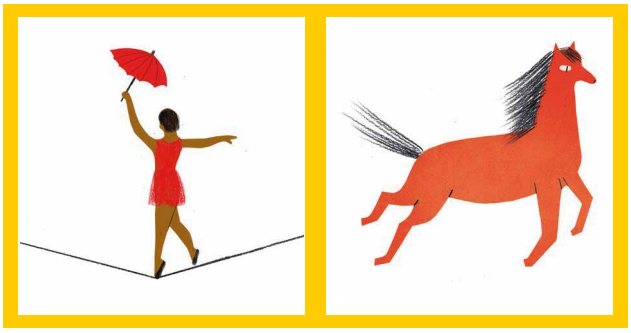
RECORTAR



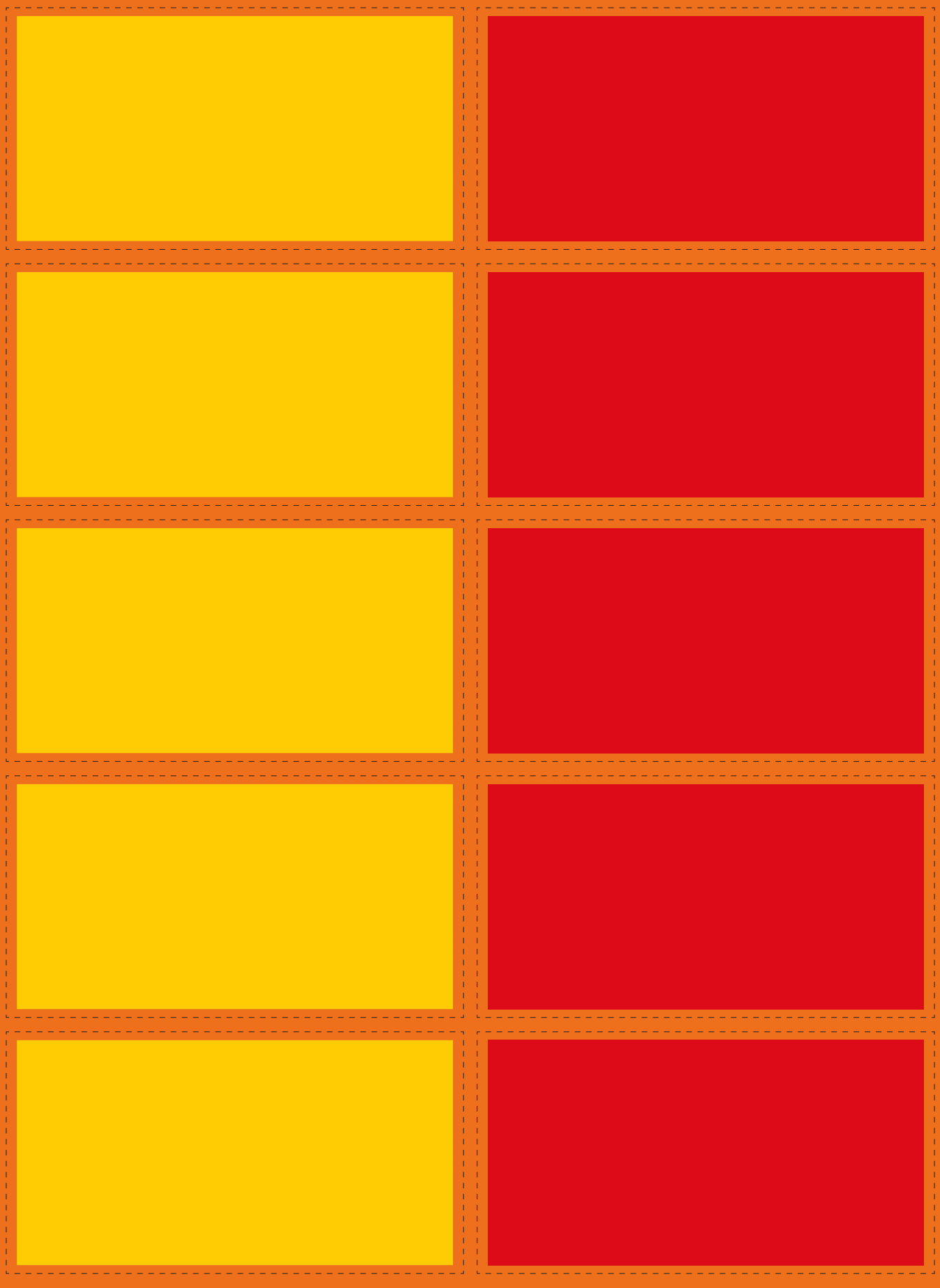


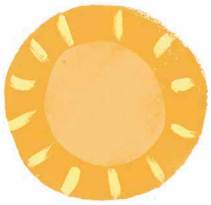
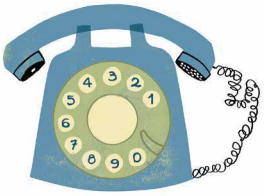


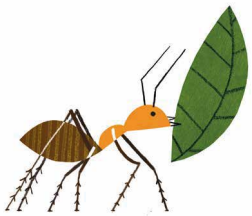
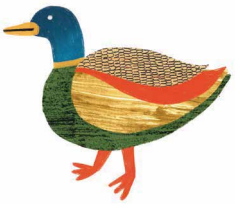




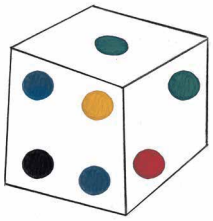


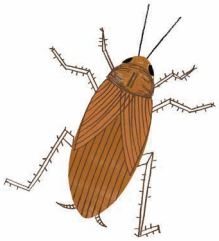
RECORTAR

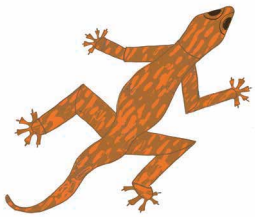


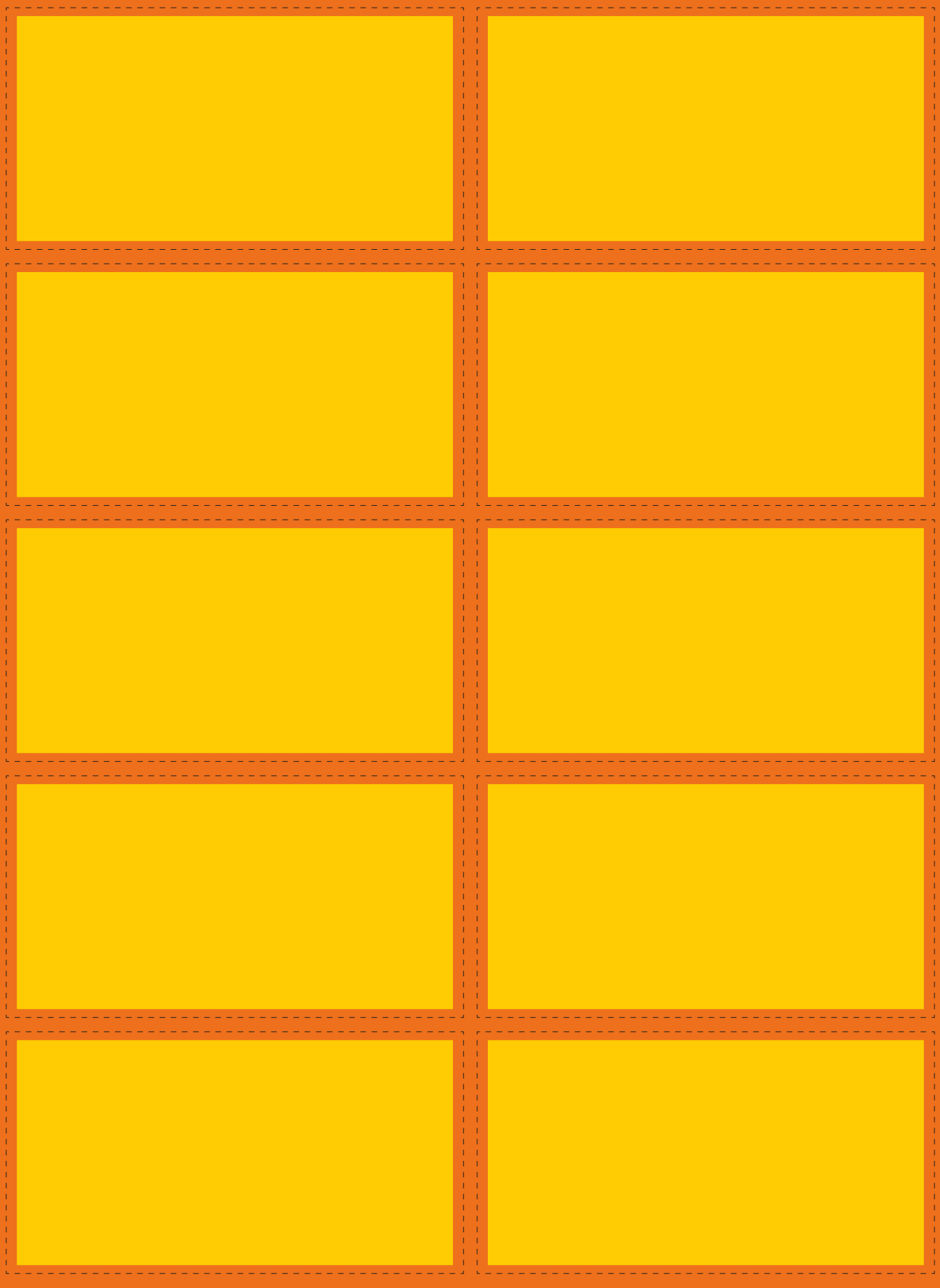







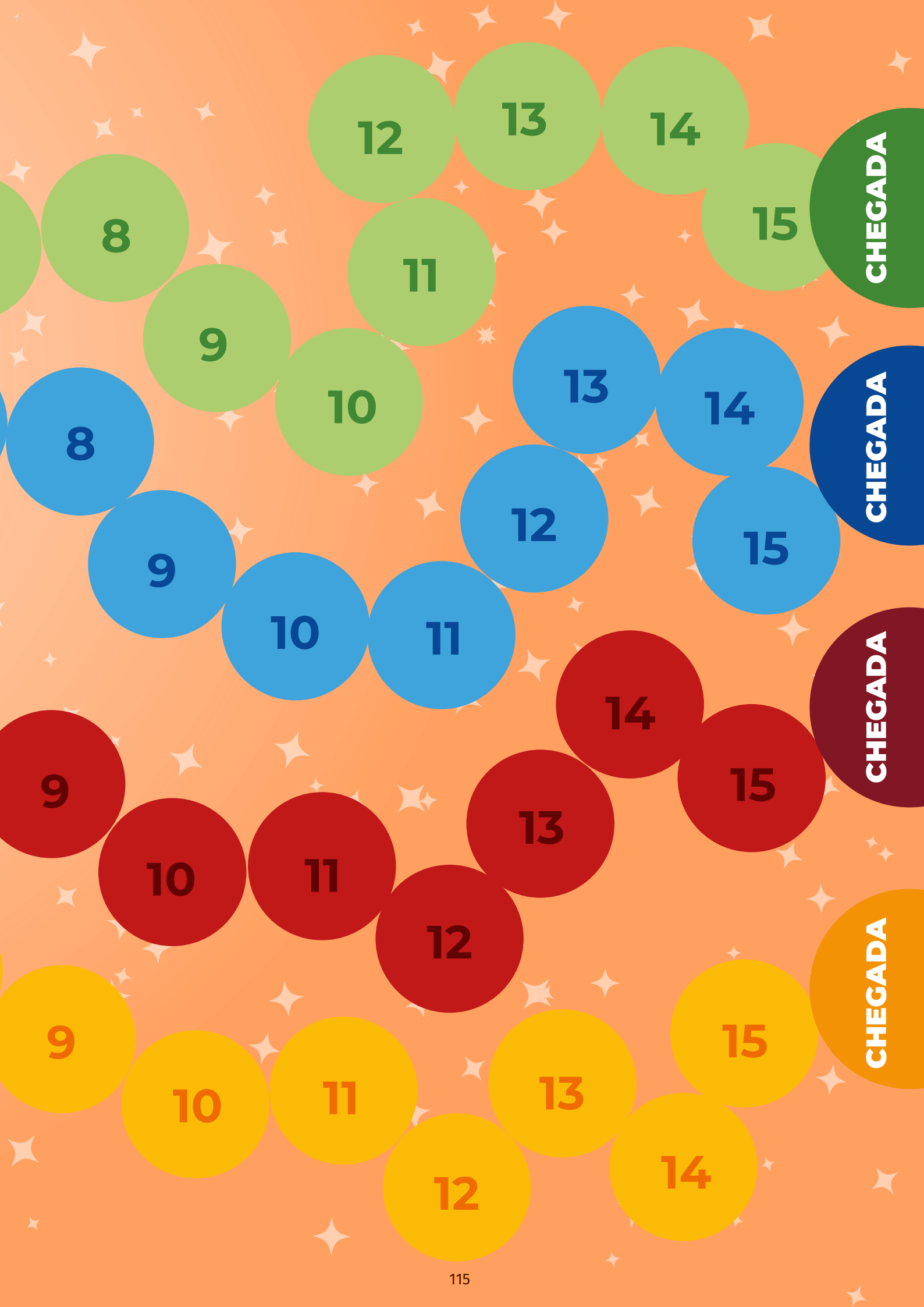


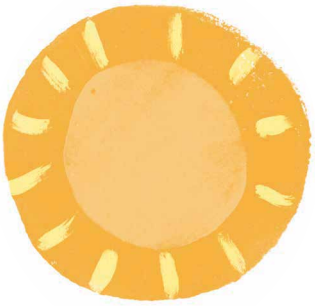
RECORTAR



TABULEIRO

INÍCIO
1
2
3
4
5
6
7
INÍCIO
1
2
3
4
5
6
7
INÍCIO
1
2
3
4
5
6
7
8
INÍCIO
1
2
3
4
5
6
7
8


12
13
14
15
CHEGADA
8
9
10
11
13
14
15
CHEGADA
8
9
10
11
12
14
15
CHEGADA
9
10
11
12
13
15
CHEGADA
9
10
11
12
13
14



05

QUANTOS PEDACINHOS TEM?

