



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Franciele Medeiros Gonçalves
Fabíola Mônica da Silva Gonçalves

Caderno Pedagógico

Jogos didáticos para ensinar as diversas grafias do alfabeto

CAMPINA GRANDE-PB

2024

“A aprendizagem da escrita é uma das matérias
mais importantes da aprendizagem escolar”
(Vigotski, 2009, p. 332).

SUMÁRIO

Apresentação	2
O que é alfabetização?	4
O papel do professor na alfabetização: perspectivas vigotskianas	7
1 Ponto central da teoria de Vigotski	7
2 Principais conceitos da teoria de Vigotski	7
3 Implicações pedagógicas	8
O ensino da linguagem escrita no contexto da alfabetização	10
A importância dos jogos didáticos no ensino das grafias do alfabeto	12
A coletânea dos jogos didáticos	15
1 Jogo “Quem Assina Agora?”	16
2 Jogo “Lince de Palavras - Animais”	17
3 Jogo de cartas “Letras do Alfabeto”	18
4 Jogo de dominó “Tipos de Letras”	20
5 Jogo “Bafo Letras do Alfabeto”	22
Jogos didáticos como instrumento de avaliação	25
Palavras finais	30
Referências	33
Apêndices	34

Apresentação

Bem-vindos(as) ao **Caderno Pedagógico *Jogos didáticos para ensinar as diversas grafias do alfabeto!***

Este material é resultado de uma pesquisa de dissertação de mestrado realizada no Programa de Pós-Graduação em Formação de Professores (PPGFP) da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). Há várias teorias que tentam explicar como se dá o processo de alfabetização e de aprendizagem da linguagem. Neste material, o processo de desenvolvimento da aprendizagem é analisado sob a perspectiva da concepção histórico-cultural.

Trata-se de uma coletânea de jogos didáticos fundamentada na promoção da aprendizagem mediada, sistematizada com o propósito de servir como um subsídio teórico-metodológico para professores alfabetizadores no processo de ensino da linguagem escrita, com foco específico no ensino das diversas grafias do alfabeto. Além disso, busca incitar a criação de outros materiais didáticos.

Destina-se a auxiliar tanto alfabetizadores quanto alfabetizados no processo de ensino e aprendizagem, adotando uma perspectiva educacional emancipatória e transformadora. Nosso principal objetivo é oferecer aos alunos uma maneira eficaz e satisfatória de explorar as diversas formas das letras do alfabeto, incentivando a prática contínua e o desenvolvimento das capacidades de escrita de maneira satisfatória, despertando nas crianças o gosto pela escrita e pela expressão por meio das palavras.

Através deste material, os estudantes poderão desenvolver atividades que estimulam a criatividade, a coordenação viso-motora e a compreensão das letras em seus formatos de imprensa e cursiva, tanto maiúsculas quanto minúsculas. O **Caderno Pedagógico *Jogos didáticos para ensinar as diversas grafias do alfabeto*** representa um compromisso com a alfabetização, sendo assim, a coletânea de jogos apresentados neste Caderno foi cuidadosamente preparada para potencializar o processo de ensino da linguagem escrita.

Por meio deste recurso didático, será possível promover momentos de aprendizagem satisfatórios e emancipadores, envolvendo os alunos na construção do seu próprio conhecimento acerca das diversas grafias do alfabeto. Este instrumento foi pensado para transformar o processo de alfabetização e aprendizagem da escrita cursiva em uma experiência sistemática e divertida.

Prepare-se para embarcar nesta jornada educativa e divertida, na qual cada ação é um passo em direção à proficiência na linguagem escrita. Vamos, juntos, trilhar os caminhos da escrita cursiva!

As autoras

O que é alfabetização?

A alfabetização é um processo fundamental para o desenvolvimento humano e social, sendo compreendida por diversos autores como uma prática que vai muito além da mera aquisição de habilidades técnicas de leitura e escrita. Para Smolka (2012), a alfabetização deve ser vista como um processo discursivo e socialmente construído. Ela defende que esse processo envolve a inserção do indivíduo no mundo da escrita, do qual ele participa ativamente na negociação e construção de significados. Nesse sentido, aprender a ler e escrever vai além da decodificação de letras e palavras; trata-se de compreender a linguagem como uma ferramenta fundamental de interação social e comunicação.

A autora argumenta que a alfabetização é um meio para o exercício pleno da cidadania, permitindo ao indivíduo participar ativamente da vida social e contribuir para a construção de uma sociedade mais justa e democrática. Para ela, as primeiras tentativas de escrita das crianças, muitas vezes marcadas por erros, devem ser vistas como parte de um processo contínuo de construção do conhecimento. Assim, a alfabetização envolve não apenas o domínio de habilidades técnicas, mas também o desenvolvimento de capacidades discursivas, que possibilitam ao indivíduo utilizar a linguagem de forma crítica e reflexiva, adaptando-se a diferentes contextos e situações sociais.

De acordo com Dangió e Martins (2018), a alfabetização é parte integrante do conhecimento humano, ao qual todos os indivíduos devem ter acesso, permitindo que desenvolvam ferramentas estruturais e discursivas da língua portuguesa. Esse processo, além de ensinar a dominar a linguagem, visa possibilitar a compreensão da realidade social, qualificando o indivíduo como ser social. Isso reflete a dimensão crítica da alfabetização, que capacita as pessoas a interagirem com o mundo de forma consciente e ativa.

Gonçalves e Gonçalves (2024) expandem essa visão, argumentando que a alfabetização é um processo em constante (r)evolução, reconhecendo tanto as transformações rápidas e disruptivas quanto o progresso contínuo e gradual que ocorre no desenvolvimento das práticas de alfabetização. Para as autoras, é fundamental que o processo de alfabetização acompanhe essas mudanças, contribuindo para uma pedagogia que se baseie em uma compreensão histórico-crítica dos elementos que constituem a aprendizagem da linguagem. Isso

destaca a necessidade de que a alfabetização não seja vista como um processo estático, mas como algo dinâmico e (r)evolucionário, ou seja, deve ser parte de “um processo educativo emancipatório e transformador” (Gonçalves; Gonçalves, 2024, p. 55).

Nessa perspectiva, a alfabetização também deve ser entendida como uma prática social que envolve a construção de significados sobre a linguagem e sua função na vida cotidiana. Ao aprender a ler e escrever, a criança não apenas decodifica palavras e frases, mas também desenvolve a capacidade de expressar suas experiências e refletir sobre elas. Esse aprendizado permite que a criança interaja de forma mais significativa com o mundo, desenvolvendo uma compreensão mais ampla do contexto em que vive.

Marsiglia e Saviani (2017) ressaltam a importância da alfabetização como um instrumento de acesso ao patrimônio cultural da humanidade. Para esses autores, a alfabetização não se restringe à aprendizagem de técnicas de leitura e escrita, mas possibilita que os indivíduos compreendam seus direitos e participem ativamente da sociedade. Nesse sentido, a alfabetização se torna uma ferramenta de emancipação, formando indivíduos críticos, capazes de transformar suas realidades sociais. Ao proporcionar essa emancipação, a alfabetização atua como um meio de empoderamento social, permitindo que as pessoas tenham uma voz ativa nas transformações de seu meio.

Esses autores também destacam o papel essencial do professor nesse processo, enfatizando que o planejamento e a escolha dos métodos de ensino devem estar alinhados com as necessidades dos alunos, considerando seus contextos e realidades. O professor, ao integrar teoria e prática, deve garantir que os alunos não apenas dominem as capacidades técnicas de leitura e escrita, mas também compreendam o significado social e cultural desses conhecimentos. Dessa forma, o aprendizado da linguagem se transforma em um processo que vai além da escola, influenciando a maneira como o indivíduo age e se posiciona na sociedade.

Destarte, a alfabetização deve ser encarada como um processo contínuo, que não só prepara o aluno para as exigências escolares, mas também promove o desenvolvimento integral da criança em todas as suas dimensões. Ela forma cidadãos críticos, socialmente conscientes e capazes de intervir no mundo ao seu redor, destacando-se como um dos pilares fundamentais para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária.

Portanto, a alfabetização é um processo de transformação social e cultural, no qual o professor desempenha um papel fundamental para que os alunos se tornem indivíduos críticos e conscientes, capazes de interagir e transformar o mundo ao seu redor.

O papel do professor na alfabetização: perspectivas vigotskianas

A teoria de Vigotski (2009), focada no contexto social e cultural, destaca que a aprendizagem ocorre principalmente por meio da interação social. O ponto central da teoria é que o desenvolvimento das funções psíquicas superiores é mediado pelas interações com outras pessoas e pelo uso de instrumentos culturais, como a linguagem. A criança, ao nascer, já está inserida em um ambiente social, e as interações com sua família, colegas e professores são fundamentais para seu aprendizado.

1 Ponto central da teoria de Vigotski

Vigotski (2009) argumenta que o aprendizado acontece em um processo de interação contínua entre o indivíduo e o meio social e cultural. A linguagem é o principal mediador dessas interações, pois possibilita a troca de conhecimentos e ideias. A criança começa a construir seu conhecimento a partir da interação com outras pessoas, como pais, familiares e colegas, e essa construção é ampliada na escola. Para Vigotski (2009), o aprendizado não é um processo individual e isolado, mas profundamente enraizado no contexto social.

2 Principais conceitos da teoria de Vigotski

- **Zona de Desenvolvimento Imediato**

Esse conceito descreve a diferença entre o que a criança consegue fazer sozinha (nível de desenvolvimento atual) e o que ela pode fazer com a ajuda de alguém mais experiente, como um professor ou colega (Zona de Desenvolvimento Imediato). O professor ou alguém mais experiente fornece um suporte, ou “andaime”, para que a criança alcance seu potencial de desenvolvimento.

- **Interação social**

Para Vigotski (2009), a interação social é a base do aprendizado. É por meio do diálogo, do uso da linguagem e da troca com outras pessoas que a

criança adquire conhecimentos e desenvolve suas funções psíquicas superiores. De acordo com o autor, a fonte do desenvolvimento cultural da criança “são a colaboração e a aprendizagem” (Vigotski, 2009, p. 335).

- **Signos e instrumentos de mediação**

A linguagem, os desenhos e os símbolos são exemplos de instrumentos que medeiam a interação entre o indivíduo e o ambiente, ou seja, a relação da criança com o mundo. Esses signos permitem que esta compreenda e interaja com o ambiente de maneiras mais complexas e sofisticadas, a ampliar as formas de ação do ser humano no mundo. A linguagem, como ferramenta central nesse processo, permite que o aluno internalize os conceitos ensinados, transformando o conhecimento em uma prática ativa.

- **Metacognição**

A teoria vigotskiana também dá grande importância à metacognição, que é a capacidade do aluno de refletir sobre o que aprendeu e sobre como está aprendendo. Para Vigotski (2009, p. 279), “o desenvolvimento consiste nesta progressiva tomada de consciência dos conceitos e operações do próprio pensamento”. Assim, esse processo de tomada de consciência é essencial para que o aluno se torne mais autônomo e capaz de refletir sobre o que aprendeu e sobre o próprio processo de aprendizagem.