FICHA PARA OS JOGADORES

Meta: ser a/o primeira/o a descartar todas as suas fichas com figuras.

Jogadores: 2 a 5 participantes (ou duplas).

Componentes do jogo:

- 25 fichas contendo, cada uma, 1 figura;
- 1 “dado diferente” com a numeração de 1 a 5 e uma carinha triste no sexto lado.

Regras:

- As fichas com figuras são distribuídas igualmente para os jogadores participantes. Caso sobrem fichas, elas deverão ser deixadas à parte.
- A/O primeira/o jogadora/or lança o dado e vê o número sorteado. Ela/Ele deve encontrar, entre as fichas que recebeu, alguma que tenha uma figura cujo nome tenha a quantidade de pedacinhos (sílabas) indicada no dado.
- Se tiver, a/o jogadora/or descarta sua ficha na mesa, mostrando-a para os colegas. Se ela/ele não tiver uma ficha cujo nome tenha o número de sílabas indicado no dado, passa a sua vez de jogar.
- Caso a ficha descartada pela criança não contenha uma figura cujo nome tenha o número de sílabas indicado no dado, ela deve pegar a ficha de volta.
- Se sair a carinha triste no dado, a/o jogadora/or deve passar sua vez para a/o jogadora/or seguinte.
- A/O jogadora/or que descartar suas fichas mais rápido vence o jogo, que continua com os demais jogadores até que todos descartem as fichas que receberam.

FICHA DA/O PROFESSORA/OR

Objetivos didáticos:

- compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras que podem ser pronunciadas separadamente (as sílabas);
- identificar a sílaba como unidade fonológica;
- segmentar palavras em sílabas orais;
- contar sílabas orais em palavras;
- compreender que o tamanho da palavra depende da quantidade de partes orais que ela tem.

Público-alvo:

Crianças com 4 e 5 anos, especialmente aquelas que ainda não compreenderam que a palavra é constituída de significado e significante oral (sequência sonora) e que precisam refletir sobre as propriedades sonoras das palavras, desenvolvendo a consciência fonológica no que se refere à segmentação de palavras em sílabas orais e à contagem dessas sílabas.

Sugestões de encaminhamentos:

A/O professora/or deve ler, em voz alta, as regras do jogo e discutir com as crianças sobre como ele funciona, à medida que lê. Durante o jogo, caso existam dúvidas quanto às regras, a/o docente pode ler novamente e explicar às crianças. Esse procedimento contribui para que elas se familiarizem com o gênero textual "instruções de jogos".

Antes do início do jogo, é importante que a/o professora/or apresente o "dado diferente" para as crianças, incentivando-as a falarem qual é a diferença. Assim, elas certamente irão notar que o dado desse jogo não tem o lado correspondente ao número 6. No lugar dele, existe uma carinha triste, que representa uma rodada sem jogar.

Se a/o professora/or achar adequado, pode, nas primeiras partidas, agrupar as crianças de modo que aquelas que já saibam segmentar oralmente as palavras em sílabas formem pares com as que ainda não conseguem fazer essa segmentação com segurança.

Dicas às/aos professoras/es

As fichas com figuras são distribuídas igualmente para os jogadores participantes. Caso sobrem fichas, elas deverão ser deixadas à parte.

Assim, segmentar palavras em pedacinhos (sílabas) já é algo relativamente simples para as crianças a partir dos 4 anos. Como também sabemos, segmentar palavras em sílabas e contar o número de sílabas em palavras são habilidades que ajudam as crianças a focar a atenção na pauta sonora das palavras e colaboram para a superação do realismo nominal.

À medida que as crianças são levadas a pensar sobre quantas partes/ pedacinhos (sílabas orais) tem uma palavra, elas começam a perceber que essa unidade maior (a palavra) é constituída por segmentos sonoros e que é preciso pensar sobre como esses tais "pedacinhos de sons" são representados por escrito na hora que querem escrever ou ler uma palavra.

Como desdobramento do jogo, a/o professora/or pode propor que as crianças contém o número de sílabas de seus nomes e identifiquem os nomes maiores e menores das crianças da sua turma.

O jogo *Quantos pedacinhos tem?* pode ser jogado, também, com fichas contendo os nomes das crianças da turma. Nesse caso, a/o professora/or pode fazer as fichas só com os nomes ou com os nomes e a foto das crianças para aquelas que ainda não tiverem memorizado os nomes dos colegas.

Repertório de palavras/imagens usadas no jogo

Como é necessário que todos usem os mesmos nomes para nomear as imagens que compõem o jogo, é fundamental, antes de começar a jogar, que a/o docente apresente cada uma delas às crianças, pois algumas podem ter mais de uma denominação (por exemplo, "bala", "bombom" ou "confeito") ou mesmo não serem conhecidas pelas crianças. Neste último caso, as meninas e os meninos terão a oportunidade de ampliar seu vocabulário, conhecendo novas palavras e o que elas designam.

1 sílaba (monossílabos) – sol, pé, trem, pão, flor

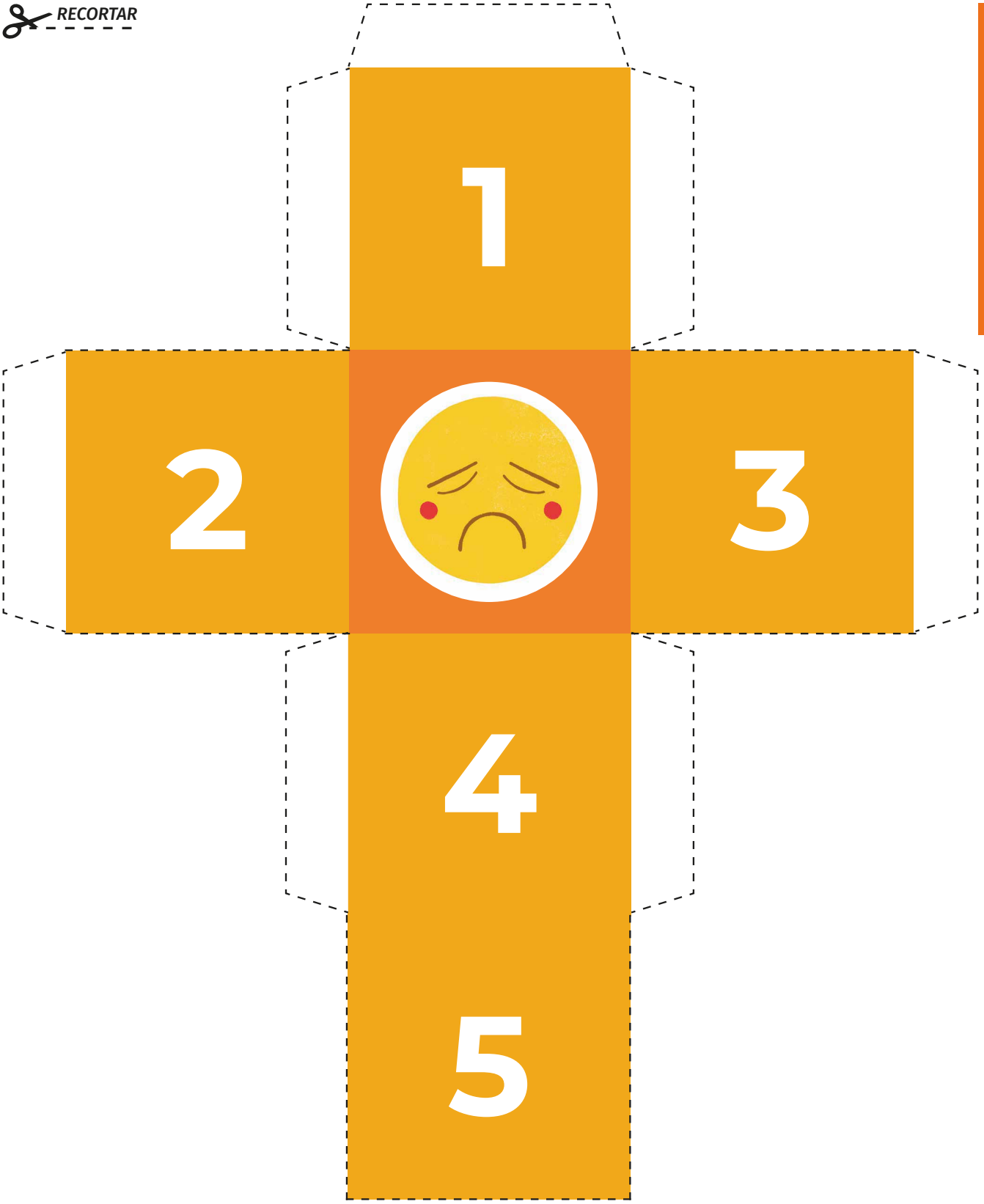
2 sílabas (dissílabos) – leão, chave, zebra, limão, cobra

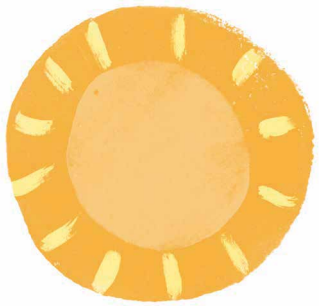
3 sílabas (trissílabos) – pipoca, vassoura, peteca, girafa, formiga

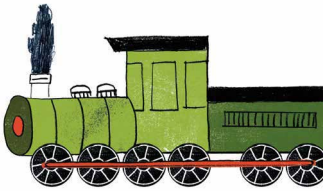
4 sílabas (tetrassílabos) – tartaruga, abacaxi, bicicleta, borboleta, mamadeira

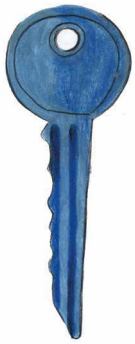
5 sílabas (pentassílabos) – hipopótamo, helicóptero, malabarista, equilibrista, rinoceronte

RECORTAR

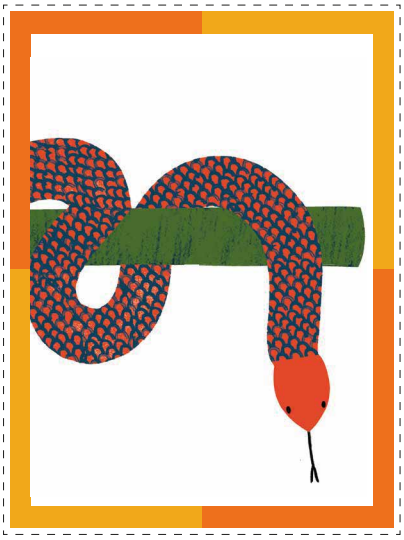


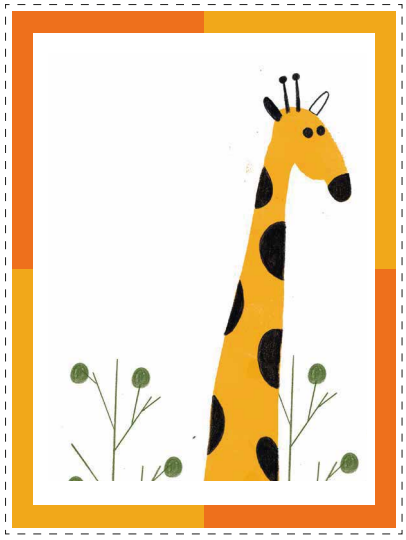


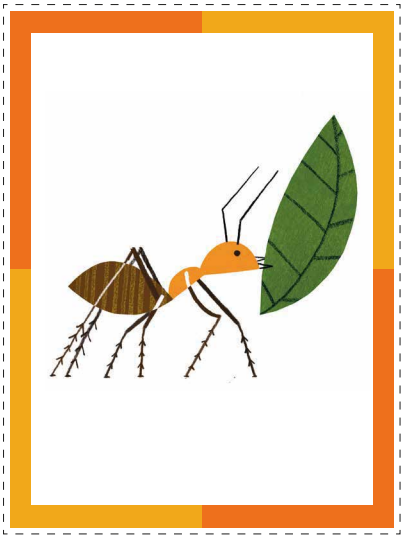


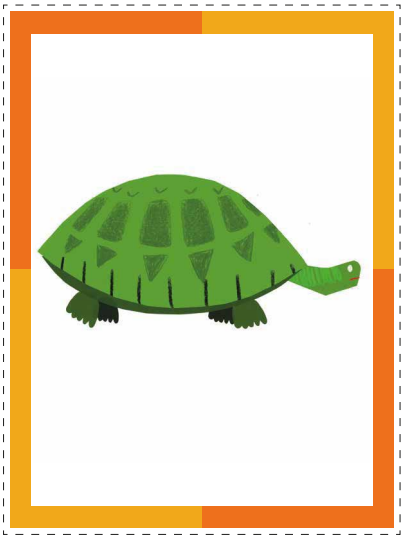


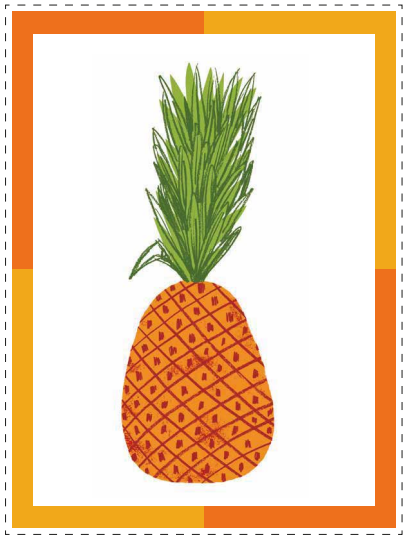
RECORTAR



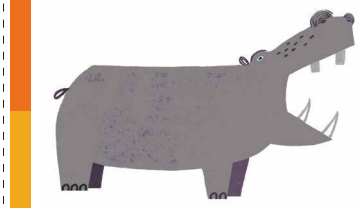


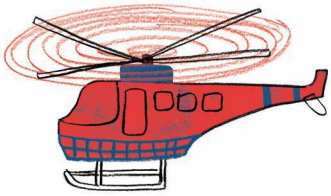


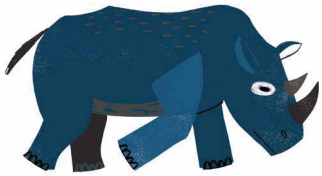




RECORTAR



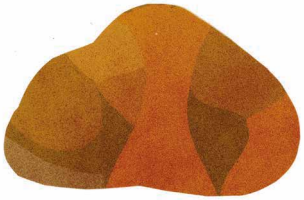




RECORTAR

06

SILABÓ



FICHA PARA OS JOGADORES

Meta: ser a/o primeira/o a se livrar das suas cartelas (“pedras”), encaixando-as na sequência de figuras cujos nomes são parecidos, porque têm a mesma sílaba inicial.

Jogadores: a partir de 02 até 04 participantes (com duas duplas ou quatro crianças em cada grupo).

Componentes do jogo:

- 21 cartelas (“pedras”) contendo, cada uma, duas figuras, sendo uma de cada lado. Como num dominó comum, existem também “carroças”, isto é, cartelas constituídas por duas figuras iguais.

Regras:

- Cada criança ou dupla/grupo de crianças recebe cinco cartelas, de modo que as figuras estejam visíveis somente para quem as recebeu.
- A/o professora/or coloca no centro da mesa as cartelas que sobraram (não importa quais foram), com as imagens viradas para cima.
- Quem inicia coloca uma cartela no centro da mesa e o jogo segue em sentido horário.
- Na sua vez, as crianças que tiverem uma cartela com figura cujo nome começa “parecido” com uma das figuras das extremidades das peças já colocadas deverão posicioná-la junto dessa palavra/figura.
- Quando uma criança ou dupla/grupo, na sua vez de jogar, não tiver nenhuma cartela com figura começando pela sílaba inicial que deveria colocar, deverá pegar uma das cartas que sobraram e ficaram expostas.
- A cada jogada, os participantes e a/o professora/or vão conferir se a cartela colocada está correta.
- Quando uma criança ou dupla/grupo conseguir colocar sua última cartela, deverá gritar “Bati” ou “Batemos!”.

FICHA DA/O PROFESSORA/OR

Objetivos didáticos:

- perceber que as palavras são constituídas por partes orais menores, as sílabas;
- identificar palavras que têm a mesma sílaba inicial;
- perceber que palavras diferentes, de diferentes campos semânticos, podem começar com a mesma sílaba;
- comparar palavras quanto às suas semelhanças sonoras (aliteração na sílaba inicial).

Público-alvo:

Crianças em processo de aprendizagem inicial da escrita alfabética, que estão desenvolvendo a consciência fonológica e precisam avançar na identificação de palavras parecidas, porque começam com a mesma sílaba oral. O jogo também é indicado para as crianças que ainda não compreendem que a escrita nota as partes sonoras das palavras.

Sugestões de encaminhamentos:

Na(s) primeira(s) partida(s), a/o professora/or deverá ler em voz alta as regras do jogo, mostrando às crianças as cartelas que equivalem a "pedras" de um dominó comum. Antes de começar o jogo "de verdade", é importante mostrar cada uma das cartelas e pedir para as crianças nomearem as figuras que nelas aparecem, de modo que seja feito um "acordo" e todos denominem as figuras de um mesmo jeito.

Quando cada criança ou dupla, na sua vez, colocar a cartela que "combina", a/professora/or deverá incentivar, mas sem interromper continuamente o fluxo do jogo, para que verbalizem uma justificativa. Por exemplo, "MAÇÃ e MALETA, porque é MA e MA". Se houver erro, os demais participantes deverão ser orientados a questionar a cartela colocada de modo equivocado.

Dicas às/aos professoras/es

Identificar palavras que começam com a mesma sílaba oral é uma importante habilidade de consciência fonológica, para que as crianças compreendam como nossa escrita alfabética funciona. Ao lidar com as sílabas iniciais das palavras, tal como proposto neste jogo, as crianças vão, pouco a pouco, ganhando mais autonomia para refletir sobre outras semelhanças sonoras, que ocorrem nas rimas, e sobre "pedaços" orais (sílabas) que aparecem no meio das palavras. Sem precisar sofrer treinamentos de pronúncia de fonemas isolados (o que é um tormento, mesmo para nós, adultos), as crianças avançam em direção a uma hipótese alfabética de escrita.

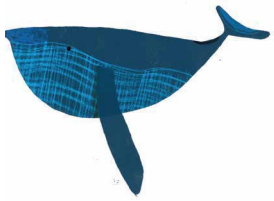
Após o jogo, a/o professora/or pode, como desdobramento, desafiar as crianças a dizerem outras palavras que começam como determinada palavra do jogo. A/o docente, após registrar no quadro a palavra inicial proposta (por exemplo, PIRATA), com letras maiúsculas de imprensa ("bastão"), pode registrar, abaixo, as palavras que a turma vai dizendo e que "começam igual", aproveitando para realçar as sílabas iniciais. Isso permite às crianças viverem "o enigma" de que palavras "com pedaço oral igual no começo" iniciam, geralmente, com as mesmas letras, como em:

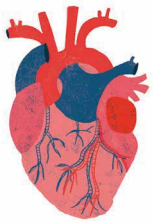
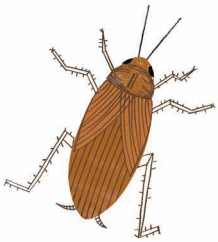
MAÇÃ **MA**LETA **MA**PA **MA**CARRÃO

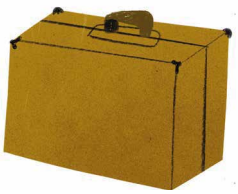
Lista de palavras/imagens usadas no jogo

Como é necessário que todos usem os mesmos nomes para nomear as imagens que compõem o jogo, é fundamental, antes de começar a jogar, que a/o docente apresente cada uma delas às crianças, pois algumas podem ter mais de uma denominação (por exemplo, "bala", "bombom" ou "confeito") ou mesmo não serem conhecidas pelas crianças. Neste último caso, as meninas e os meninos terão a oportunidade de ampliar seu vocabulário, conhecendo novas palavras e o que elas designam.

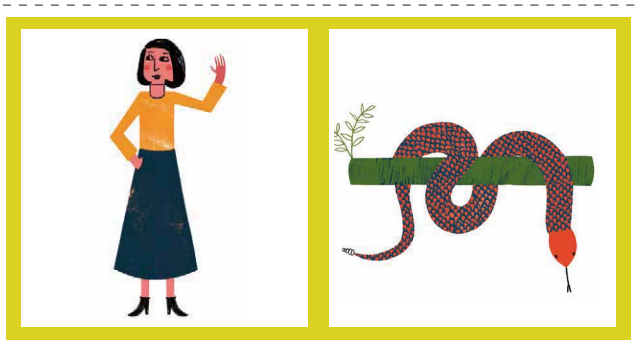
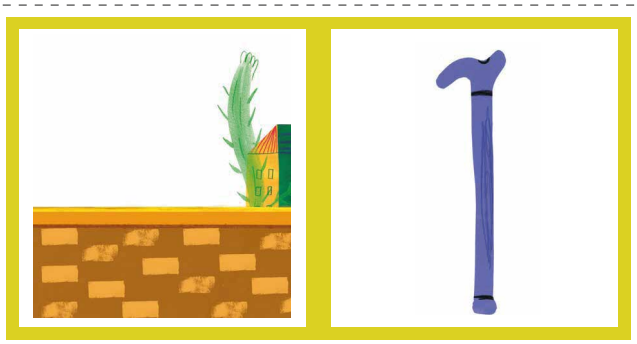
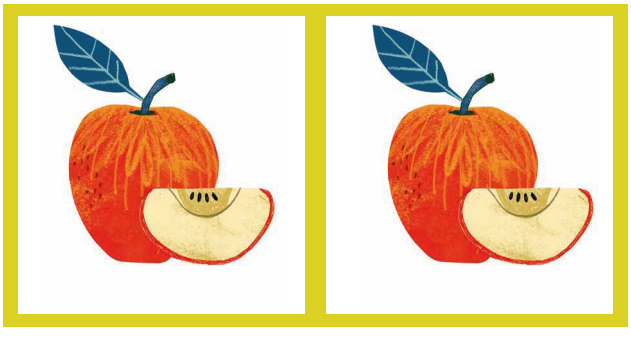
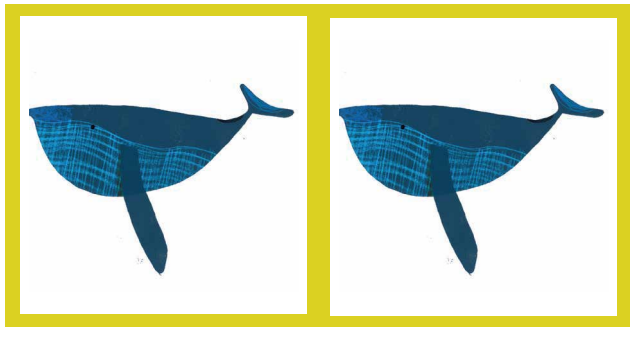
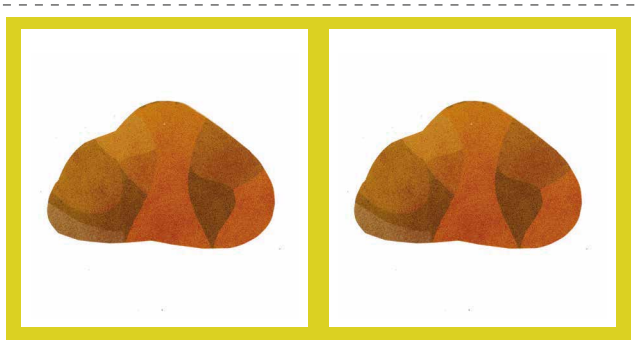
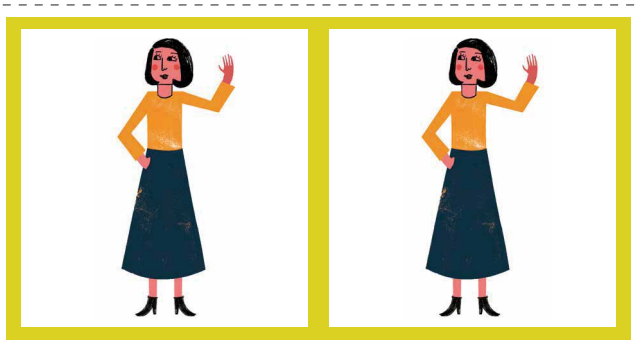
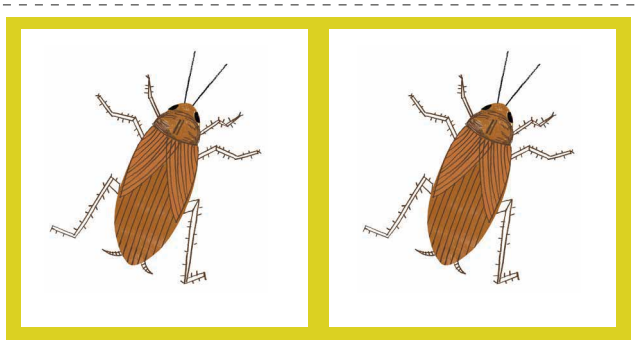
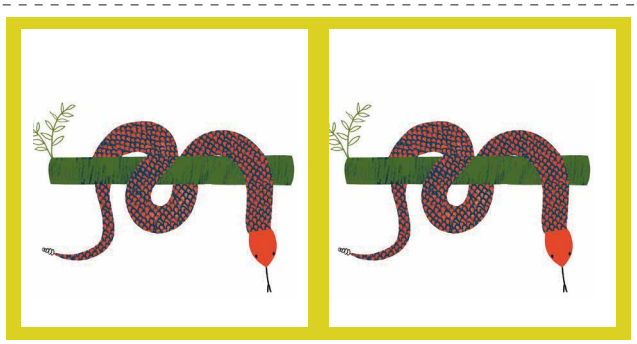
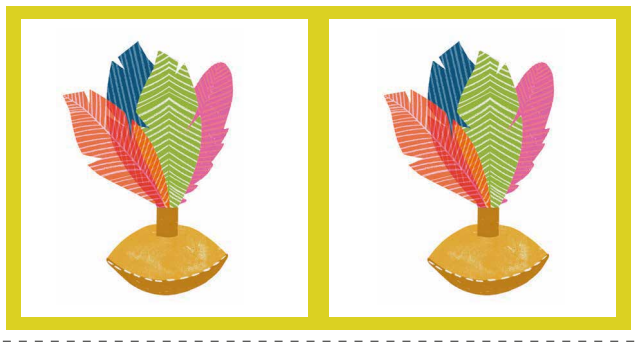
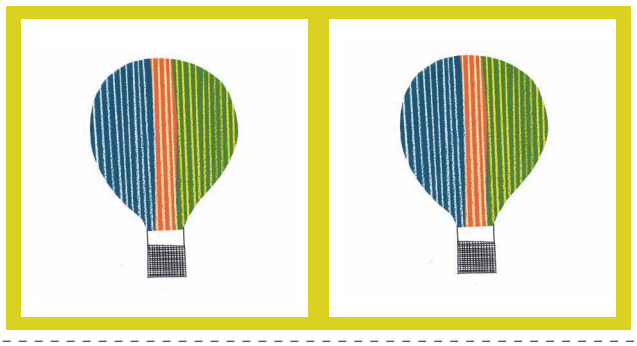
MAÇÃ • MALETA • MAPA • MACARRÃO • BALEIA • BARATA • BALANÇO • BALÃO • PETECA • PÉ • PEDRA • PERUCA • BIQUÍNI • BICO • BIGODE • BICICLETA • COLA • CORAÇÃO • COPO COBRA • MULHER • MURO • MULA • MULETA



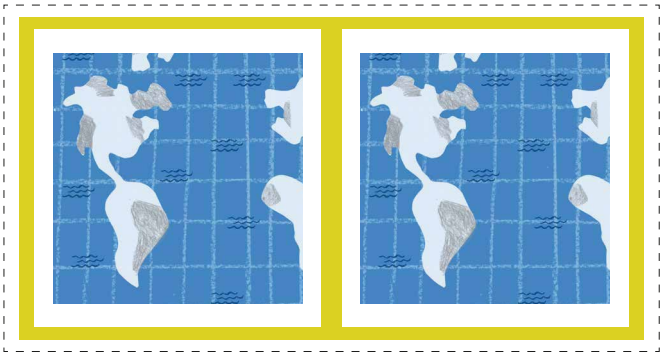





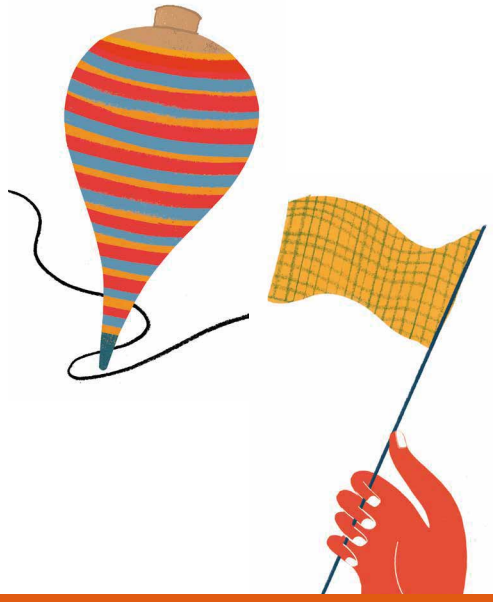
RECORTAR

RECORTAR



RECORTAR



07

DUPLA SONORA

FICHA PARA OS JOGADORES

Meta: conseguir o maior número de pares de cartas.