3 Implicações pedagógicas

- **Aprendizado como processo social**

O processo de aprendizagem, segundo a perspectiva vigotskiana, é social e compartilhado. O conhecimento é construído em conjunto, com o professor atuando como mediador, enquanto os alunos são participantes ativos na construção do conhecimento, aprendendo em interação com os outros. A prática pedagógica deve, portanto, promover o trabalho cooperativo e a interação constante entre os estudantes.

- **O papel do professor**

O professor deve agir dentro da Zona de Desenvolvimento Imediato, proporcionando desafios adequados ao nível de conhecimento da criança, ajudando-a a avançar em sua aprendizagem. Isso exige que o professor conheça o nível de desenvolvimento atual dos alunos, planeje atividades adequadas, reflita e faça ajustes constantemente em sua prática pedagógica. O professor não apenas transmite conhecimento, mas é um mediador, oferecendo o suporte necessário para que o aluno atinja novos níveis de compreensão. De acordo com Vigotski (2009, p. 331), o campo das transições acessíveis à criança é determinado pela Zona de Desenvolvimento Imediato, isto é, “representa o momento mais determinante na relação da aprendizagem com o desenvolvimento”.

- **Responsabilidade pelo aprendizado**

Outra responsabilidade do professor é incentivar a autonomia dos alunos em sua aprendizagem, ajudando-os a desenvolver a capacidade de assumir a responsabilidade por seu próprio processo de aprendizagem. À medida que a criança progride, o professor deve gradualmente retirar o suporte ou adequá-lo ao novo nível de desenvolvimento, permitindo que o aluno se torne mais independente em suas tarefas e progrida em sua aprendizagem.

Em suma, a abordagem vigotskiana oferece uma base sólida para compreender como o aprendizado acontece de forma compartilhada e como o professor pode desempenhar um papel essencial nesse processo, mediando o conhecimento, oferecendo suporte adequado e ajudando os alunos a alcançarem novos níveis de desenvolvimento. Dessa forma, o docente, como mediador do conhecimento, ao planejar atividades que desafiem os alunos dentro da sua Zona de Desenvolvimento Imediato, estimula o desenvolvimento das funções psicológicas superiores e promove a autonomia dos estudantes.

O ensino da linguagem escrita no contexto da alfabetização

O processo inicial de ensino da linguagem escrita desempenha um papel crucial no desenvolvimento infantil, conforme destacado por diversos autores, incluindo Vigotski (2009). De acordo com este teórico, a aprendizagem da escrita desempenha um papel fundamental no desenvolvimento infantil, sendo considerada uma das áreas mais importantes no início da vida escolar. Ao afirmar que a escrita "desencadeia para a vida o desenvolvimento de todas as funções que ainda não amadureceram na criança" (Vigotski, 2009, p. 332), o autor destaca o poder transformador desse processo. Destarte, a escrita, além da capacidade técnica, atua como um estímulo para o amadurecimento de funções psicológicas superiores, como a memória, a atenção e o pensamento abstrato.

Nesse sentido, a prática da escrita vai além da comunicação e atua como um reorganizador do pensamento, exigindo que a criança compreenda e manipule símbolos, estabelecendo uma conexão entre sons e grafias, o que potencializa o desenvolvimento de processos mentais complexos. Assim, aprender a escrever implica organizar ideias, refletir sobre os conceitos e construir significados, o que, por sua vez, contribui para a internalização de novos conhecimentos e o aprimoramento do pensamento abstrato. Dessa forma, a linguagem escrita se revela como um importante instrumento de mediação que permite à criança não apenas expressar suas experiências, mas também interagir de maneira mais estruturada com o mundo ao seu redor.

Nessa linha, Dangió e Martins (2018) afirmam que, através da escrita, as crianças têm acesso ao vasto patrimônio cultural da humanidade, adquirindo as ferramentas necessárias para compreender e transformar a realidade em que vivem. A escrita, portanto, não é um fim em si mesma, mas um meio para a emancipação intelectual, permitindo que as crianças participem de forma ativa e crítica na sociedade. Com base nessa perspectiva, o papel do professor torna-se central no processo de alfabetização. O professor não é apenas um transmissor do código escrito, mas um mediador do desenvolvimento das funções psíquicas, que deve criar ambientes de aprendizagem ricos e desafiadores.

Portanto, as ações propostas pelo professor devem estimular a reflexão, a criatividade e a interação social, de modo que a criança possa expandir suas capacidades intelectuais. Vigotski (2009, p. 331) já afirmava que "o desenvolvimento

decorre da aprendizagem”, e no caso da escrita, esse transcorrer se dá em várias dimensões, impactando o desenvolvimento global da criança. Dessa forma, o ensino da escrita no início da vida escolar não só promove a aprendizagem de novos conceitos e capacidades, como também funciona como instrumento fundamental para o amadurecimento das funções psíquicas superiores, preparando a criança para enfrentar os desafios intelectuais e sociais da vida em sociedade.

O professor, como mediador nesse processo, desempenha um papel crucial ao proporcionar condições adequadas para que a criança avance em seu desenvolvimento e amplie suas capacidades de forma contínua e significativa. Portanto, a escrita não é apenas um instrumento de comunicação, mas uma prática que reorganiza o pensamento e promove o desenvolvimento de capacidades mentais complexas. Ela exige que a criança organize suas ideias, compreenda símbolos e estabeleça relações entre sons e grafias, o que, por sua vez, impulsiona o desenvolvimento de funções psicológicas que ainda estão em processo de amadurecimento.

Nesse sentido, a aprendizagem da escrita, ao ser inserida desde o início da vida escolar, funciona como uma ferramenta essencial que influencia a trajetória de desenvolvimento das crianças. Através da escrita, elas começam a interagir de forma mais estruturada com o mundo, o que facilita a internalização de conceitos e a elaboração de pensamentos mais complexos. Assim, a escrita se torna não apenas um fim, mas um meio para o amadurecimento de todas as funções que ainda estão se desenvolvendo.

Com base nessa perspectiva, o papel do professor é primordial. Ele não apenas ensina o código escrito, mas também deve criar condições para que o desenvolvimento das funções psicológicas da criança se expanda por meio de atividades que desafiem e ampliem suas capacidades, isto é, deve atuar nas zonas de desenvolvimento imediato.

A importância dos jogos didáticos no ensino das grafias do alfabeto

Os jogos didáticos como recursos para ensinar as diversas grafias do alfabeto possuem uma relevância significativa no processo de alfabetização, especialmente quando inseridos em uma abordagem pedagógica que valoriza o desenvolvimento integral da criança. Conforme Smolka (2012, p. 25), “o jogo tem uma função fundamental no desenvolvimento das crianças”, pois tem um significado na organização das experiências, na elaboração de pensamentos e na construção de conhecimentos. Dessa maneira, os jogos didáticos podem atuar como mediadores entre a aprendizagem e o desenvolvimento, criando um ambiente lúdico e, ao mesmo tempo, intencional, que possibilita a interação significativa com as diversas grafias do alfabeto.

Vigotski (2009) também contribui para essa discussão ao afirmar que o aprendizado deve ocorrer dentro da Zona de Desenvolvimento Imediato, ou seja, nas funções ainda não amadurecidas, mas que estão em processo de consolidação. Nesse contexto, os jogos proporcionam desafios adequados ao nível de conhecimento da criança, permitindo que ela avance progressivamente no reconhecimento das letras e no desenvolvimento da escrita.

Para Vigotski (2008), a brincadeira infantil não é apenas uma forma de diversão, mas um meio pelo qual as crianças aprendem a agir de acordo com regras, submetendo-se a restrições e, ao mesmo tempo, atingindo satisfação por meio da conquista de objetivos, como o domínio de novas habilidades gráficas.

A criança age na brincadeira pela linha da menor resistência, ou seja, ela faz o que mais deseja, pois a brincadeira está ligada à satisfação. Ao mesmo tempo, aprende a agir pela linha de maior resistência: submetendo-se às regras, as crianças recusam aquilo que desejam, pois a submissão às regras e a recusa à ação impulsiva imediata, na brincadeira, é o caminho para a satisfação máxima (Vigotski, 2008, p. 32).

Ao abordar a intencionalidade pedagógica dos jogos, Kishimoto *et al.* (2011, p. 206) reforçam a necessidade de uma “clareza de propósito, trabalho colaborativo, professores preparados, materiais para cada aluno, jogos diversos em todos os campos de conhecimento e um plano curricular que os integre”. Nesse sentido, o ensino das grafias do alfabeto por meio de jogos deve ser cuidadosamente

planejado e integrado ao currículo, com materiais adequados e diversificados, que contemplem as especificidades de cada aluno.

Essa abordagem é essencial para que os jogos não sejam vistos apenas como diversão, mas como parte integrante do processo de aprendizagem, com objetivos claros e alinhados às necessidades cognitivas e sociais das crianças. Pinheiro, Damiani e Silva Junior (2016) destacam que o jogo é um mediador eficiente entre aprendizagem e desenvolvimento, especialmente em contextos nos quais os alunos enfrentam dificuldades escolares. Os autores argumentam que, ao invés de naturalizar o fracasso escolar, é preciso compreender que ele é uma construção histórica e cultural passível de ser transformada.

Silveira (2019) aponta outra dimensão à discussão sobre o ensino das tipologias das letras, ao ressaltar que esse processo não é neutro. Para a autora, o ensino da escrita e das suas múltiplas formas está inserido em “um projeto de sociedade que visa à produção de sujeitos que se encaixem e/ou correspondam ao que se almeja em cada tempo e espaço, desde sujeitos disciplinados, ágeis (modelos caligráficos) até ativos e protagonistas das suas ideias e ações (ideias construtivistas)” (Silveira, 2019, p. 219). Todavia, ensinar as diversas grafias do alfabeto numa perspectiva histórico-crítica vai além de uma simples instrução técnica, pois envolve a formação de sujeitos que, ao longo da história, foram moldados para atender a determinadas demandas sociais e culturais.

Saviani (2021), ao problematizar a questão do ensino popular, argumenta que o desenvolvimento de uma educação pública de qualidade para as classes populares foi, ao longo do tempo, um campo de disputa. Ele critica as tentativas de desvalorização do ensino para essas camadas, as quais, muitas vezes, se traduzem em uma formação superficial e desprovida de conteúdo relevante. Para o autor, o surgimento da “Escola Nova [...] tornou possível, ao mesmo tempo, o aprimoramento do ensino destinado às elites e o rebaixamento do nível de ensino destinado às camadas populares” (Saviani, 2021, p. 43).

Diante do exposto, consideramos que a aprendizagem da escrita cursiva desempenha um papel essencial como mediadora no desenvolvimento de funções psicológicas superiores. Uma série de capacidades são ativadas e desenvolvidas durante esse processo. A criança, ao praticar a escrita manuscrita, precisa mobilizar atenção concentrada, memória de trabalho, percepção visual e auditiva, além de funções mais complexas, como o pensamento abstrato. Essas capacidades são

constantemente exigidas, uma vez que a criança deve não apenas controlar o movimento da mão para traçar as letras, mas também relacionar as letras entre si em suas diversas formas de escrita – maiúsculas, minúsculas, cursivas e de imprensa.