Jogadores: 4 participantes.

Componentes do jogo:

- 20 pares de cartas, sendo 20 redondas e 20 quadradas, contendo, cada uma, 1 figura;
- 01 cartela-gabarito contendo as duplas de figuras cujas palavras possuem as mesmas sílabas iniciais.

Regras:

- Organizar todas as cartas redondas em uma superfície plana, de modo que as imagens fiquem viradas para cima.
- Embaralhar as cartas quadradas, organizá-las umas sobre as outras e disponibilizar o monte de cartas no centro para que todos os jogadores tenham acesso a ele.
- Decidir a ordem de início dos participantes do jogo.
- Cada jogador, na sua vez, retira a primeira carta do monte de cartas quadradas e vira a figura para cima de modo que todos os jogadores possam visualizá-la.
- Todos os jogadores deverão localizar, entre as cartas redondas organizadas na superfície plana, aquela que tem a imagem cujo nome tem a mesma sílaba inicial da palavra correspondente à imagem da carta quadrada.
- O jogador da vez que primeiro localizar a carta redonda que forma o par com a carta quadrada, retirada do monte, guarda consigo o par de cartas.
- Quando todas as cartas do monte acabarem, o jogo é encerrado.
- Vencerá o jogo a criança que conseguir o maior número de pares de cartas.
- No momento da contagem dos pares de cartas, as crianças poderão consultar a cartela-gabarito, a fim de identificarem se formaram os pares corretos.

FICHA DA/O PROFESSORA/OR

Objetivos didáticos:

- perceber que as palavras são constituídas por partes orais menores, as sílabas;
- identificar palavras que começam com a mesma sílaba;
- comparar palavras orais quanto à sílaba inicial;
- perceber que palavras diferentes compartilham sílabas iguais.

Público-alvo:

Crianças de 4 a 5 anos, principalmente aquelas que ainda não compreendem que a escrita nota as partes sonoras das palavras e precisam desenvolver a consciência fonológica, percebendo que palavras diferentes podem começar com a mesma sílaba.

Sugestões de encaminhamentos:

Na(s) primeira(s) partida(s), a/o docente deverá ler em voz alta as regras do jogo, discutindo com as crianças sobre como ele funciona. Antes de iniciar o jogo, é interessante, também, que a/o professora/or mostre cada uma das cartelas e nomeie, junto com as crianças, as figuras nelas contidas, uma vez que, para identificar os pares de figuras cujas palavras começam com a mesma sílaba, é importante que todos os participantes saibam exatamente quais são as figuras das cartelas.

No caso de o grupo ainda não ter familiaridade com esse tipo de reflexão, antes de iniciar o jogo, a/o professora/or pode apresentar as cartas, solicitar que os participantes observem as figuras e digam as sílabas iniciais das palavras correspondentes a elas, de forma cooperativa, isolando a dimensão da competição. Nesse momento, pode ser proposto, somente, que as crianças explorem a noção de pareamento, analisando as sílabas iniciais que estão presentes em cada par de cartas, colocando-as lado a lado. Essa experiência prévia favorecerá que as crianças desloquem sua atenção para as partes orais (sílabas) que compõem as palavras.

Dicas às/aos professoras/es

Este jogo apresenta contribuições ao processo de aprendizagem inicial da escrita alfabética, favorecendo reflexões fonológicas no nível da sílaba inicial. A habilidade de identificar as sílabas orais no início das palavras contribui para a compreensão de um dos princípios do nosso sistema de escrita alfabética: as letras notam a pauta sonora das palavras que pronunciamos, não levando em conta as características físicas ou funcionais dos seus referentes.

Neste jogo, as crianças deverão, portanto, dirigir a atenção para os sons das sílabas iniciais das palavras, deixando de lado, neste momento, o significado dos objetos que ilustram as cartas. Essa é uma descoberta bastante sofisticada, que exige certa abstração de quem se encontra em fases iniciais do processo de apropriação da escrita alfabética. Por isso, quanto mais as crianças estiverem familiarizadas com a habilidade de prestar atenção aos "pedaços sonoros" das palavras que pronunciamos, mais poderão pensar sobre o que está em questão neste jogo: a ideia de que palavras diferentes podem compartilhar segmentos sonoros iguais.

Este jogo enfoca, assim, a análise das sílabas orais iniciais das palavras, desafiando as crianças a identificarem semelhanças sonoras entre as palavras por meio de uma experiência lúdica. Como as cartelas têm apenas figuras, uma vez que as crianças estejam familiarizadas com as regras, elas podem jogar com pouca ou nenhuma mediação dos adultos de referência, sentindo-se seguras para desbravar e explorar o jogo, interagindo com os colegas.

Após o jogo, é possível, ainda, explorar outras atividades que ampliem os repertórios infantis. As crianças podem ser convidadas a pensar em outras palavras que têm as mesmas sílabas iniciais, produzindo novas cartas para composição e ampliação do jogo. Podem, também, ser estimuladas a escrever os pares de palavras do jogo no papel (em duplas ou em pequenos grupos) ou ainda com a ajuda do alfabeto móvel. Nesse caso, o desafio não deve implicar "correções" por parte do adulto, já que não se tem o propósito de ensinar, sistematicamente, relações som-grafia.

Repertório de palavras/imagens usadas no jogo

Como é necessário que todos usem os mesmos nomes para nomear as imagens que compõem o jogo, é fundamental, antes de começar a jogar, que a/o docente apresente cada uma delas às crianças, pois algumas podem ter mais de uma denominação (por exemplo, “sapo”, “rã” ou “perereca”) ou mesmo não serem conhecidas pelas crianças. Neste último caso, as meninas e os meninos terão a oportunidade de ampliar seu vocabulário, conhecendo novas palavras e o que elas designam.

• Cartas redondas

20 cartas redondas contendo as seguintes figuras:

Cadeira, Escova, Televisão, Piano, Bola, Patins, Lápis, Rato, Girassol, Balão, Sapo, Melancia, Galo, Bandeira, Folha, Cobra, Maçã, Vaca, Tubarão, Abelha.

• Cartas quadradas

20 cartas quadradas contendo as seguintes figuras:

Cavalo, Escorpião, Telefone, Pião, Bota, Pato, Laço, Raposa, Girafa, Baleia, Sapato, Medalha, Gaveta, Bandeja, Fogo, Copo, Macaco, Vassoura, Tucano, Avião.

• Cartela-gabarito

01 cartela contendo os seguintes pares de imagens, acompanhadas das palavras escritas em letra de imprensa maiúscula:

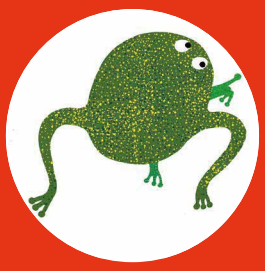
1. Cadeira - Cavalo
2. Escova - Escorpião
3. Televisão - Telefone
4. Piano - Pião
5. Bola - Bota
6. Patins - Pato
7. Lápis - Laço
8. Rato - Raposa
9. Girassol - Girafa
10. Balão - Baleia
11. Sapo - Sapato
12. Melancia - Medalha
13. Galo - Gaveta
14. Bandeira - Bandeja
15. Folha - Fogo
16. Cobra - Copo
17. Maçã - Macaco
18. Vaca - Vassoura
19. Tubarão - Tucano
20. Abelha - Avião

RECORTAR

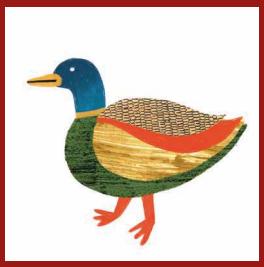
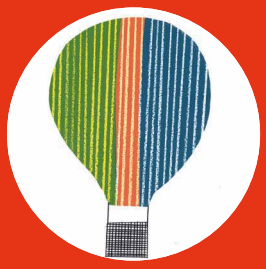
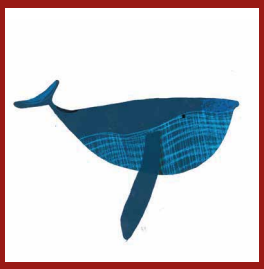
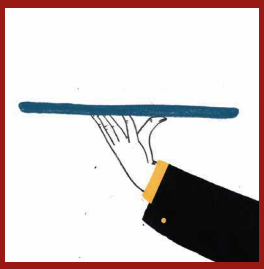
RECORTAR

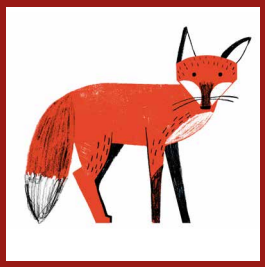
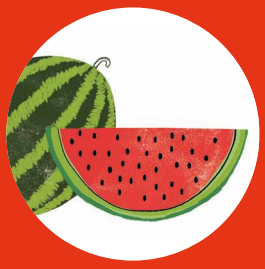
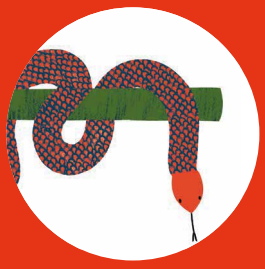
CARTELA-GABARITO

CADEIRA	CAVALO
BOLA	BOTA
GIRASSOL	GIRAFA
GALO	GAVETA
MAÇÃ	MACACO

TELEVISÃO	TELEFONE
LÁPIS	LAÇO
SAPO 	SAPATO
FOLHA	FOGO
TUBARÃO	TUCANO

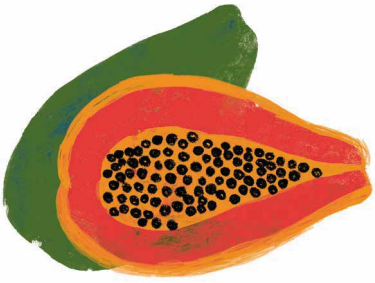
CARTELA-GABARITO

ESCOVA	ESCORPIÃO
PATINS	PATO 
BALÃO 	BALEIA 
BANDEIRA	BANDEJA 
VACA	VASSOURA

PIANO	PIÃO
RATO	RAPOSA 
MELANCIA 	MEDALHA
COBRA 	COPO
ABELHA	AVIÃO

08

COLEÇÃO DE RIMAS



FICHA PARA OS JOGADORES

Meta: completar uma cartela formando uma coleção de palavras que rimam.

Jogadores: 2 a 4 participantes (podem ser duplas).

Componentes do jogo:

- 4 “cartelas-coleção”, cada uma de uma cor diferente e com uma figura que indica a rima da coleção (cada cartela corresponde a uma coleção de palavras que rimam);
- 24 fichas com figuras representando palavras que rimam com as das coleções (6 fichas correspondentes a cada cartela-coleção);
- cartas de emojis alegres ou tristes representando perder ou ganhar fichas de sua coleção (quantidade indicada na carta). Para os emojis sorridentes são duas cartas de cada: duas de 1 e duas de 2 quadradinhos, e uma com a cara bem alegre com 3 quadradinhos (ganha 3);
- tabuleiro contendo casas nas cores das cartelas-coleção e casas com emoji em dúvida;
- 1 dado e 1 pino.

Regras:

- Posicionar o tabuleiro no centro da mesa e colocar o pino em qualquer casa do tabuleiro.
- Todos usam o mesmo pino no tabuleiro, que não tem linha de chegada.
- Cada jogador deve escolher uma cartela-coleção, que indicará a sua cor no tabuleiro.
- As fichas com as figuras devem ser espalhadas à vista de todos, viradas para cima. As cartas de emojis são embaralhadas e colocadas num monte viradas para baixo.
- Decide-se na sorte quem iniciará o jogo. O primeiro jogador lança o dado e caminha com o pino a quantidade de casas indicadas pelo dado, no sentido horário.
- Se o pino cair numa casa da sua cor, ele deve pegar uma figura que rime com sua coleção e colocá-la em sua cartela. Se cair em uma casa de outra cor, ele passa a vez para o próximo jogador, que anda com o mesmo pino, e assim por diante.
- Quando um jogador cai numa casa indicada por um emoji em dúvida, deve retirar uma carta emoji e fazer conforme indicado: o emoji alegre indica pegar na mesa a quantidade de fichas indicadas na carta e o emoji triste indica a devolução à mesa de fichas na quantidade indicada. Se o jogador não tiver essa quantidade, devolve o que tiver; se não tiver nenhuma, nada acontece e o jogo segue.

• O jogo termina quando o primeiro jogador completar sua carta-coleção ou quando não restar nenhum jogador sem completar sua carta-coleção. Essa regra de finalização deve ser combinada antes do início do jogo.

FICHA DA/O PROFESSORA/OR

Objetivos didáticos:

• compreender que as palavras são compostas por sequências sonoras;
• comparar palavras quanto às semelhanças sonoras (rima);
• observar que palavras diferentes podem ter partes sonoras iguais, no final.

Público-alvo:

Crianças de 4 a 5 anos, especialmente aquelas em processo de compreensão da palavra como unidade constituída não apenas de significado, mas também de uma sequência sonora, beneficiando-se da reflexão sobre as propriedades sonoras das palavras, no nível da rima, para desenvolver essa habilidade de consciência fonológica.

Sugestões de encaminhamentos:

Antes do jogo, é importante conhecer a familiaridade das crianças em relação à semelhança sonora entre as palavras. Para que elas se familiarizem com a reflexão sobre a unidade rima, deve haver situações em que essa unidade esteja presente como foco de atenção, a exemplo das brincadeiras rimadas da tradição oral e da literatura.