Vigotski (2009) destaca que o aprendizado ocorre de forma mais efetiva quando há um mediador que atua na Zona de Desenvolvimento Imediato, destarte a escrita cursiva, por sua natureza fluida e contínua, exige que a criança desenvolva simultaneamente controle cognitivo e motor. Ao ensinar esse objeto de conhecimento na fase de alfabetização, proporcionamos às crianças a oportunidade de organizar melhor suas ideias e melhorar a coordenação entre pensamento e ação, o que possibilita a apropriação de conceitos linguísticos e gráficos.

Nesse contexto, os jogos didáticos tornam-se um mediador eficaz para o ensino da escrita cursiva, pois permitem que as crianças os pratiquem de maneira satisfatória e envolvente, promovendo a automatização do traçado das letras de maneira divertida e significativa. Assim, os jogos não apenas tornam o processo de aprendizagem mais atrativo, mas também ajudam a consolidar os conhecimentos necessários para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, preparando as crianças para um aprendizado mais autônomo e crítico.

A coletânea dos jogos didáticos

Na elaboração desta coletânea, buscamos resgatar jogos que fazem parte da cultura infantil e os adaptamos ao contexto escolar. Dessa forma, atividades pedagógicas que se entrelaçam com experiências cotidianas e familiares podem atribuir maior sentido e significado à aprendizagem. Ao trabalhar com jogos que já fazem parte do repertório social dos alunos, os jogos favorecem a apropriação das diferentes grafias do alfabeto de forma lúdica e envolvente, promovendo uma aprendizagem mais efetiva e contextualizada.

A seguir, apresentamos um quadro com os jogos didáticos propostos:

Capacidades avaliadas	Objetivo do jogo	Jogos didáticos	Apêndices
Coordenação visomotora, escrita cursiva	Promover a interação entre os participantes, incentivando a expressão individual e o compartilhamento de interesses enquanto assinam a lista de presença.	Jogo “Quem Assina Agora?”	Apêndice A
	Praticar a escrita de palavras em cursiva, enquanto se diverte identificando nomes de animais.	Jogo “Lince de Palavras - Animais”	Apêndice B
Associação das letras em diferentes formatos (impressa e cursiva) e tamanhos (maiúsculas e minúsculas)	Formar pares de cartas, relacionando as letras do alfabeto, em formato impressa e cursiva (maiúsculas e minúsculas).	Jogo de Cartas “Letras do Alfabeto”	Apêndice C
	Relacionar as letras do alfabeto nos formatos impressa e cursiva; e nos tamanhos maiúsculas e minúsculas.	Jogo de Dominó “Tipos de Letras”	Apêndice D
Coordenação motora, discriminação visual, reconhecimento e	Preencher a cartela do alfabeto com as letras conquistadas durante as partidas.	Jogo “Bafo Letras do Alfabeto”	Apêndice E

relação das diferentes formas que as letras podem assumir			
---	--	--	--

Fonte: Elaborado pelas autoras (2024)

Em continuidade, fazemos uma exposição detalhada de cada jogo, proporcionando uma compreensão clara e estruturada do material. Primeiramente, listamos todos os materiais necessários para a realização da prática. Posteriormente, descrevemos as regras básicas que orientam a execução do jogo, garantindo que todos os participantes compreendam como proceder. Por fim, sugerimos adaptações que possam ser feitas para atender a diferentes contextos ou necessidades específicas dos participantes. Essa estrutura permite uma apresentação clara e organizada dos jogos, facilitando a compreensão e a aplicação prática das atividades propostas.

1 Jogo “Quem Assina Agora?”

O jogo “Quem Assina Agora” (Apêndice A) representa uma abordagem lúdica e inovadora para a tradicional forma de registrar presenças. Este recurso não só estimula a prática de escrita dos nomes dos participantes, como também fortalece os vínculos entre eles. Além disso, cria um ambiente de ensino e aprendizagem descontraído e agradável, onde todos têm a oportunidade de se expressar e participar ativamente.

Objetivo

Promover a interação entre os participantes, incentivando a expressão individual e o compartilhamento de interesses enquanto assinam a lista de presença.

Materiais

- Ficha de presença;
- Cartões numerados;
- Urna;
- Cartaz para listar os nomes dos participantes em ordem alfabética. Fixe-o em um local visível.

Regras gerais

- De acordo com o número de participantes, os cartões numerados são colocados na urna e sorteados um por vez.
- Conforme os números são sorteados, o grupo procura identificar no cartaz o nome do participante correspondente ao número selecionado. Em seguida, o participante assina a lista de presença.
- Os participantes assinam a lista de presença seguindo a ordem dos sorteios.
- Ao assinar, cada participante é convidado a compartilhar algo que aprecia ou uma curiosidade sobre si mesmo.
- Após todos assinarem, é conduzida uma breve discussão sobre os interesses especiais ou preferências que a turma compartilhou, buscando identificar possíveis afinidades ou curiosidades em comum no grupo.
- É crucial ressaltar a importância de conhecer os colegas em um nível mais pessoal, contribuindo para a construção de um ambiente acolhedor e cooperativo.

Outras adaptações

Se for necessário, tenha à disposição fichas com os nomes das crianças para ajudar na assinatura. Garanta que todos os participantes se sintam confortáveis e engajados na atividade. Se precisar, ofereça apoio individual para assegurar que as crianças se sintam acolhidas.

2 Jogo “Lince de Palavras - Animais”

O jogo “Lince de Palavras - Animais” (Apêndice B) é um recurso didático que promove a leitura e a escrita de palavras em diferentes formatos, como imprensa e cursiva, além de maiúsculas e minúsculas. Focado em um campo semântico específico, como o mundo dos animais, o jogo desafia os jogadores a identificarem e escreverem palavras relacionadas a esse tema. Isso não apenas melhora o reconhecimento visual e a ortografia, mas também enriquece o vocabulário e a compreensão semântica dos participantes, através de uma abordagem lúdica e interativa.

Objetivo

O objetivo deste jogo é praticar a escrita de palavras em cursiva, enquanto se diverte identificando nomes de animais.

Materiais

- 26 fichas numeradas;
- Urna;
- Cartelas Nível I (contêm palavras de até duas sílabas);
- Cartelas Nível II (contêm palavras com três ou mais sílabas);
- Cartelas Nível III (contêm palavras escritas em formato imprensa, níveis I e II; os participantes devem escrever utilizando a letra cursiva);
- Cartela Desafio (contém palavras dissílabas, trissílabas e polissílabas escritas em formato imprensa; os participantes devem escrever utilizando a letra cursiva).

Regras gerais

- Cada participante ou dupla recebe uma cartela de acordo com o nível escolhido.
- O mediador coloca as fichas numeradas na urna e sorteia uma por vez.
- Conforme os números são sorteados, os participantes devem encontrar na cartela a palavra correspondente.
- Em seguida, devem numerar a figura correspondente na cartela e escrever o nome do animal em cursiva.
- Ao término da partida, o mediador verifica se todas as palavras foram escritas corretamente.

Outras Adaptações

Além dos animais, é possível adaptar o jogo para trabalhar com outros temas de interesse da turma. Basta criar uma nova cartela com palavras e imagens relacionadas ao tema escolhido.

3 Jogo de cartas “Letras do Alfabeto”

O jogo de cartas “Letras do Alfabeto” (Apêndice C) é uma abordagem inovadora inspirada nos tradicionais jogos de cartas, a exemplo do baralho, do Uno, etc. No entanto, este jogo tem como objetivo principal desenvolver o reconhecimento e a associação das letras do alfabeto nos formatos imprensa e cursiva, e tamanhos maiúsculas e minúsculas. Através de uma dinâmica lúdica e interativa, os jogadores são incentivados a identificar e combinar letras, o que fortalece suas funções psicológicas, como a memória visual, promovendo a familiarização com os diferentes estilos de letras.

Objetivo

Formar pares de cartas, relacionando as letras do alfabeto em formato imprensa e cursiva, maiúsculas e minúsculas.

Número de participantes

2 ou mais jogadores

Materiais

- 26 cartas contendo as letras do alfabeto escritas na forma imprensa, apresentando uma letra em cada carta nos tamanhos maiúsculo e minúsculo;
- 26 cartas contendo as letras do alfabeto escritas em cursiva, apresentando uma letra em cada carta nos tamanhos maiúsculo e minúsculo;
- 2 cartas coringas com o alfabeto escrito no formato imprensa e cursiva, maiúsculo e minúsculo.
- 1 ficha de correção;
- 1 caixinha para guardar as cartas;
- 1 dado.

Regras gerais

- Os participantes lançam o dado para determinar quem vai embaralhar e distribuir as cartas; o jogador que tirar o menor número faz isso. Em caso de empate, o dado é relançado para desempatar.
- São distribuídas 3 cartas para cada jogador, o restante fica num monte, no centro da mesa, com a face voltada para baixo. O participante que estiver sentado à direita do jogador que distribuiu as cartas deve iniciar a partida pegando uma carta do monte.

- O jogador verifica se a carta que pegou no monte faz par com alguma das cartas que está segurando. Se a carta fizer par com alguma carta que está em suas mãos, ele fica com ela e descarta outra. Se a carta que o participante pegou do monte não fizer par com nenhuma das cartas que estão em suas mãos, ele descarta na mesa ou poderá ficar com ela e descartar outra de suas cartas.

- Se o jogador pegar uma carta do monte e esta formar par com alguma que já tiver sido descartada, ele pode pegar a carta da mesa para formar o par. O jogador da vez pode procurar, entre as cartas que foram jogadas na mesa, os pares que já foram descartados e pegar para si. Além disso, ele pode retirar mais uma carta do monte.

- Quando o jogador pegar uma carta do monte e esta não formar par com nenhuma carta, deve descartá-la e passar a vez;

- A última carta do monte ficará com o jogador que estiver segurando a carta que forma o par com ela.

- As cartas coringas podem fazer par com qualquer letra.

- Durante as partidas, a ficha de correção pode ser consultada sempre que surgirem dúvidas quanto aos pares das cartas.

Fim do jogo

O jogo termina quando a última carta do monte é pega. Os jogadores contam quantos pares conseguiram formar. Quem tiver mais pares ganha, podendo haver empates.

4 Jogo de dominó “Tipos de Letras”

O jogo de dominó “Tipos de Letras” (Apêndice D) é uma versão divertida do jogo tradicional de dominó, desenvolvida para ajudar na distinção e correlação entre letras maiúsculas e minúsculas do alfabeto. Este jogo educativo promove o desenvolvimento do pensamento lógico, da atenção, da memorização e da percepção visual, além de facilitar a identificação, a diferenciação e a relação entre letras nos formatos de imprensa e cursiva, tanto em maiúsculas quanto em minúsculas.

Objetivo

Relacionar as letras do alfabeto nos formatos imprensa e cursiva, maiúsculas e minúsculas.

Número de participantes

De 2 a 4 pessoas.

Materiais

- 28 peças;
- Dado;
- Caixinha para guardar as peças.