Para propor o jogo, a/o docente deve ler, em voz alta, suas regras e discutir com as crianças sobre como ele funciona, à medida que lê, bem como apresentar todos os componentes do jogo. É preciso, igualmente, que todas as crianças saibam qual palavra cada figura representa, sendo importante que, antes do início do jogo, as palavras representadas pelas imagens nas cartelas sejam ditas em voz alta. Durante a leitura das regras e explicação do jogo, a/o docente pode dar exemplos e provocar a turma a identificar palavras que têm semelhança com outras na posição final.

No início do jogo, as crianças podem escolher sua cartela-coleção; ou cada cartela-coleção será sorteada entre os participantes ou distribuídas pela/o docente, garantindo que uma mesma criança possa variar sua cartela em diferentes rodadas. A cada rodada, os jogadores devem trocar de cartela-coleção. Para jogadores iniciantes, a/o docente pode diminuir a quantidade de fichas das cartelas-coleção para 4 fichas, por exemplo.

Durante o jogo, caso haja dúvidas quanto às regras, a/o docente pode ler novamente a "Ficha para os Jogadores", mostrando que é necessário compreender e seguir as regras. Esse procedimento contribui também para que elas se familiarizem com este gênero textual: instrução de jogo.

Dicas à/ao professora/or

Este jogo envolve, basicamente, a habilidade de identificação de palavras semelhantes entre elas, considerando o segmento final (rima), constituindo-se em um jogo de consciência fonológica sem a presença da palavra escrita. O jogo contribui, assim, para que as crianças descubram e firmem seus conhecimentos de que palavras diferentes podem ter o mesmo "pedaço" sonoro final (a rima), entendendo que elas podem ser semelhantes, ainda que distantes em termos de seus significados.

Como desdobramento do jogo, a/o docente pode, inicialmente, solicitar às crianças que digam oralmente outras palavras que poderiam entrar nas coleções. A/o professora/or pode escrever essas palavras sugeridas no quadro e analisar junto com as crianças o segmento escrito que coincide em todas elas, observando que a coincidência sonora implica, geralmente, uma coincidência gráfica. Nos casos em que a coincidência sonora não corresponde à coincidência gráfica (como, por exemplo, em papel/chapéu), não cabe antecipar questões ortográficas na etapa da Educação Infantil.

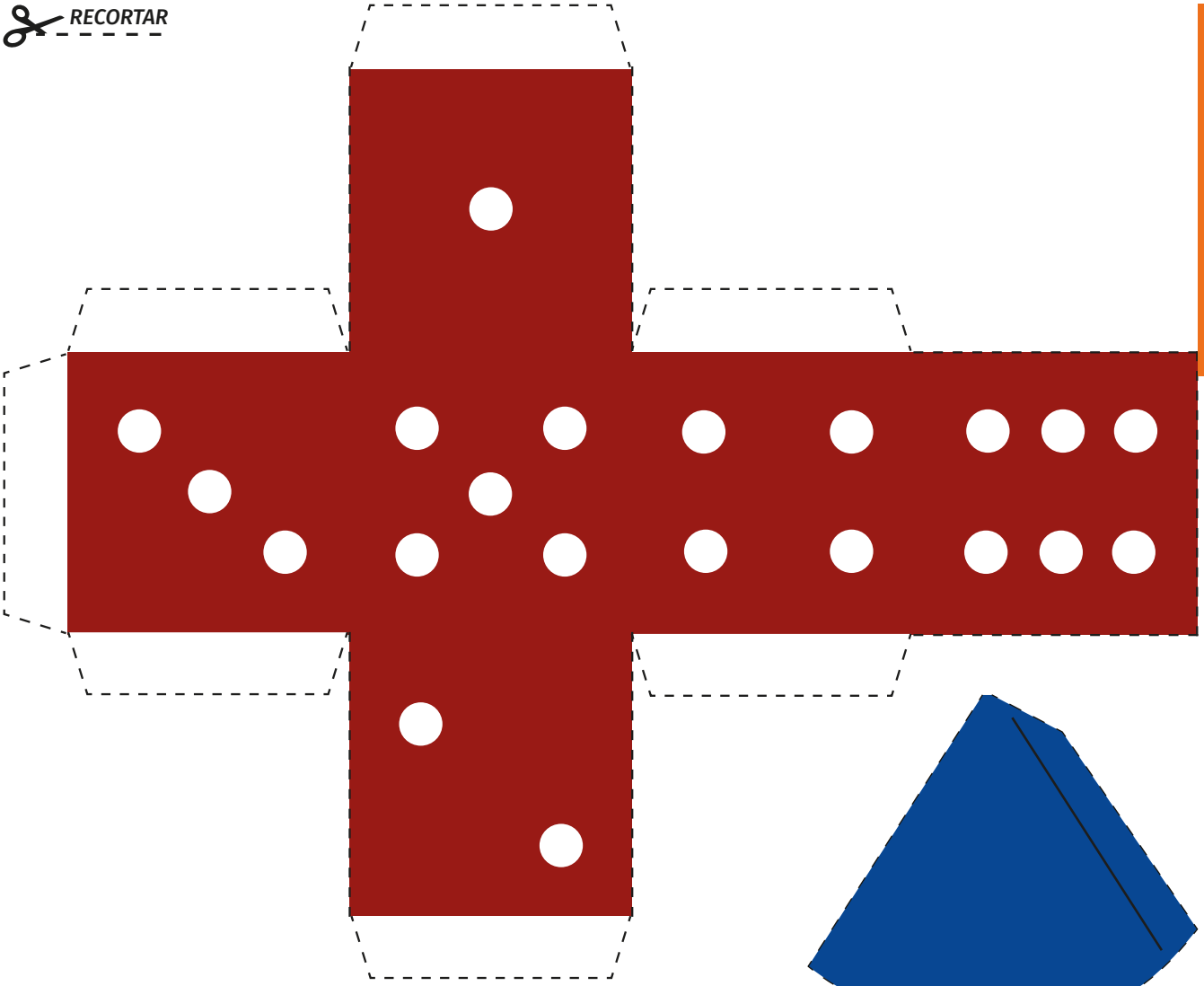
A abordagem de rimas em jogos de reflexão sobre palavras deve ser articulada a outras estratégias de exploração dessa unidade em contextos textuais, como as rimas em textos poético-musicais de gêneros da oralidade lúdica, como quadrinhas, cantigas, parlendas, bem como em textos rimados da literatura infantil. As rimas são, ao mesmo tempo, matéria-prima da poesia e unidade fonológica, por isso, a sua abordagem em contextos lúdicos e letrados é muito produtiva. O jogo é, portanto, apenas uma dessas estratégias.

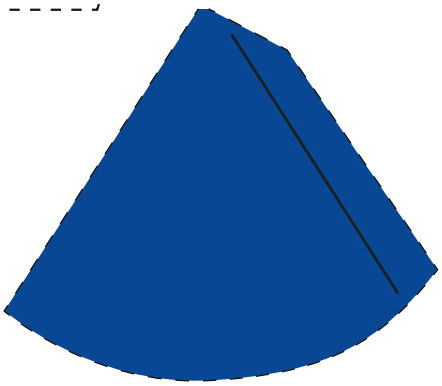
Listagem de palavras/imagens usadas no jogo