Regras gerais

- As peças são embaralhadas e distribuídas igualmente entre todos os participantes.
- Em caso de 2 jogadores, cada participante recebe 7 peças, deixando o restante formar um monte, que deve permanecer ao lado da mesa.
- O jogo é iniciado por quem possuir a peça que contém a letra “A” nas duas extremidades.
- Se a peça estiver no monte, os jogadores lançam o dado e aquele que tirar o menor número inicia a partida, podendo jogar qualquer peça.
- O jogador que iniciar a partida deve colocar uma peça no centro da mesa. Em seguida, os participantes devem ir completando a mesma letra de um dos lados da peça.
- Se um jogador não tiver uma peça para completar, ele passa a vez de jogar ou então pode pescar uma do monte.
- Se a peça pescada puder ser jogada imediatamente, o jogador deve fazê-lo; caso contrário, o turno passa para o próximo jogador.
- O jogo continua dessa forma, com os jogadores adicionando peças à mesa até que um jogador fique sem peças em sua mão.
- No dominó Tipos de Letras, existe a peça coringa, que pode ser colocada em qualquer parte do jogo, substituindo qualquer peça. A peça seguinte deve corresponder à letra minúscula da peça anterior ao coringa.
- Aquele que colocar todas as suas peças primeiro ganha o jogo.

Fim do jogo

O jogador que esgotar suas peças primeiro é declarado vencedor. Se nenhum participante puder jogar, aquele com o menor número de peças restantes na mão é declarado vencedor.

5 Jogo “Bafo Letras do Alfabeto”

O jogo “Bafo Letras do Alfabeto” (Apêndice E) é uma adaptação do tradicional jogo de bafo, no qual os jogadores utilizam o movimento das mãos para gerar um sopro e virar as cartas do monte central. Nesta versão educativa, o objetivo é conquistar cartas e, a partir delas, preencher uma cartela com as letras do alfabeto. Os jogadores devem reconhecer e relacionar a grafia das letras em diferentes formatos: imprensa e cursiva, maiúsculas e minúsculas. Esta abordagem não só torna o aprendizado das letras mais dinâmico e divertido, mas também ajuda a reforçar o reconhecimento visual e a associação correta das diferentes formas das letras. Ao combinar elementos de um jogo popular com objetivos educacionais, “Bafo Letras do Alfabeto” oferece uma maneira envolvente e eficaz de aprimorar as capacidades de escrita.

Objetivo

Preencher a cartela do alfabeto com as letras conquistadas durante as partidas.

Número de Participantes

De 2 a 6 jogadores.

Materiais

- Cartelas com o alfabeto;
- 26 cartas, cada uma representando uma letra do alfabeto, escrita nos formatos de imprensa e cursiva, maiúscula e minúscula;
- 1 dado.

Marcadores

Podem ser utilizados adesivos, fichas ou canetas para marcar, na cartela, as letras correspondentes às cartas conquistadas.

Regras gerais

- Cada jogador escolhe uma cartela com o alfabeto e pega alguns marcadores.
- As 26 cartas com as letras do alfabeto são embaralhadas e colocadas em um monte, viradas para baixo.
- Lança-se o dado para determinar quem inicia a partida. O jogador que tirar o número maior começa.
- O jogador que inicia posiciona a palma da mão em uma posição reta e bate com força no monte de cartas viradas para baixo no centro da roda. O objetivo é virar as cartas. Todas as cartas que forem viradas (ficarem com a face da letra para cima) são consideradas conquistadas pelo jogador que fez o bafo. As cartas que não foram viradas permanecem no monte.
- O jogador que conquistou as cartas marca, na sua cartela, as letras correspondentes.
- A ordem dos jogadores segue no sentido horário.

Fim do jogo

O jogo termina quando todas as cartas do monte forem conquistadas. Ganha quem tiver mais letras marcadas. Em caso de empate no número de letras marcadas, o resultado será considerado empatado.

A proposta desta **coletânea de jogos didáticos** é aprimorar as práticas de ensino das diversas grafias do alfabeto, reconhecendo-as como objetos de conhecimento fundamentais para o desenvolvimento de capacidades mais complexas. A alfabetização não se limita apenas ao reconhecimento das letras e suas formas, mas envolve um entendimento profundo das suas variações e aplicações contextuais.

Ao explorar as diferentes grafias, os educadores podem proporcionar aos alunos uma compreensão mais rica e detalhada da linguagem escrita. Isso não só facilita a leitura e a escrita, mas também promove capacidades críticas, como a análise de textos escritos com diferentes tipologias, a interpretação de significados e a capacidade de adaptação a diferentes estilos de escrita.

Além disso, o domínio das diversas grafias do alfabeto é essencial para a fluência em múltiplos contextos comunicativos. Em um mundo cada vez mais globalizado e digital, a capacidade de reconhecer e utilizar diferentes formas de escrita é um conhecimento valioso, que prepara os alunos para interagirem efetivamente em diversas plataformas e culturas.

Portanto, ao investir no ensino aprofundado das grafias do alfabeto, estamos contribuindo para a formação de indivíduos mais preparados para enfrentar os desafios acadêmicos e profissionais. Este material visa, assim, não apenas melhorar a alfabetização básica, mas também fomentar o desenvolvimento de funções complexas que são cruciais para o sucesso contínuo dos alunos.

Ressaltamos a importância de que as ações didáticas com o uso dos jogos sejam planejadas e mediadas pelo professor, de forma que esse material possa ser utilizado como um subsídio teórico-metodológico para o processo de ensino e aprendizagem. Isso significa que o professor, antes de realizar as intervenções, precisa conhecer o nível de desenvolvimento atual de seus alunos e trabalhar com esse material de forma que seja adequado para os objetivos de ensino propostos.

Nesse sentido, a escolha dos recursos deve levar em conta o perfil dos alunos e as características do grupo, a fim de garantir que as atividades propostas sejam desafiadoras e significativas para todos os envolvidos no processo educativo, possibilitando avanços na aprendizagem.

Jogos didáticos como instrumento de avaliação

A avaliação dos conhecimentos dos alunos é fundamental no processo educacional, pois permite identificar o nível de compreensão e as capacidades desenvolvidas pelos estudantes. Avaliar os conhecimentos dos alunos ajuda a identificar suas dificuldades e potencialidades. Isso permite que os professores ajustem suas estratégias de ensino, focando em áreas que necessitam de mais atenção e reforço. Sem essa avaliação, corre-se o risco de ensinar conteúdos que os alunos ainda não estão prontos para aprender ou, por outro lado, que já dominam, tornando o processo de ensino ineficaz e desmotivador.

A compreensão e o trabalho com os diferentes níveis de desenvolvimento dos alunos são fundamentais para uma aprendizagem eficaz. Identificar “o limiar inferior da aprendizagem” implica reconhecer o que os alunos já dominam e são capazes de realizar de forma autônoma. Contudo, é igualmente essencial definir “o limiar superior da aprendizagem”, que representa as capacidades que os alunos ainda não conseguem executar sozinhos, mas que podem ser desenvolvidas com orientação e apoio, isto é, com mediação (Vigotski, 2009, p. 333).

Destarte, a aprendizagem produtiva ocorre entre esses dois limiares, em que os alunos são desafiados de maneira apropriada e estimulante. É neste intervalo que o ensino se alinha com o potencial de desenvolvimento dos alunos. Para Vigotski (2009), a pedagogia deve focar no desenvolvimento futuro das crianças e não apenas no que elas já dominam. Ao fazer isso, os educadores podem desencadear processos de desenvolvimento que estão emergindo, promovendo uma aprendizagem mais profunda e significativa. Assim, o ensino deve ser dinâmico e voltado para o crescimento contínuo dos alunos, respeitando suas capacidades atuais e futuras.

Vigotski (2009, p. 337) diz que “ensinar uma criança o que ela não é capaz de aprender é tão estéril quanto ensiná-la a fazer o que ela já faz sozinha”. Sob essa perspectiva, o autor ressalta que o processo de aprendizagem deve assentar-se na Zona de Desenvolvimento Imediato, isto é, nas capacidades que estão em fase de desenvolvimento.

Contudo, para que isso se efetive, é fundamental realizar avaliações contínuas, que promovam um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e responsivo. Quando os professores têm uma compreensão clara do progresso de

seus alunos, podem introduzir desafios apropriados, que estimulem o desenvolvimento intelectual e mantenham os alunos engajados.

Outro aspecto crucial da avaliação é que ela promove um parecer tanto para os alunos quanto para os professores. Para os alunos, o retorno é uma ferramenta valiosa, que os ajuda a entender seus próprios processos de aprendizagem, reconhecer seus sucessos e identificar áreas para melhoria. Para os professores, essa análise é um indicador de quão eficazes são suas práticas pedagógicas e em que podem ser feitos ajustes para melhorar a qualidade do ensino.

Compreender o ritmo e a condição de aprendizagem que cada um tem permite que os professores reconheçam e respeitem essas diferenças. Isso contribui para um ambiente de aprendizagem em que todos os alunos têm a oportunidade de alcançar seu máximo potencial. Sendo assim, avaliar os conhecimentos dos alunos é uma prática indispensável que, quando bem conduzida, enriquece o processo educacional, tornando-o mais eficaz, inclusivo e adaptado às necessidades individuais dos estudantes.

É essencial destacar que, ao falarmos de avaliação, consideramos os cinco passos propostos por Saviani (2021), baseados no método dialético. Este método demonstra como as pedagogias tradicional e nova podem ser superadas por incorporação. Utilizando a lógica dialética como referência, tomamos como parâmetro de avaliação a prática social inicial e final, analisando os momentos de problematização, instrumentalização e catarse. Esses momentos se conectam com o objetivo de transmitir o conhecimento, permitindo a transição do concreto para o concreto pensado.

Os jogos desta coletânea, propostos para complementar a abordagem didática e dialética do conhecimento das diversas grafias das letras do alfabeto e da prática da escrita cursiva; bem como para promover o desenvolvimento das assinaturas do próprio nome utilizando a escrita cursiva, possuem um caráter avaliativo intrínseco. Esses jogos permitem que os professores avaliem de forma dinâmica o desenvolvimento dessas capacidades básicas essenciais para a alfabetização.

Assim, os jogos ajudam a avaliar conhecimentos, como o reconhecimento do próprio nome e os nomes dos colegas; a compreensão da ordem alfabética; o reconhecimento das grafias do alfabeto no formato de imprensa e cursiva; a diferenciação e a relação de letras maiúsculas e minúsculas, associando as letras

em formato de imprensa e cursiva; além do estímulo à escrita de palavras e à assinatura do próprio nome usando a letra cursiva. Vamos, portanto, analisar como cada jogo se propõe a avaliar essas capacidades.

O jogo “**Quem Assina Agora?**” tem um caráter mais voltado para a prática da escrita e o uso da letra cursiva, ao exigir que os alunos assinem uma lista de presença e compartilhem informações sobre si mesmos. Este jogo permite avaliar a fluência com que os alunos escrevem seus próprios nomes, além de estimular a autoconfiança ao compartilhar suas preferências ou curiosidades com os colegas. O professor pode observar se os alunos estão utilizando corretamente as formas cursivas e se apresentam alguma dificuldade na escrita de seus nomes, o que fornece dados importantes para intervenções didático-pedagógicas mais direcionadas. Essa proposta também possibilita ao professor avaliar quais alunos já fazem o reconhecimento dos nomes dos colegas.

O jogo “**Lince de Palavras - Animais**” avalia a capacidade dos alunos de identificar palavras escritas no formato imprensa e de reescrevê-las em cursiva. Esse jogo é uma excelente ferramenta para avaliar o nível de desenvolvimento da escrita cursiva e a correção ortográfica dos alunos, pois exige a identificação visual de uma palavra e a reprodução correta de sua grafia. Ao utilizar palavras de diferentes níveis de complexidade, conforme o número de sílabas, o jogo permite uma avaliação diferenciada, observando tanto a capacidade de escrita cursiva quanto a familiaridade dos alunos com diferentes vocabulários. O mediador, ao conferir as palavras escritas, pode diagnosticar possíveis dificuldades no reconhecimento e no traçado das letras, bem como na formação das palavras, proporcionando uma base sólida para intervenções específicas.

No jogo de cartas “**Letras do Alfabeto**”, os alunos devem associar letras em diferentes formatos (imprensa e cursiva). Além disso, por exigir a formação de pares e a escolha estratégica das cartas, o jogo também estimula a memória visual e a percepção da equivalência entre diferentes tipos de letras. O caráter avaliativo desse jogo reside na observação de como os alunos fazem essas associações de forma autônoma, permitindo ao professor verificar se há dificuldades em identificar e relacionar as letras nas diferentes formas.

O jogo de dominó “**Tipos de Letras**” segue uma lógica semelhante ao jogo de cartas, com o objetivo de associar as letras do alfabeto nos formatos cursivo e imprensa, e em maiúsculas e minúsculas. Neste jogo, a avaliação ocorre tanto na

capacidade dos alunos de identificar as letras em diferentes formatos quanto na habilidade de fazer as correspondências corretas em um contexto de jogo. Ao final do jogo, é possível avaliar não só a velocidade de reconhecimento das letras como também a precisão das correspondências, aspectos fundamentais no processo de alfabetização.

Por fim, o jogo de bafo “**Letras do Alfabeto**” traz um elemento físico ao processo de avaliação das capacidades dos alunos. O jogo desafia a coordenação motora, já que o movimento de virar as cartas com o bafo (sopro provocado pelo movimento de bater as mãos) exige certo controle motor e força física adequada, inserindo um elemento corporal no aprendizado. Em seguida, o jogo avalia a capacidade de discriminação visual, uma vez que os participantes precisam relacionar corretamente a letra das cartas conquistadas com as letras que compõem sua cartela, envolvendo o reconhecimento e a relação das diferentes formas que as letras podem assumir. Também avalia a memória visual, pois, à medida que procuram a letra em sua cartela, os alunos retomam conhecimentos já consolidados.

De modo geral, essa coletânea de jogos avalia a capacidade de identificar as variações gráficas da mesma letra, fazendo as correspondências corretas em um contexto de jogo. Além disso, o uso das peças e do dado, em alguns jogos, introduz uma dimensão de raciocínio lógico e estratégia, que também pode ser observada pelo professor.

Estudos como o de Ferreira (2014, p. 35) reiteram que “é pertinente que se busque um instrumento de avaliação que desperte o interesse do aluno e que desmistifique o caráter punitivo desta”. Destarte, como o ambiente do jogo é descontraído, os alunos tendem a se engajar mais ativamente e a mostrar suas reais capacidades, sem a pressão que uma avaliação formal poderia impor. Isso permite que o professor observe como cada criança lida com o reconhecimento das letras, identificando aqueles que têm mais facilidade ou que ainda enfrentam dificuldades no processo. Assim, o jogo, além de favorecer o desenvolvimento desses conhecimentos, também se torna uma ferramenta eficaz para o diagnóstico do nível de conhecimento das letras e das suas diferentes formas.

Nesse sentido, o jogo possibilita ao professor acompanhar o desenvolvimento das capacidades de linguagem escrita de forma contínua, visto que a identificação das letras está diretamente relacionada ao processo de alfabetização. O caráter

lúdico torna a avaliação mais prazerosa, reduzindo a ansiedade associada à performance e criando um espaço em que os erros fazem parte do aprendizado, permitindo que os alunos se sintam mais seguros para explorar suas capacidades.

Em todos esses jogos, o caráter avaliativo está presente de forma contínua e integrada à dinâmica do próprio jogo. Ao observar as interações dos alunos com os materiais e entre si, os professores conseguem coletar informações valiosas sobre o nível de desenvolvimento das funções psicológicas, bem como identificar dificuldades que podem passar despercebidas em avaliações mais formais. Além disso, os jogos favorecem um ambiente descontraído e de menor pressão, o que permite que os alunos demonstrem seus conhecimentos de maneira mais espontânea, facilitando o diagnóstico de suas capacidades e o planejamento de intervenções pedagógicas mais eficazes.

Esses instrumentos avaliativos, portanto, vão além do simples entretenimento (Vigotski, 2008). Eles se tornam aliados poderosos no processo de ensino e aprendizagem, proporcionando aos educadores uma maneira de realizar avaliações contínuas de forma prazerosa e lúdica. Isso é crucial, pois evita que os alunos se sintam desmotivados ou intimidados.

Além disso, esse método contribui significativamente para o desenvolvimento de funções psicológicas superiores, conforme teóricos como Vigotski. Através do uso de jogos didáticos, as crianças não apenas aprendem de maneira mais eficaz, mas também desenvolvem funções psíquicas importantes, como a atenção, a memória e a discriminação visual. Dessa forma, os jogos didáticos se mostram uma ferramenta valiosa tanto para o ensino quanto para a avaliação contínua no ambiente educacional.

Reiteramos que esta **coletânea de jogos didáticos** é apenas uma das muitas ferramentas disponíveis para a avaliação da aprendizagem. Reconhecemos que nenhum instrumento único é capaz de abranger todas as nuances do processo educativo. No entanto, os jogos apresentados aqui podem ser extremamente eficazes, especialmente no contexto da alfabetização e do ensino das diversas grafias do alfabeto. Através da dinâmica dos jogos, as crianças não apenas revisam as formas das letras em diferentes tipografias – como cursiva, imprensa, maiúscula e minúscula –, mas também exercitam diversas capacidades, as quais incluem a discriminação visual, a atenção e a memória. Além disso, os jogos promovem

simultaneamente o desenvolvimento da coordenação motora e o engajamento no processo de aprendizagem.

Palavras finais

A prática de alfabetização transcende a mera tarefa de ensinar a decodificação de palavras, configurando-se como um processo de ensino da leitura e da escrita que adota uma abordagem holística e eficaz. Esta prática leva em consideração as necessidades individuais dos alunos, empregando métodos que não apenas facilitam a compreensão crítica, mas também incentivam a capacidade de argumentação. Dessa forma, a alfabetização se torna um instrumento poderoso para o desenvolvimento integral dos estudantes, promovendo o amadurecimento das funções psicológicas superiores.

Historicamente, o domínio da escrita, em suas diversas formas, esteve restrito a pequenas parcelas da população, servindo como um marcador de exclusão social e de poder. O acesso à alfabetização, assim como à educação de modo geral, foi limitado às elites, reforçando estruturas sociais desiguais. No entanto, à medida que movimentos pela democratização da educação se intensificaram, especialmente com o surgimento da escola pública, a alfabetização assumiu um papel de resistência, configurando-se como uma ferramenta emancipatória para as classes populares.

Nessa perspectiva, o ensino da leitura e da escrita adquire uma dimensão ainda mais significativa, pois é compreendido como um elemento central na formação de sujeitos autônomos, capazes de interagir com o mundo a partir de uma compreensão crítica de sua realidade. O domínio da escrita torna-se, portanto, uma porta de entrada para a cultura letrada, proporcionando o acesso ao patrimônio cultural e intelectual acumulado pela humanidade. Destarte, a alfabetização é vista como uma prática social, inserida num contexto histórico que deve ser constantemente analisada e problematizada.

Dentro dessa visão, apoiamo-nos na perspectiva vigotskiana, não apenas pelo reconhecimento do valor dos jogos didáticos no processo de ensino e aprendizagem, mas pela sua defesa de um ensino comprometido com a emancipação e transformação social. Vigotski (2009), ao destacar a importância da mediação social e cultural no desenvolvimento das funções psicológicas superiores, argumenta que o aprendizado da escrita desempenha um papel crucial no desenvolvimento cognitivo e no amadurecimento das capacidades mentais mais complexas, como a memória e o pensamento abstrato. Assim, o professor, como

mediador, assume um papel decisivo no processo de alfabetização, criando situações de aprendizagem que promovam a construção ativa do conhecimento pelos alunos.

Nesse contexto, o **Caderno Pedagógico *Jogos didáticos para ensinar as diversas grafias do alfabeto*** foi desenvolvido com o objetivo de fornecer subsídios necessários para o planejamento e a execução de ações didáticas voltadas ao ensino das diversas grafias do alfabeto. Esta coletânea não se limita apenas ao aprimoramento da coordenação motora ou do traçado das letras, mas propõe uma abordagem integrada, que visa estimular funções psicológicas superiores, como atenção, memória e pensamento abstrato, essenciais para o desenvolvimento das crianças em fase de alfabetização.

A proposta de ensino por meio de jogos didáticos, apresentada neste Caderno, possibilita que os alunos se envolvam de maneira lúdica e significativa com o aprendizado das diferentes formas de escrita – cursiva, de imprensa, maiúscula e minúscula – enquanto desenvolvem suas capacidades linguísticas de maneira satisfatória. Além disso, este recurso serve tanto para professores iniciantes quanto para aqueles que já possuem experiência em sala de aula, oferecendo uma estrutura organizada que pode ser adaptada a diferentes contextos. A intenção deste trabalho não é esgotar a questão, mas sim servir como um ponto de partida para a criação de novos materiais e práticas pedagógicas que contribuam para a formação de escritores críticos e autônomos.

Adicionalmente, destacamos a necessidade de o professor realizar sondagens frequentes do conhecimento dos alunos a fim de desenvolver suas práticas pedagógicas, com base nos níveis de desenvolvimento dos seus alunos. Essas sondagens permitem ao docente compreender o nível de desenvolvimento atual de cada criança, possibilitando a construção de estratégias de ensino adequadas, que atuem diretamente na Zona de Desenvolvimento Imediato, conforme preconizado pela abordagem vigotskiana. Ao identificar as potencialidades e limitações de seus alunos, o professor pode criar ações didáticas que estimulem a progressão contínua, auxiliando-os a alcançar um nível mais elevado de compreensão. Assim, o acompanhamento constante e reflexivo do processo de aprendizagem torna-se essencial para o desenvolvimento das funções mais complexas.

A partir dessas considerações, reforçamos a importância de uma alfabetização assertiva. A integração da leitura e da escrita em contextos sociais reais é fundamental para que os estudantes compreendam a relevância desses conhecimentos para sua participação ativa na sociedade.

Ao trabalharmos intensamente a relação entre educação e sociedade, proporcionamos a formação de sujeitos críticos e engajados, capazes de utilizar a escrita como instrumento de participação social e transformação de sua realidade. Ao reconhecermos o caráter social e cultural da alfabetização, reforçamos a importância de práticas educativas que, inseridas no contexto da escola pública, resistam às opressões, que buscam manter o conhecimento restrito a poucos, e ampliem o acesso à educação emancipatória para todos os indivíduos.

Referências

DANGIÓ, Meire Cristina dos Santos; MARTINS, Lígia Márcia. **A alfabetização sob o enfoque histórico-crítico**: contribuições didáticas. Campinas: Autores Associados, 2018.