SAPATO	AVIÃO
PATO	MAMÃO
GATO	FEIJÃO
RATO	MELÃO
CARRAPATO	PIÃO
PRATO	PÃO
MATO	CORAÇÃO

BOLA	PANELA
GAIOLA	JANELA
SACOLA	SELA
COLA	VELA
MOLA	CANELA
CARAMBOLA	BERINJELA
CARTOLA	AQUARELA

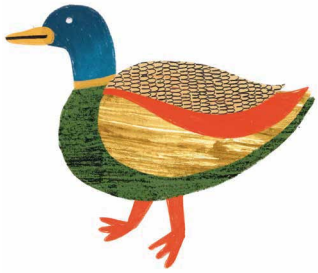
RECORTAR

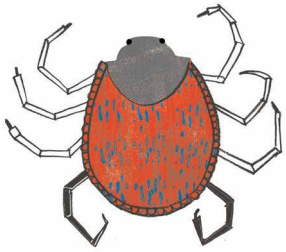




CARTELA
COLEÇÃO

CARTELA
COLEÇÃO





RECORTAR

CARTELA
COLEÇÃO

CARTELA
COLEÇÃO

COLEÇÃO DE
RIMAS

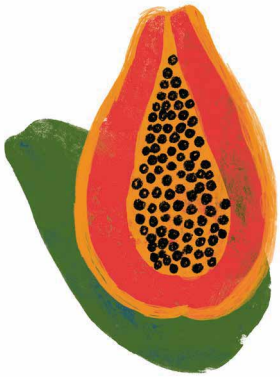
COLEÇÃO DE
RIMAS

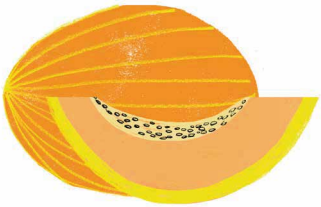
COLEÇÃO DE
RIMAS

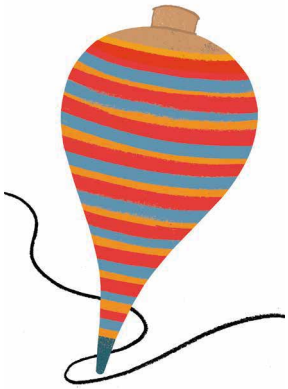
COLEÇÃO DE
RIMAS

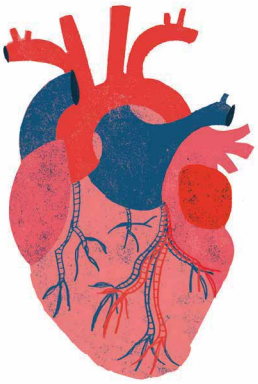
COLEÇÃO DE
RIMAS

COLEÇÃO DE
RIMAS









RECORTAR

COLEÇÃO DE
RIMAS

COLEÇÃO DE
RIMAS

COLEÇÃO DE
RIMAS

COLEÇÃO DE
RIMAS

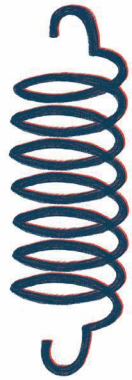
COLEÇÃO DE
RIMAS

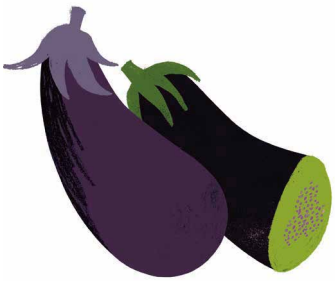
COLEÇÃO DE
RIMAS

COLEÇÃO DE
RIMAS

COLEÇÃO DE
RIMAS

COLEÇÃO DE
RIMAS





RECORTAR

COLEÇÃO DE
RIMAS

COLEÇÃO DE
RIMAS

COLEÇÃO DE
RIMAS

COLEÇÃO DE
RIMAS

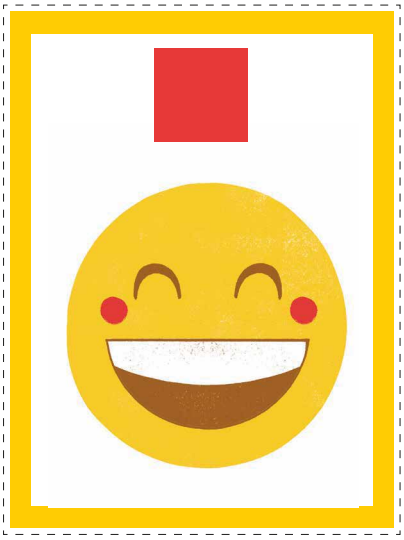
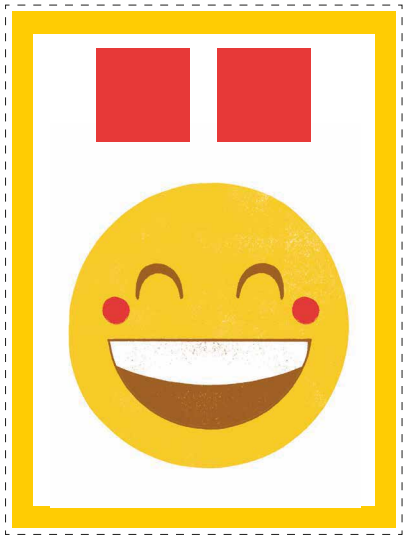
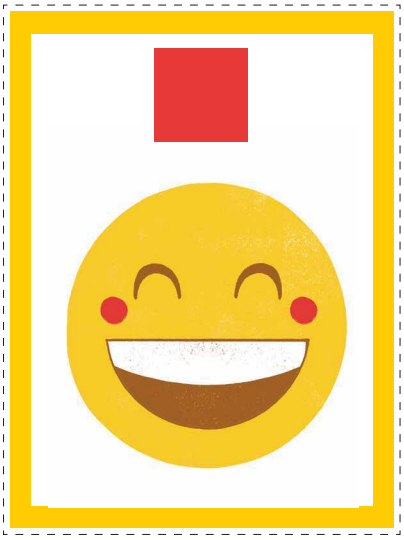
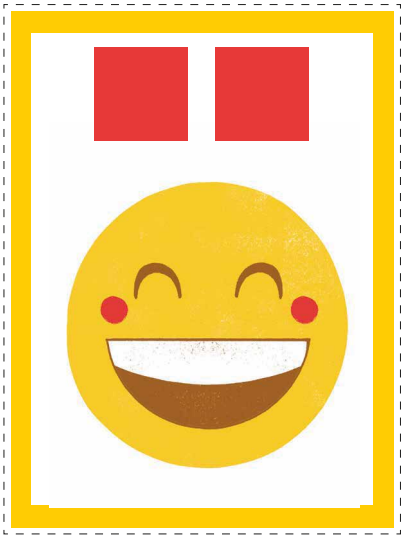
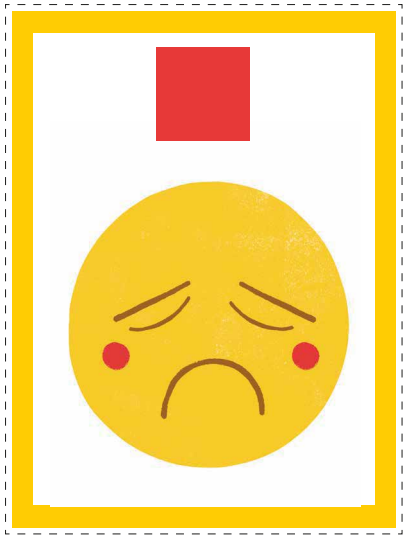
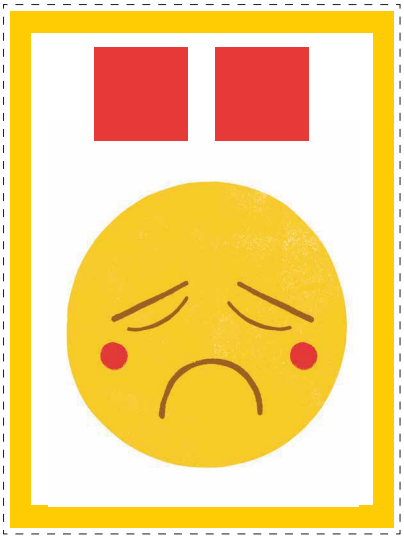
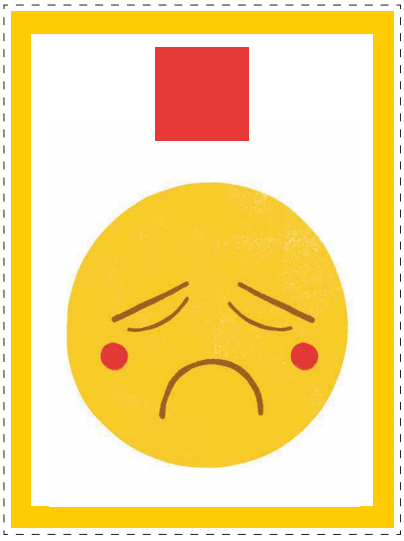
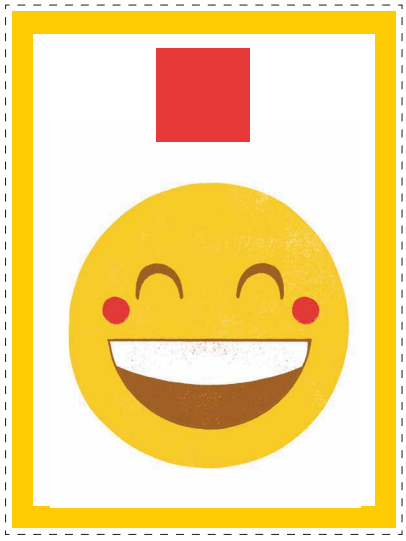
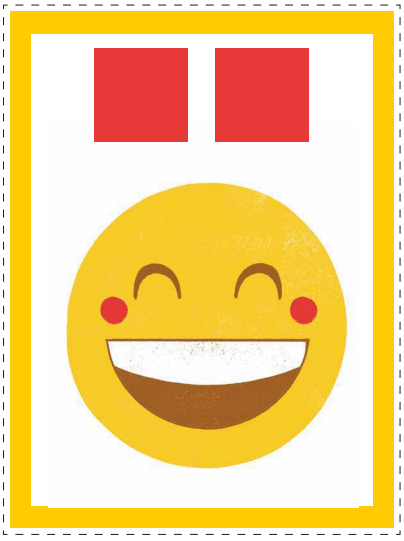
COLEÇÃO DE
RIMAS

COLEÇÃO DE
RIMAS

COLEÇÃO DE
RIMAS

COLEÇÃO DE
RIMAS

COLEÇÃO DE
RIMAS

RECORTAR

COLEÇÃO DE
RIMAS

COLEÇÃO DE
RIMAS

COLEÇÃO DE
RIMAS

COLEÇÃO DE
RIMAS

COLEÇÃO DE
RIMAS

COLEÇÃO DE
RIMAS

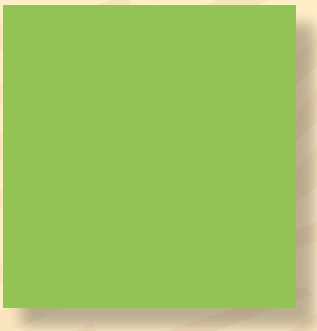
COLEÇÃO DE
RIMAS

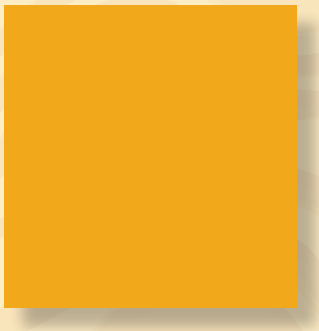
COLEÇÃO DE
RIMAS

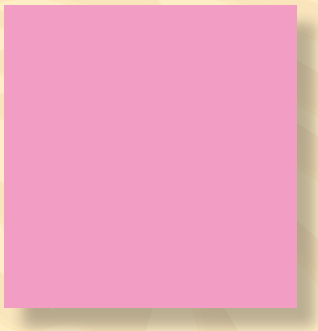
COLEÇÃO DE
RIMAS

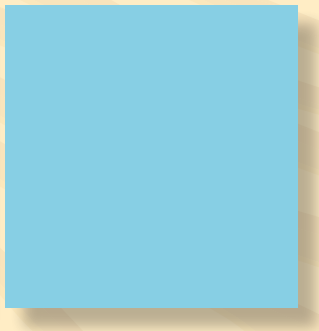
TABULEIRO

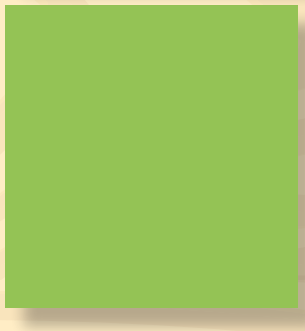
COLEÇ
RI

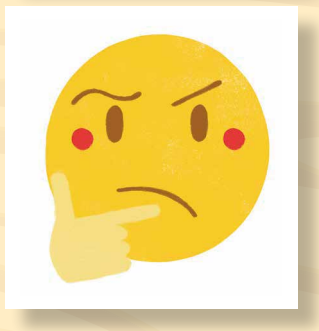


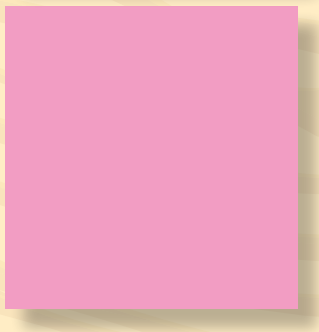


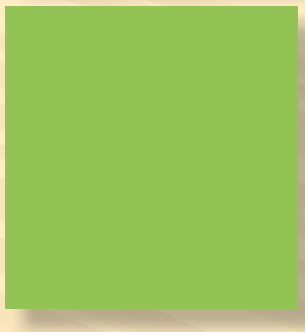


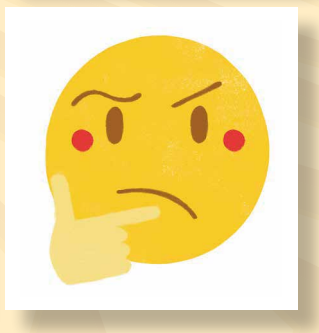




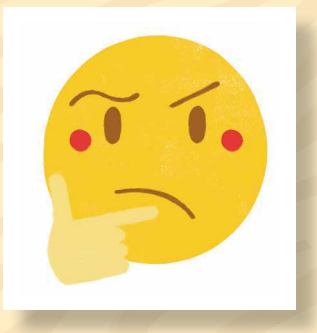


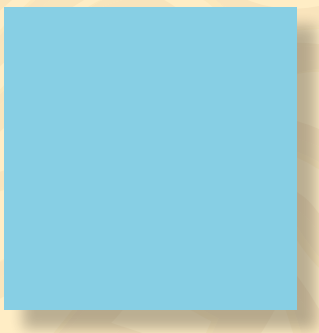


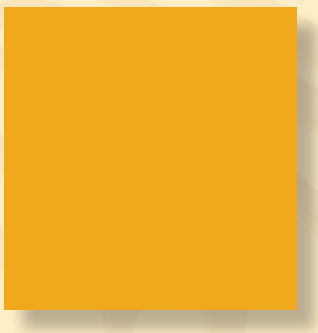


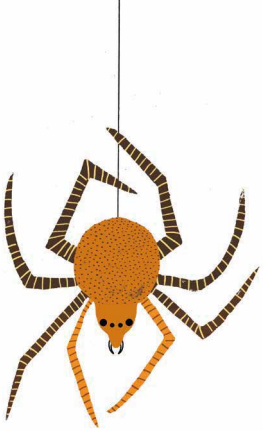


ÇÃO DE MAS



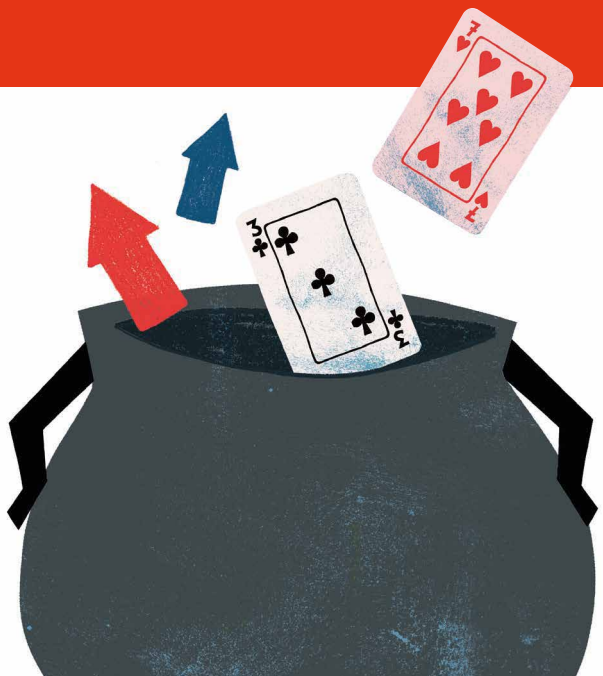






09

POÇÃO DE RIMAS



FICHA PARA OS JOGADORES

Meta: vencer coletivamente a bruxa ao atrapalhar a sua poção maligna, trocando os ingredientes da receita dela por outros que rimam com eles.

Jogadores: 2 a 4 participantes.

Componentes do jogo:

- tabuleiro (caldeirão de poções);
- 12 cartas com imagens dos ingredientes da poção da bruxa;
- 12 cartas com imagens dos ingredientes das crianças;
- 5 cartas especiais com comandos (1 carta “Eca”, 2 cartas “Seta”, 2 cartas “Buuum”);
- 1 carta da bruxa;
- 3 cartelas referentes à história (cartelas maiores).

Regras:

FASE 1

- Ouvir a leitura da cartela grande, com a poção da bruxa.
- Embaralhar as cartas com os ingredientes da bruxa e colocá-las viradas para baixo no caldeirão. A carta da bruxa deverá ficar ao lado do caldeirão.
- Espalhar na mesa as cartas dos ingredientes das crianças, com a face virada para cima, à vista de todos.
- Na sua vez de jogar, cada criança desvira uma figura do caldeirão, encontra o par que rima que está fora do caldeirão e diz o nome do ingrediente trocado, para atrapalhar a poção da bruxa.
- Se acertar, faz a troca dos ingredientes e o ingrediente da bruxa sai do jogo, sendo colocado em um monte à parte. Se não acertar, o ingrediente da bruxa permanece no caldeirão. Como é um jogo colaborativo, todos podem ajudar os colegas “a vencer” a bruxa. O ingrediente das crianças que foi trocado, fica no caldeirão, mas virado para cima.
- Se o grupo achar todos os pares de rima, a bruxa perde e a carta com a bruxa vai para dentro do caldeirão (caso o grupo vá jogar apenas até a Fase 1 do jogo).

FASE 2 *(em vez de jogar a bruxa no caldeirão, o jogo deve seguir).*

• Ouvir a leitura das cartelas referentes a cada uma das cartas especiais: “Eca” - a poção transforma-se em uma sopa esquisita e nojenta, a bruxa é jogada no caldeirão e o jogo termina; “Seta” - embaralhar as cartas do caldeirão, retirar uma e dizer 3 palavras que rimam com o ingrediente retirado; “Buuum” - retirar todas as cartas do caldeirão, uma de cada vez, e dizer uma palavra que rime com elas.

• Depois de entender as situações nos comandos, as três cartas (“Eca”, “Seta” e “Buuum”) devem ser embaralhadas e colocadas em um monte, viradas para baixo.

• O grupo tira apenas uma carta especial do monte e deve seguir o comando que essa carta indica.

• O jogo termina quando a bruxa vai para o caldeirão, que é o destino dela ao final de cada comando, caso o grupo ganhe o jogo. Se não conseguirem realizar a tarefa indicada no comando, a bruxa é que vence o jogo.

FICHA DA/O PROFESSORA/OR

Objetivos didáticos:

• compreender que as palavras são compostas por partes sonoras;
• observar que palavras diferentes podem ter partes sonoras iguais, no final;
• comparar palavras quanto às semelhanças sonoras, identificando palavras que rimam;
• produzir palavras que rimam com outras.

Público-alvo:

Crianças de 4 a 5 anos, especialmente aquelas que podem se beneficiar da reflexão sobre as propriedades sonoras das palavras, no nível da rima, para desenvolver essa habilidade de consciência fonológica. Crianças ainda iniciantes na reflexão sobre rimas devem jogar apenas a primeira fase do jogo e, à medida que forem dominando a identificação de rimas, podem continuar o jogo, passando para a segunda fase.

Sugestões de encaminhamentos:

Antes de propor o jogo de consciência fonológica de rimas, é importante conhecer a familiaridade das crianças com relação à semelhança sonora das palavras em sua parte final. Para que elas se familiarizem com a reflexão sobre rimas, a/o docente deve planejar outras situações em que rimar esteja presente como foco de atenção, a exemplo dos textos e brincadeiras da tradição oral e a literatura. A identificação

de rimas é mais fácil do que a produção de rimas, por isso o jogo é dividido em duas fases, para que seja possível jogar apenas a de identificação ou o jogo completo, com identificação e produção de rimas.