FERREIRA, Wendel Menezes; NASCIMENTO, Sandra Patrícia de Faria do. Utilização do jogo de tabuleiro – ludo - no processo de avaliação da aprendizagem de alunos surdos. **Química Nova na Escola**, v. 36, n. 1, p. 28-36, 2014.

GONÇALVES, Franciele Medeiros; GONÇALVES, Fabiola Monica da Silva. Letramento, Alfabetização e BNCC sob a Ótica da Pedagogia Histórico-Crítica. **Revista Letra Magna**, v. 20, n. 36, p. 41-56, 2024.

MARSIGLIA, Ana Carolina Galvão; SAVIANI, Dermeval. Prática pedagógica alfabetizadora à luz da psicologia histórico-cultural e da pedagogia histórico-crítica. **Psicologia em estudo**, v. 22, n. 1, p. 3-13, 2017.

PINHEIRO, Silvia Nara Siqueira; DAMIANI, Magda Floriana; SILVA JUNIOR, Bento Selau da. O jogo com regras explícitas influencia o desenvolvimento das funções psicológicas superiores? **Psicologia escolar e educacional**, v. 20, p. 255-264, 2016.

PRESTES, Zoia. A brincadeira de faz-de-conta como atividade-guia. *In*: CONGRESSO DE EDUCAÇÃO BÁSICA. Florianópolis. **Anais** [...]. 2011. p. 1-4.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida *et al.* Jogo e letramento: crianças de 6 anos no ensino fundamental. **Educação e Pesquisa**, v. 37, n. 01, p. 191-210, 2011.

SAVIANI, Dermeval. **Escola e democracia**. Campinas: Autores Associados, 2021.

SILVEIRA, Alessandra Amaral da. **Uma tipologia das letras usadas na fase inicial da escolarização no Rio Grande do Sul**: a cultura gráfica escolar a partir de cadernos de alunos (1937-2015). Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2019.

SMOLKA, Ana Luiza Bustamante. **A criança na fase inicial da escrita**: a alfabetização como processo discursivo. São Paulo: Cortez Editora, 2012.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. **Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais**, v. 8, n. 1, p. 23-36, 2008.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009.

APÊNDICES

APÊNDICE A

Jogo “Quem Assina Agora”

O jogo “Quem Assina Agora” representa uma abordagem lúdica e inovadora para a tradicional forma de registrar presenças. Este recurso não só estimula a prática de escrita dos nomes dos participantes, como também fortalece os vínculos entre eles. Além disso, cria um ambiente de ensino e aprendizagem descontraído e agradável, onde todos têm a oportunidade de se expressar e participar ativamente.

Capacidades avaliadas

Coordenação visomotora; escrita cursiva

Jogo "Quem Assina Agora?"

Objetivo

Promover a interação entre os participantes, incentivando a expressão individual e o compartilhamento de interesses enquanto assinam a lista de presença.

Materiais

- Ficha de presença;
- Cartões numerados;
- Urna;
- Cartaz para listar os nomes dos participantes em ordem alfabética. Fixe-o em um local visível.

Regras gerais

- De acordo com o número de participantes, os cartões numerados são colocados na urna e sorteados um por vez.
- Conforme os números são sorteados, o grupo procura identificar no cartaz o nome do participante correspondente ao número selecionado. Em seguida, o participante assina a lista de presença.
- Os participantes assinam a lista de presença seguindo a ordem dos sorteios.
- Ao assinar, cada participante é convidado a compartilhar algo que aprecia ou uma curiosidade sobre si mesmo.
- Após todos assinarem, é conduzida uma breve discussão sobre os interesses especiais ou preferências que a turma compartilhou, buscando identificar possíveis afinidades ou curiosidades em comum no grupo.
- É crucial ressaltar a importância de conhecer os colegas em um nível mais pessoal, contribuindo para a construção de um ambiente acolhedor e cooperativo.

Outras adaptações

Se for necessário, tenha à disposição fichas com os nomes das crianças para ajudar na assinatura. Garanta que todos os participantes se sintam confortáveis e engajados na atividade. Se precisar, ofereça apoio individual para assegurar que as crianças se sintam acolhidas.

Instruções de montagem do material

- 1. Cartões Numerados** - Para maior durabilidade, depois de imprimir os cartões numerados, é recomendado plastificá-los ou fixá-los em papel mais grosso, e em seguida protegê-los com plástico contact transparente ou uma fita adesiva larga.
- 2. Urna** - Imprima as peças da urna em papel com gramatura de 180 ou superior. Se isso não for possível, reforce utilizando materiais rígidos, como cartolina, papelão ou EVA, para assegurar durabilidade e estabilidade. Após a impressão, recorte ao longo das linhas pontilhadas e siga cuidadosamente as instruções de montagem indicadas.
- 3. Cartaz para Colocar os Nomes dos Participantes** - Para imprimir o cartaz em tamanho grande, sugerimos utilizar o aplicativo gratuito "Posteriza" para PC. Você pode baixá-lo através do seguinte link <https://posteriza.softonic.com.br/>

Jogo "Quem Assina Agora?"



Evento/Atividade: _____

Data: ____ / ____ / 20__

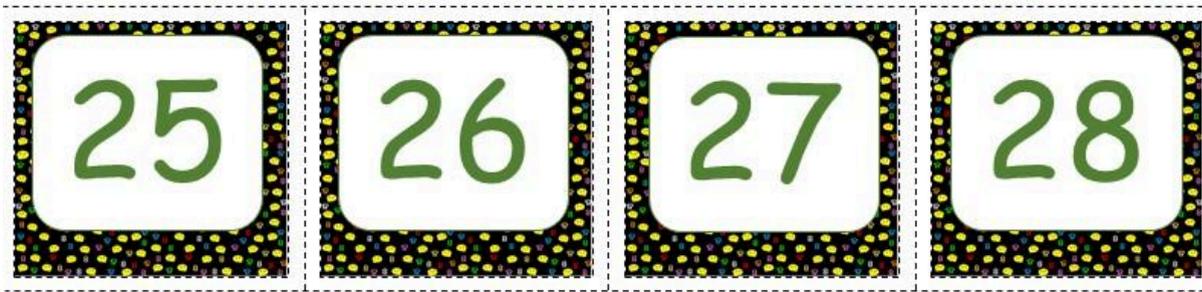
FICHA DE PRESENÇA

Número	Assinatura dos participantes
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	

Observação

Caso a assinatura do participante seja ilegível, quem estiver mediando o jogo poderá escrever o nome do participante ao lado para fins de identificação.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24



Partes da URNA - Lateral da Frente



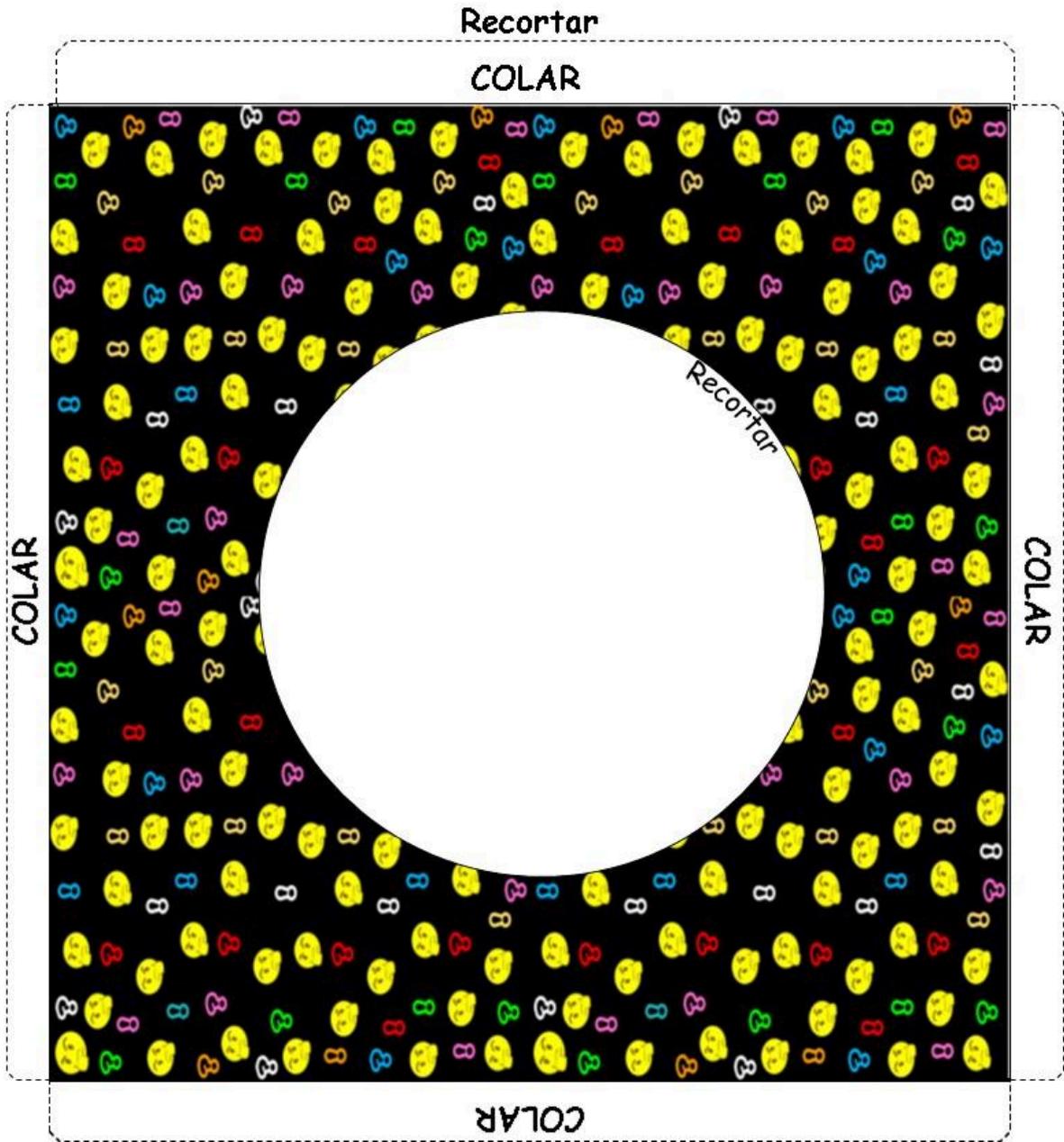
URNA - Lateral de trás



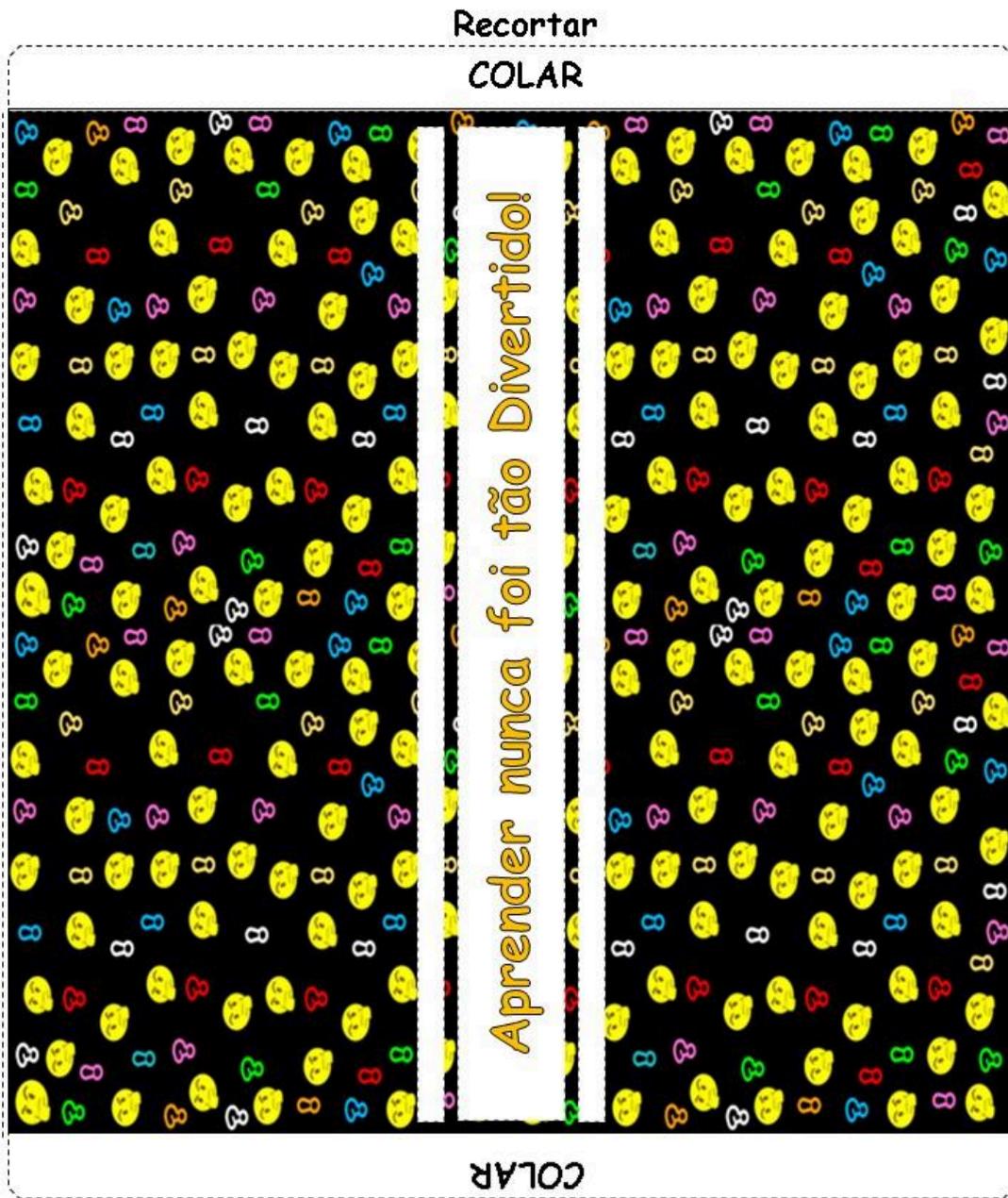
Instruções para Montagem da Urna

- Imprima as partes da urna.
- Recorte ao longo das linhas pontilhadas.
- Cole as partes sobre um material rígido, como cartolina, papelão ou EVA.
- Por fim, cole as peças de acordo com as indicações fornecidas.

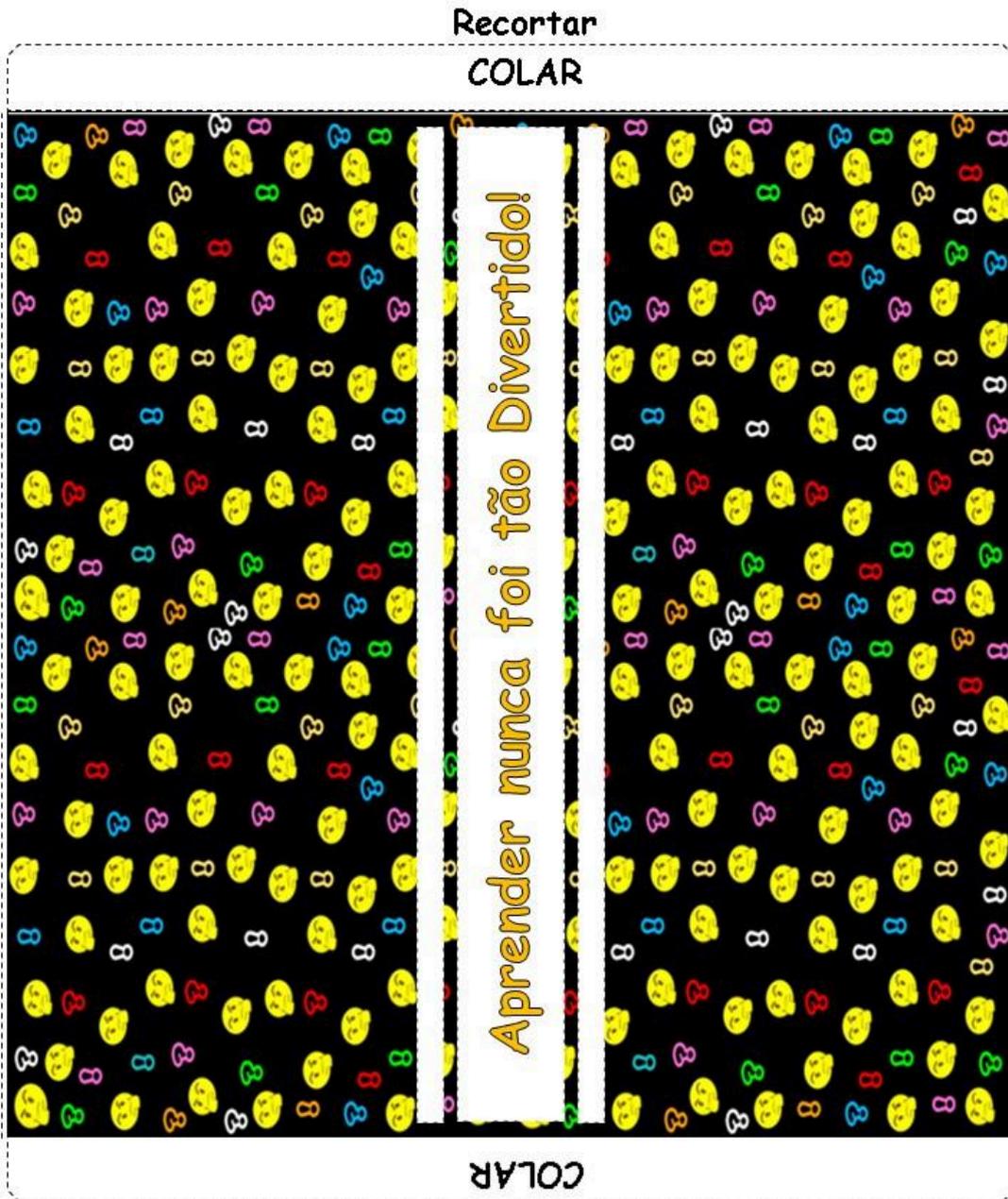
Tampa da Urna



Lateral da Urna -Direita

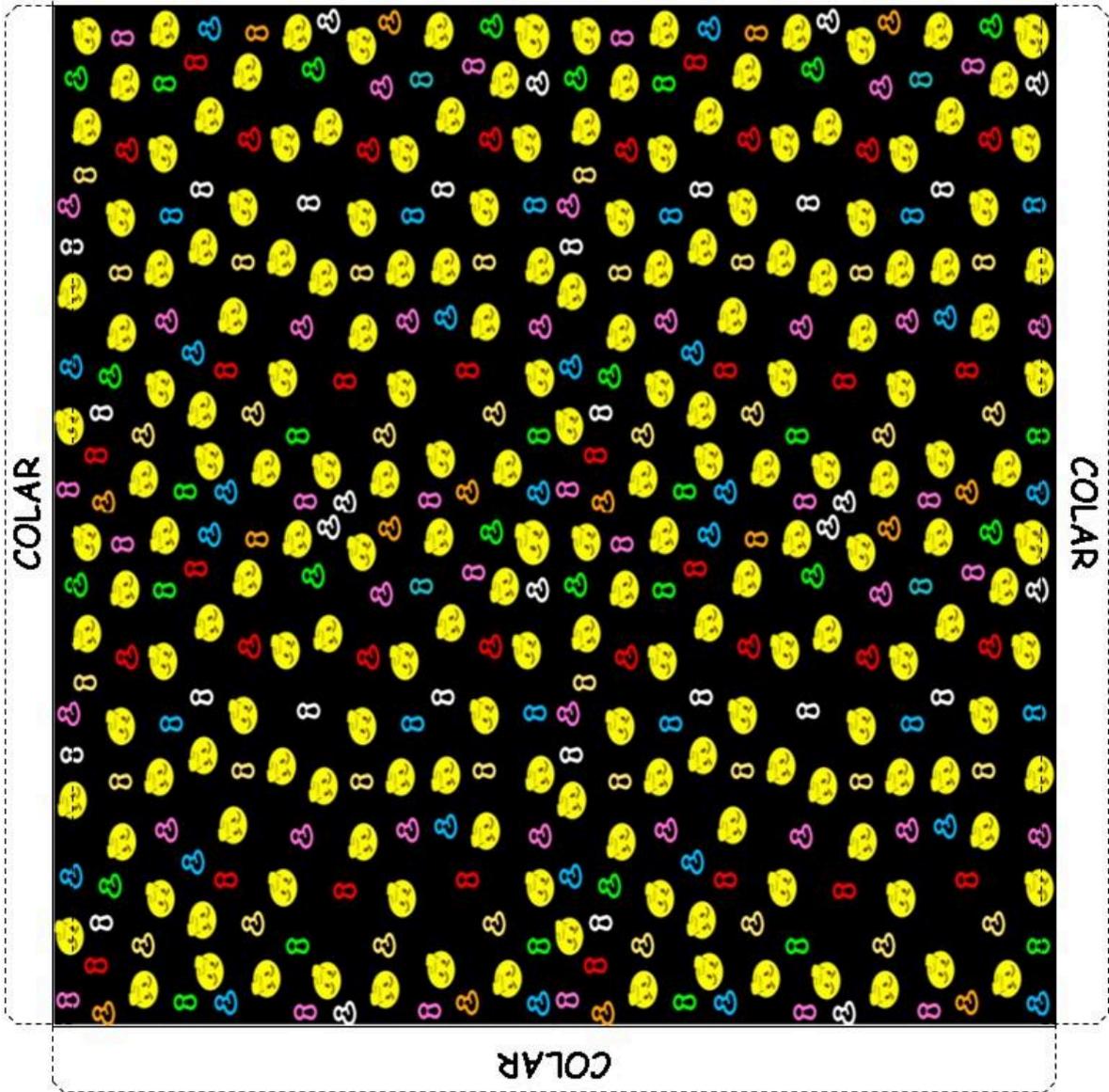


Lateral da Urna -Esquerda



Fundo da Urna

Recortar
COLAR



Hora da Diversão!



Quem



Assina Agora?

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19
- 20

Handwriting practice area with 20 rows of green lines. Each row is preceded by a numbered arrow pointing to the right.