Antes de ler as regras do jogo, é preciso ler o contexto narrativo (cartela grande), de forma expressiva, para ajudar as crianças na imersão no jogo. Para os que vão jogar também a fase 2, é preciso ler o contexto narrativo das três cartelas com os comandos, que serão usadas após trocarem os ingredientes da poção da bruxa (fase 1). As regras do jogo devem ser lidas para as crianças considerando se vão jogar o jogo completo ou apenas a fase 1. Além de ler as regras em voz alta e discutir com as crianças sobre como o jogo funciona, a/o docente deve apresentar seus componentes, relativos à fase 1 ou às fases 1 e 2.

É preciso, igualmente, que todas as crianças saibam, previamente, o que cada figura nas cartas representa e que seu nome seja dito em voz alta, para que identifiquem essas figuras ao jogar. No caso de jogarem a fase 2 do jogo, deve-se checar se identificam as cartas especiais, relacionando a figura, seus ícones e onomatopeias aos comandos do contexto narrativo. Durante o jogo, caso haja dúvidas quanto às regras, elas podem ser relidas e explicadas, e a/o docente pode até dar dicas e exemplos de palavras rimadas.

É importante arrumar a mesa com o caldeirão ao alcance de todos, com a carta bruxa ao lado virada para cima, e as cartas de palavras que rimam com os ingredientes da bruxa também viradas para cima na mesa. Se a rodada for do jogo completo, incluindo a fase 2, devem-se arrumar, igualmente, as cartas especiais embaralhadas em um montinho, viradas para baixo, perto da bruxa. As cartas de ingredientes da bruxa podem ficar no caldeirão viradas para baixo, e cada jogador, na sua vez, retira uma, conforme indicado nas regras, ou podem ser distribuídas entre os jogadores (2 jogadores, 6 cartas para cada; 3 jogadores, 4 cartas para cada; 4 jogadores, 3 cartas para cada, totalizando 12 cartas de ingredientes).

Dicas à/ao professora/or

Como o jogo tem um contexto narrativo, antes da leitura das regras, é preciso ler as cartelas do contexto narrativo, com expressividade, para garantir a imersão no jogo e conferir se as crianças identificam todas as figuras das cartas. No caso de jogar novamente e as crianças lembrarem esse contexto, não precisa reler, nem ler toda vez que for jogar.

Como o jogo completo envolve a produção de rimas, reflexão mais complexa, é importante jogar apenas a fase 1 de início. Com isso, o jogo ganha sobrevida (dá para jogar mais vezes, retomar depois de um tempo), ao introduzir a novidade da continuação.

Na lista de palavras do jogo, há também dicas de outras palavras que rimam com as cartas do jogo, para a/o docente poder ajudar as crianças na fase de produção de rimas.

Na fase 2, que envolve produção de rimas, pode acontecer de as crianças, não encontrando em seu vocabulário palavras que rimem com determinada carta do jogo, inventarem palavras (por exemplo, "clanelo", que, apesar de não existir, rima com "martelo"). Embora essa estratégia burle as regras, envolve uma reflexão fonológica sofisticada, na medida em que inventam palavras, respeitando o segmento rimado. Do ponto de vista fonológico e da disposição lúdica das crianças em inventar e brincar com palavras, não só essa saída pode ser acolhida no jogo, como pode haver uma rodada com a sugestão explícita de inventar palavras rimadas com os ingredientes. Mas é importante, também, ampliar o vocabulário, fornecendo repertório de outras palavras com segmentos que rimam com o conjunto de palavras do jogo. As crianças podem também sugerir rimas com nomes próprios, como "Papel/Miguel" ou "Amendoim/Joaquim".

Ainda na fase 2 do jogo, além das rimas soantes (coincidência sonora completa), pode-se aceitar também as rimas toantes (coincidência sonora apenas dos sons vocálicos), como bala/malha/; rato/quatro; besouro/piolho. Rima é um recurso sonoro, não gráfico. Assim, "papel" rima com "chapéu", ainda que a grafia seja diferente, e "orelha" não rima com "velha" ou "caramelo" com "novelo", ainda que a grafia seja igual.

Com as 24 cartas de ingredientes, é possível jogar o jogo Memória de rimas, e também jogar à moda do jogo *Mico*, em que é preciso formar pares de cartas, cada jogador retirando uma carta do jogador ao lado. Quem fica com o Mico (no caso, a carta Bruxa), perde o jogo, ganhando quem descarta suas cartas primeiro ou quem formar mais pares.

Listagem de palavras/imagens usadas no jogo

Como é necessário que todos usem os mesmos nomes para nomear as imagens que compõem o jogo, é fundamental, antes de começar a jogar, que a/o docente apresente cada uma delas às crianças, pois algumas podem ter mais de uma denominação (por exemplo, "bala", "bombom" ou "confeito") ou mesmo não serem conhecidas pelas crianças. Neste último caso, as meninas e os meninos terão a oportunidade de ampliar seu vocabulário, conhecendo novas palavras e o que elas designam.

12 pares rimados = 24 cartas

1 carta da bruxa

3 cartas especiais

INGREDIENTES DA BRUXA		INGREDIENTES DAS CRIANÇAS	
DENTE	CASTELO	PENTE	MARTELO
LIMÃO	ARANHA	BALÃO	LASANHA
PAPEL	AMENDOIM	ANEL	PUDIM
BALA	ORELHA	MALA	OVELHA
RATO	BESOURO	SAPATO	TOURO
TORRADA	MINHOCA	ESPADA	PIPOCA

CARTA DA BRUXA + CARTAS ESPECIAIS (3 tipos): ECA, SETA, BUUUM

LISTA DE SUGESTÕES DE PALAVRAS

(para docentes darem dicas às crianças na fase 2 de produção de rimas)

PALAVRAS DO JOGO	EXEMPLOS DE PALAVRAS RIMADAS
DENTE/PENTE	serpente, doente, mente, valente, quente, sente, semente.
LIMÃO/BALÃO	pão, mão, avião, melão, mamão, caminhão, cão, sabão.
PAPEL/ANEL	mel, chapéu, céu, véu, pincel, quartel, cascavel.
BALA/MALA	sala, fala, bengala, coala, rala.
RATO/SAPATO	gato, pato, mato, jato, gaiato, carrapato, tato.
TORRADA/ESPADA	enxada, fada, entrada, coitada, molhada, calada.
CASTELO/MARTELO	amarelo, marmelo, belo, caramelo, cogumelo.
ARANHA/LASANHA	castanha, montanha, piranha, adedonha/adedanha, manha.
AMENDOIM/PUDIM	quindim, jardim, jasmim, sim, cupim, alecrim, marfim.
ORELHA/OVELHA	telha, coelha, abelha, vermelha, sobrancelha.
BESOURO/TOURO	ouro, couro, tesouro, louro, estouro, calouro.
MINHOCA/PIPOCA	tapioca, crepioca, oca, toca, foca, choca, fofoca.

CARTAS ESPECIAIS E CARTA DA BRUXA - (4 ilustrações)

DESCRIÇÃO DA CARTA	QUANTIDADE
Caldeirão, balão de grito e onomatopeia “ECA!”	1
Caldeirão, seta e cartas	2
Caldeirão, ícone de explosão e onomatopeia “BUUUM”	2
Carta BRUXA	1

CARTELAS DO CONTEXTO NARRATIVO E DE COMANDOS

CARTA DO CONTEXTO NARRATIVO (carta grande com a bruxa)

Era uma vez uma bruxa muito malvada. Ela fazia poções malignas, como para fazer crescer um pé de caju nas orelhas das crianças, um rabo de tatu no umbigo dos adultos ou mandar a casa das pessoas sair andando e não voltar nunca mais. Um dia, a bruxa prendeu um grupo de crianças para ajudá-la a fazer uma de suas poções mais perigosas, pois precisava que cada ingrediente fosse colocado por elas no caldeirão, um de cada vez e com muito cuidado. Ah, e precisava dizer o nome do ingrediente ao colocá-lo no caldeirão. Com medo do que seria essa poção perigosa da bruxa, as crianças fizeram um plano: como perceberam que a bruxa não escutava muito bem, resolveram atrapalhar sua poção, trocando os ingredientes por nomes parecidos, para a receita dar errado. Para a bruxa não desconfiar, elas combinaram de trocar cada ingrediente da bruxa por outros que rimam com eles, assim as palavras ficavam parecidas e seria mais fácil a bruxa não perceber o plano delas. Neste jogo, as crianças são vocês. Será que com essa estratégia inteligente vocês, as crianças, vão atrapalhar a poção, vencer a bruxa e jogá-la no caldeirão?

CARTA "ECA" (1 carta com a onomatopeia "Eca" em balão de fala sobre o caldeirão):

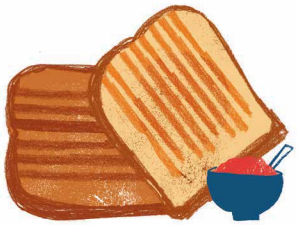
Parabéns, crianças! Vocês conseguiram neutralizar a poção da bruxa! Mas "Eca!!!" A mistura do caldeirão virou uma sopa esquisita e muito nojenta. Vocês vão querer tomar??!! Como vocês acabaram com o perigo da poção, podem jogar a bruxa no caldeirão! Vocês venceram! Querem jogar de novo?

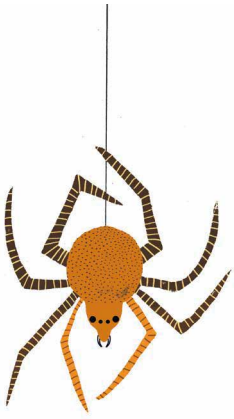
CARTAS SETA (2 cartas com uma seta saindo do caldeirão e espalhando as cartas)

Crianças, vivaaa! Vocês conseguiram atrapalhar a poção da bruxa. Muito bem! Mas ainda há um perigo! Um dos ingredientes que vocês colocaram pode fazê-la explodir. Embaralhem as cartas do caldeirão e retirem uma sem ver. Por mágica, essa é a carta perigosa. Para confundir a poção e acabar com o perigo de explosão, vocês devem dizer 3 palavras que rimam com o ingrediente retirado do caldeirão. Se conseguirem dizer as 3, podem jogar a bruxa no caldeirão. Se não, a bruxa ganha o jogo, mesmo não fazendo sua poção, pois ela é que atrapalhou o plano de vocês.

CARTAS “BUUUM” (carta com a explosão e a onomatopeia “Buuum”)

Crianças, o plano não deu certo! A combinação dos ingredientes que vocês colocaram no caldeirão ficou muito perigosa também e a poção vai explodir a qualquer momento. Mas ainda há uma chance! Vocês devem retirar cada carta do caldeirão e dizer uma palavra que rime com ela. Mas não vale dizer o ingrediente da bruxa, certo? Não é seguro! Se conseguirem achar uma rima para todas as palavras, ufa! Vocês vencem e podem jogar a bruxa no caldeirão. Se não, a poção explode e a bruxa ganha. Vamos achar?





RECORTAR

POÇÃO DE
RIMAS

POÇÃO DE
RIMAS

POÇÃO DE
RIMAS

POÇÃO DE
RIMAS

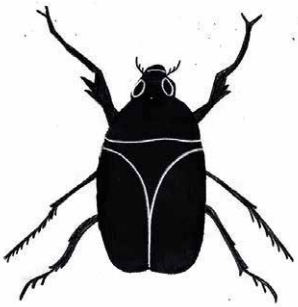
POÇÃO DE
RIMAS

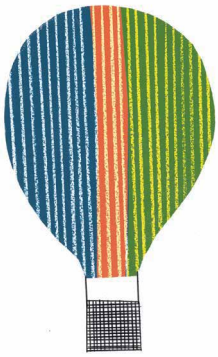
POÇÃO DE
RIMAS

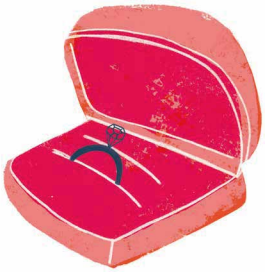
POÇÃO DE
RIMAS

POÇÃO DE
RIMAS

POÇÃO DE
RIMAS







RECORTAR

POÇÃO DE
RIMAS

POÇÃO DE
RIMAS

POÇÃO DE
RIMAS

POÇÃO DE
RIMAS

POÇÃO DE
RIMAS

POÇÃO DE
RIMAS

POÇÃO DE
RIMAS

POÇÃO DE
RIMAS

POÇÃO DE
RIMAS

RECORTAR

POÇÃO DE
RIMAS

POÇÃO DE
RIMAS

POÇÃO DE
RIMAS

POÇÃO DE
RIMAS

POÇÃO DE
RIMAS

POÇÃO DE
RIMAS

POÇÃO DE
RIMAS

POÇÃO DE
RIMAS

POÇÃO DE
RIMAS

Crianças, o plano não deu certo!

A combinação dos ingredientes que vocês colocaram no caldeirão ficou muito perigosa também e a poção vai explodir a qualquer momento. Mas ainda há uma chance! Vocês devem retirar cada carta do caldeirão e dizer uma palavra que rime com ela. Mas não vale dizer o ingrediente da bruxa, certo? Não é seguro! Se conseguirem achar uma rima para todas as palavras, ufa! Vocês vencem e podem jogar a bruxa no caldeirão. Se não, a poção explode e a bruxa ganha. Vamos achar?

Parabéns, crianças!

Vocês conseguiram neutralizar a poção da bruxa! Mas "**Eca!!!**" A mistura do caldeirão virou uma sopa esquisita e muito nojenta. Vocês vão querer tomar??!! Como vocês acabaram com o perigo da poção, podem jogar a bruxa no caldeirão! Vocês venceram! Querem jogar de novo?

RECORTAR

POÇÃO DE
RIMAS

POÇÃO DE
RIMAS

POÇÃO DE
RIMAS

POÇÃO DE
RIMAS

POÇÃO DE
RIMAS

Crianças, vivaaa!

Vocês conseguiram atrapalhar a poção da bruxa. Muito bem! Mas ainda há um perigo! Um dos ingredientes que vocês colocaram pode fazê-la explodir. Embaralhem as cartas do caldeirão e retirem uma sem ver. Por mágica, essa é a carta perigosa. Para confundir a poção e acabar com o perigo de explosão, vocês devem dizer 3 palavras que rimam com o ingrediente retirado do caldeirão. Se conseguirem dizer as 3, podem jogar a bruxa no caldeirão. Se não, a bruxa ganha o jogo, mesmo não fazendo sua poção, pois ela é que atrapalhou o plano de vocês.

Era uma vez uma bruxa muito malvada. Ela fazia poções malignas, como para fazer crescer um pé de caju nas orelhas das crianças, um rabo de tatu no umbigo dos adultos ou mandar a casa das pessoas sair andando e não voltar nunca mais. Um dia, a bruxa prendeu um grupo de crianças para ajudá-la a fazer uma de suas poções mais perigosas, pois precisava que cada ingrediente fosse colocado por elas no caldeirão, um de cada vez e com muito cuidado. Ah, e precisava dizer o nome do ingrediente ao colocá-lo no caldeirão.

Com medo do que seria essa poção perigosa da bruxa, as crianças fizeram um plano: como perceberam que a bruxa não escutava muito bem, resolveram atrapalhar sua poção, trocando os ingredientes por nomes parecidos, para a receita dar errado. Para a bruxa não desconfiar, elas combinaram de trocar cada ingrediente da bruxa por outros que rimam com eles, assim as palavras ficavam parecidas e seria mais fácil a bruxa não perceber o plano delas. Neste jogo, as crianças são vocês.

Será que com essa estratégia inteligente vocês, as crianças, vão atrapalhar a poção, vencer a bruxa e jogá-la no caldeirão?

RECORTAR

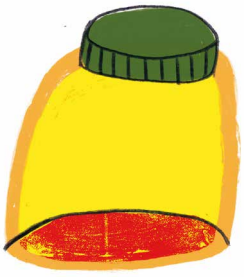
POÇÃO DE
RIMAS

POÇÃO DE
RIMAS

TABULEIRO

10

BINGO DE PALAVRAS ESCONDIDAS



FICHA PARA OS JOGADORES

Meta: completar em primeiro lugar a cartela, marcando todas as figuras.

Jogadores: 2 a 12 participantes (ou duplas).

Componentes do jogo:

- 12 cartelas contendo, cada uma, 4 figuras;
- 12 fichas com uma palavra escrita em cada uma;
- caixa ou saco plástico para guardar as fichas com as palavras escritas;
- marcadores (como bolinhas de papel ou tampinhas de garrafa plástica).

Regras:

- Cada jogador ou dupla de jogadores recebe uma cartela com figuras.
- A/o professora/or sorteia uma das fichas de palavras que estão no saquinho e faz a leitura em voz alta.
- Os jogadores que tiverem, em sua cartela, uma figura cujo nome contenha a palavra chamada deverão marcá-la.
- O jogo termina quando um jogador ou uma dupla marcar todas as figuras de sua cartela.

FICHA DA/O PROFESSORA/OR

Objetivos didáticos:

- compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras (sílabas ou outras palavras) que podem ser pronunciadas separadamente;
- comparar palavras quanto às semelhanças sonoras, percebendo que palavras diferentes têm partes sonoras iguais;
- compreender que uma sequência de sons que constitui uma palavra pode estar contida em outras palavras;
- segmentar palavras, identificando partes que constituem outras palavras;
- compreender que um pedacinho da palavra (sílaba) pode corresponder a uma nova palavra.

Público-alvo:

Crianças de 4 a 5 anos, que ainda não compreenderam que a escrita representa/nota a pauta sonora das palavras e que palavras diferentes podem compartilhar o mesmo som.

Sugestões de encaminhamentos:

A/O professora/or deve ler, em voz alta, as regras do jogo e discutir com as crianças sobre como ele funciona, à medida que lê. Durante o jogo, caso existam dúvidas quanto às regras, a/o docente pode ler novamente o texto, mostrando que é necessário compreendermos e seguirmos as regras. Esse procedimento contribui para uma melhor interação entre as crianças e para que elas se familiarizem com o gênero textual instruções de jogos.

Antes do início do jogo, é importante que a/o docente, junto com as crianças, identifiquem as figuras presentes em cada cartela, de modo que todos possam nomear as figuras de um mesmo jeito. Também é interessante que elas conheçam as palavras que estão escritas nas fichas que estarão dentro do saco plástico e serão chamadas pela/o professora/or. Assim, durante o jogo, à medida que as palavras forem surgindo, a/o docente pode esperar pelo questionamento das crianças sobre seu significado ou pode tomar a iniciativa de perguntar se elas conhecem o significado das palavras menos familiares.

Ao iniciar o jogo, a/o docente deve mostrar às crianças que as fichas com as palavras estão dentro do saquinho e que ela/ele vai “chamar” cada palavra. Explicar às crianças que as palavras sorteadas são pequenas porque contêm apenas uma sílaba (um pedacinho) e que elas devem procurar, em suas cartelas, se há figuras que contenham a palavrinha que foi retirada do saco. Ao ler a palavra em voz alta, é importante dar tempo para que as crianças pensem. Caso necessário, a/o professora/or pode dizer pausadamente o nome das figuras da cartela e da palavra sorteada.

O jogo pode ser jogado individualmente ou em duplas. No caso da escolha pela organização em duplas, é importante sugerir que as crianças conversem antes de marcar a palavra, favorecendo, assim, a discussão entre os pares.

Por fim, vale salientar que o jogo Bingo de palavras escondidas explora semelhanças sonoras entre as palavras (por exemplo, CHÁ e XALE ou LÃ e LANTERNA), que não correspondem, necessariamente, a semelhanças gráficas.

Dicas à/ao professora/or

Identificar a presença de palavras dentro de outras palavras é uma habilidade de consciência fonológica importante para o processo de apropriação da escrita alfabética, pois leva as crianças a perceberem que palavras totalmente diferentes podem compartilhar o mesmo som. Neste caso, os sons compartilhados correspondem a uma palavra, um conhecimento certamente novo para as crianças.

Este jogo também pode levar as crianças a observar que algumas palavras podem ter apenas uma sílaba, apesar de representarem algo grande, e, por isso, contribuir para que elas superem o realismo nominal. As crianças vão notar, por exemplo, que, embora o MAR seja grande, a palavra MAR é pequena, porque tem apenas uma sílaba/um pedacinho.

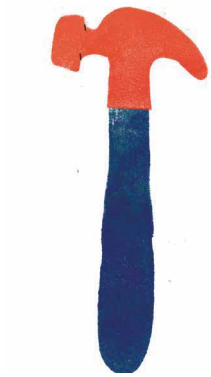
Como desdobramento do jogo, a/o docente pode propor que as crianças, ao encontrarem em suas cartelas uma palavra que contém a palavra sorteada, citem outras palavras que também contenham essa mesma palavra.

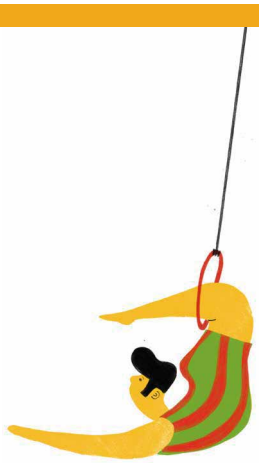
Outra variação interessante deste jogo é desafiar as crianças a perceberem a existência de palavras dentro dos nomes das crianças da turma. Assim, elas podem identificar que a palavra ANA está dentro de outros nomes, como ANALICE, LUCIANA, MARIANA. Já os nomes MARTA e MARCELO têm a palavra MAR, e o nome PÉRICLES tem a palavra PÉ.

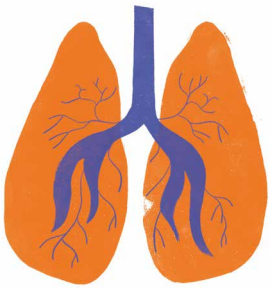
Repertório de palavras / imagens usadas no jogo

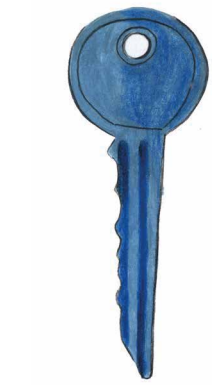
Como é necessário que todos usem os mesmos nomes para nomear as imagens que compõem o jogo, é fundamental, antes de começar a jogar, que a/o docente apresente cada uma delas às crianças, pois algumas podem ter mais de uma denominação (por exemplo, “bala”, “bombom” ou “confeito”) ou mesmo não serem conhecidas pelas crianças. Neste último caso, as meninas e os meninos terão a oportunidade de ampliar seu vocabulário, conhecendo novas palavras e o que elas designam.

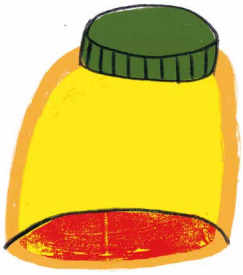
PALAVRAS ESCRITAS NAS FICHAS	FIGURAS NAS CARTELAS
MAR	MARTELO • TRAPEZISTA • LIMÃO • SALVA-VIDAS
PÉ	PETECA • MARGARIDA • PULMÃO • TRENÓ
CHÁ	CHAVE • POTE • LEITE • MARGARINA
PÁ	PALHAÇO • SOLDADO • LANTERNA • VÔLEI
MÃO	ARPÃO • POTE • BINÓCULO • CHAVE
SOL	GIRASSOL • MARCIANO • CAIXA • PAPAGAIO
LÃ	LANTERNA • TRIPÉ • MAMÃO • GIRASSOL
SAL	SALSICHA • LAMPIÃO • PETECA • VÔLEI
PÃO	ROUPÃO • PATINS • SALGADINHO • CHAPÉU
PÓ	HIPOPÓTAMO • LÂMPADA • SOLDADO • ARPÃO
NÓ	DOMINÓ • PATO • LIMÃO • HIPOPÓTAMO
LEI	LEITE • DOMINÓ • SALMÃO • ROUPÃO



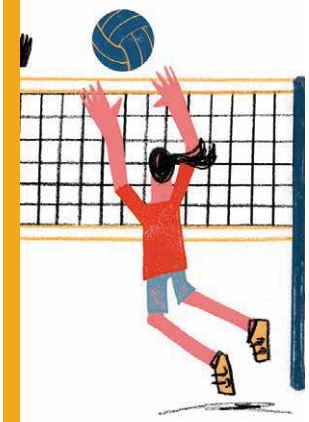


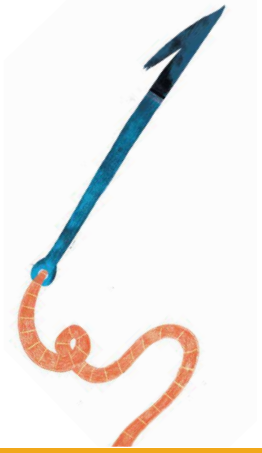
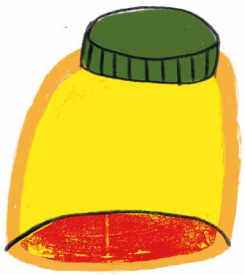


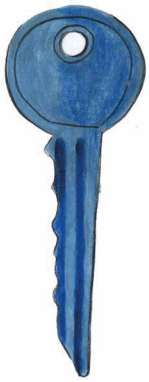




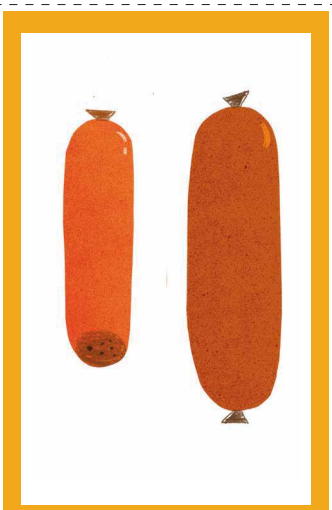
RECORTAR

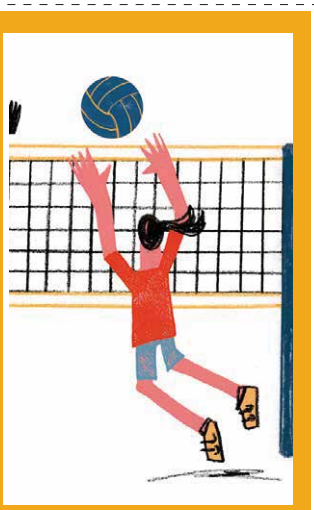


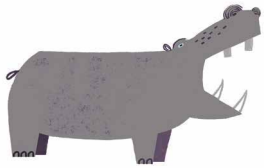


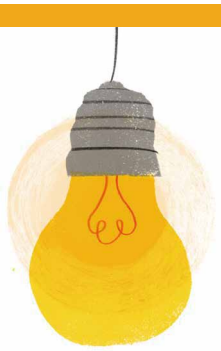
RECORTAR

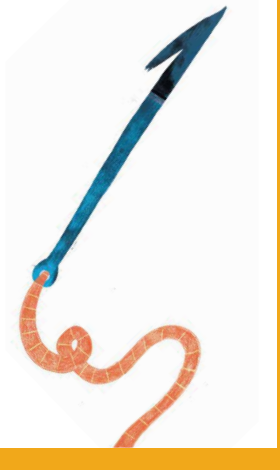


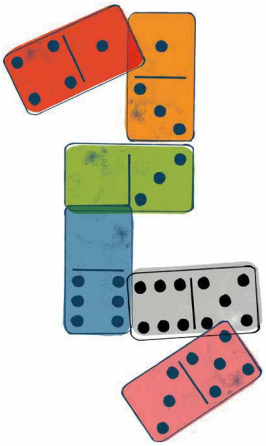


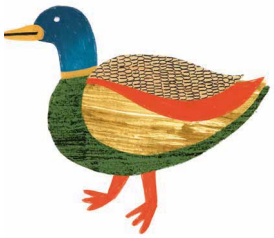
RECORTAR

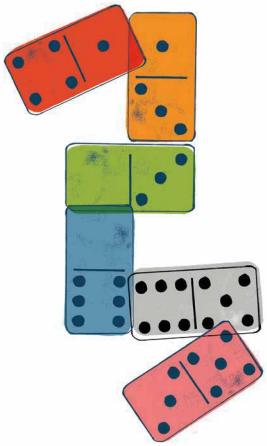












RECORTAR

MAR

PÉ

CHÁ

PÁ

MÃO

SOL

LÃ

SAL

PÃO

RECORTAR

RECORTAR

MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO

GOVERNO FEDERAL

BRASIL

UNIÃO E RECONSTRUÇÃO