APÊNDICE B

Jogo “Lince de Palavras - Animais

O jogo “Lince de Palavras - Animais” é um recurso didático que promove a leitura e a escrita de palavras em diferentes formatos, como imprensa e cursiva, além de maiúsculas e minúsculas. Focado em um campo semântico específico, como o mundo dos animais, o jogo desafia os jogadores a identificarem e escreverem palavras relacionadas a esse tema. Isso não apenas melhora o reconhecimento visual e a ortografia, mas também enriquece o vocabulário e a compreensão semântica dos participantes, através de uma abordagem lúdica e interativa.

Capacidades avaliadas

Coordenação visomotora; escrita cursiva

Jogo "Lince de Palavras - Animais"

Objetivo

O objetivo deste jogo é praticar a escrita de palavras em cursiva, enquanto se diverte identificando nomes de animais.

Materiais

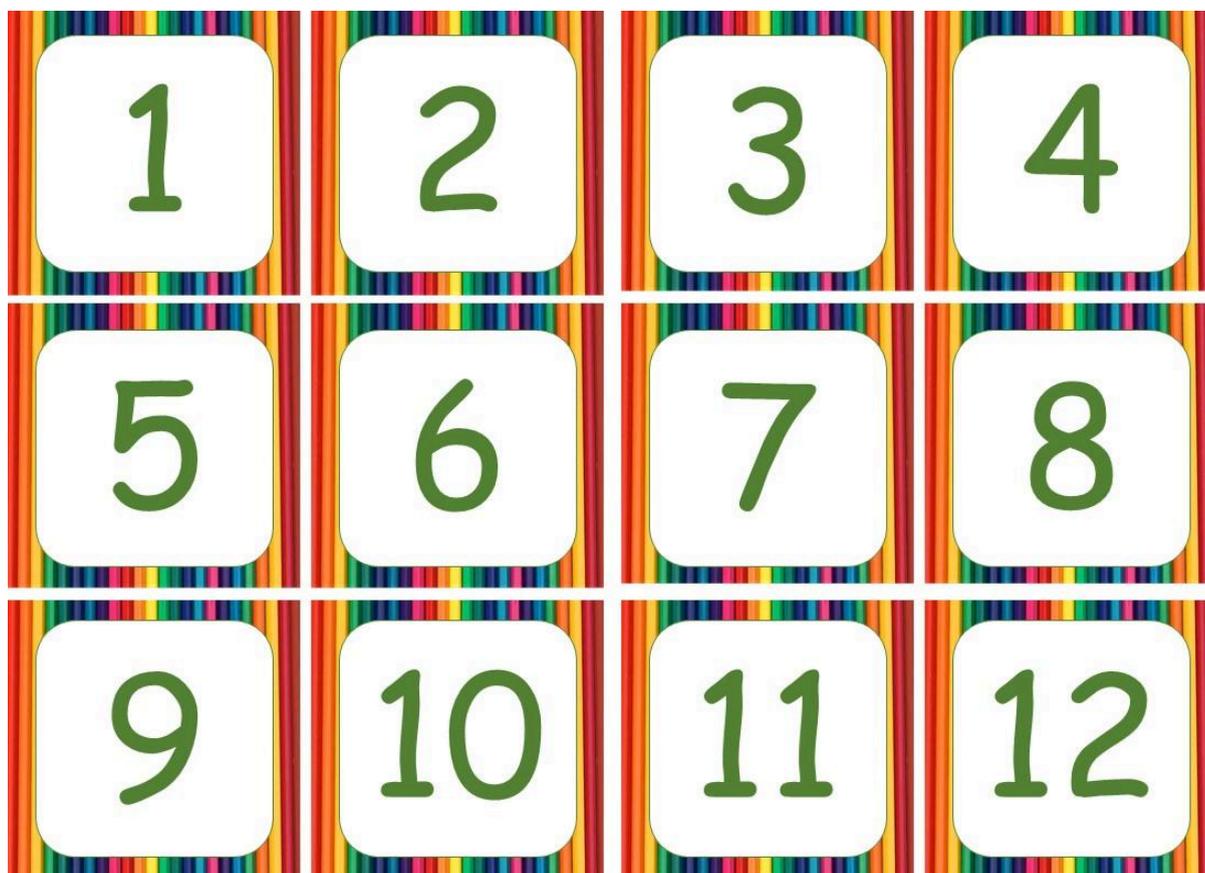
- 26 fichas numeradas;
- Urna;
- Cartelas Nível I (contêm palavras de até duas sílabas);
- Cartelas Nível II (contêm palavras com três ou mais sílabas);
- Cartelas Nível III (contêm palavras escritas em formato imprensa, níveis I e II; os participantes devem escrever utilizando a letra cursiva);
- Cartela Desafio (contêm palavras dissílabas, trissílabas e polissílabas escritas em formato imprensa; os participantes devem escrever utilizando a letra cursiva).

Regras gerais

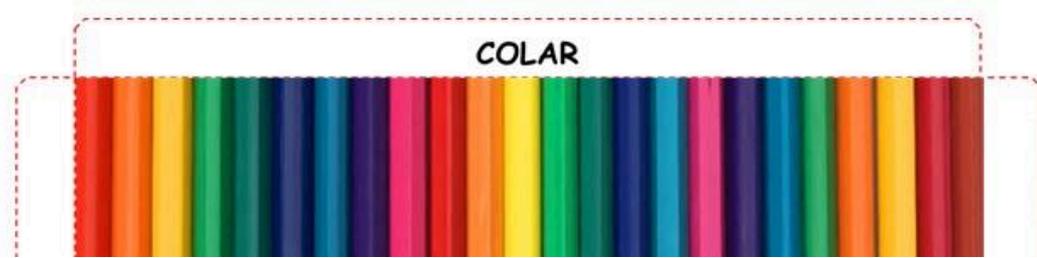
- Cada participante ou dupla recebe uma cartela de acordo com o nível escolhido.
- O mediador coloca as fichas numeradas na urna e sorteia uma por vez.
- Conforme os números são sorteados, os participantes devem encontrar na cartela a palavra correspondente.
- Em seguida, devem numerar a figura correspondente na cartela e escrever o nome do animal em cursiva.
- Ao término da partida, o mediador verifica se todas as palavras foram escritas corretamente.

Outras Adaptações

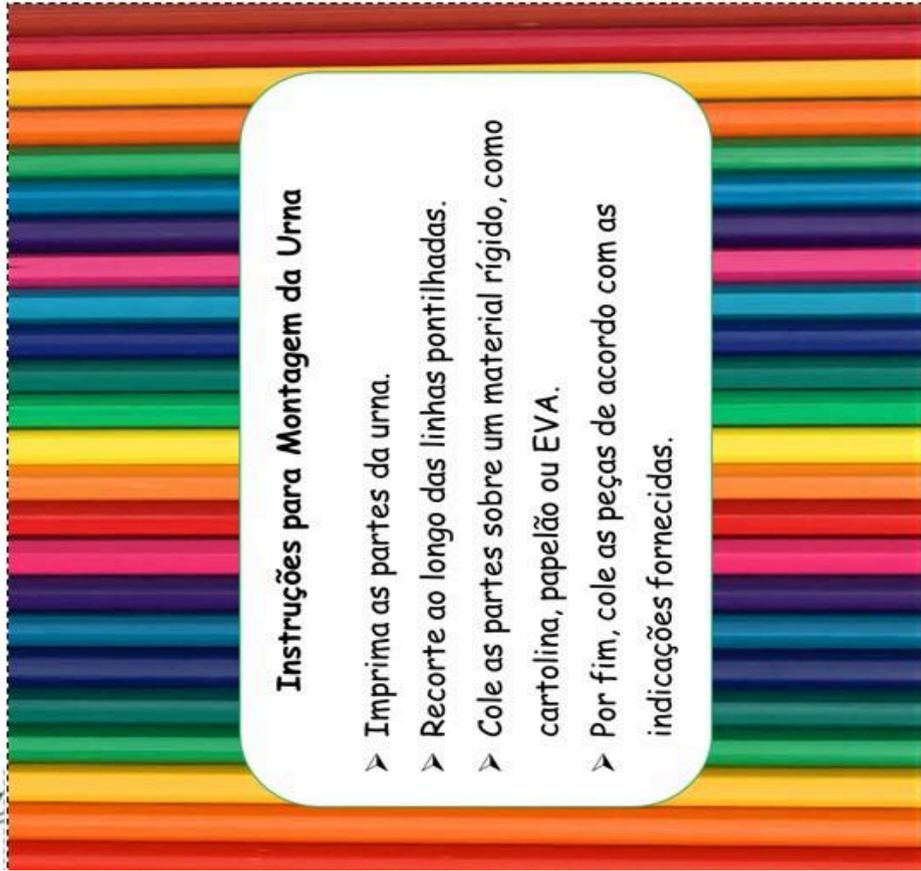
Além dos animais, é possível adaptar o jogo para trabalhar com outros temas de interesse da turma. Basta criar uma nova cartela com palavras e imagens relacionadas ao tema escolhido.



13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25			
26			



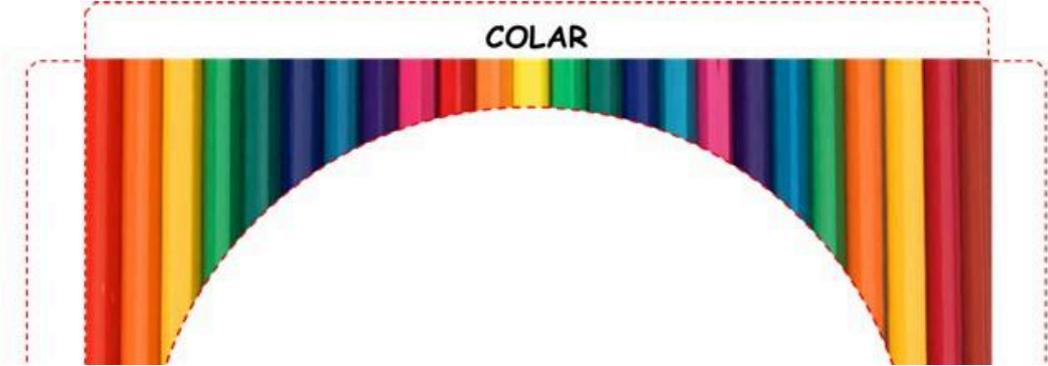
URNA - Lateral de trás



Instruções para Montagem da Urna

- Imprima as partes da urna.
- Recorte ao longo das linhas pontilhadas.
- Cole as partes sobre um material rígido, como cartolina, papelão ou EVA.
- Por fim, cole as peças de acordo com as indicações fornecidas.

COLAR



Fundo da Urna

Recortar
COLAR



COLAR

COLAR

COLAR

COLAR

Lateral da Urna -Direita

Recortar
COLAR



COLAR

COLAR

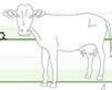
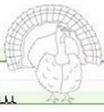
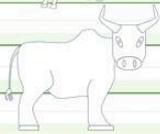
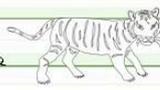
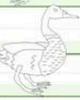
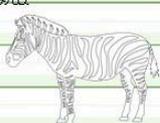
Lince de Palavras - Animais

Encontre

1. BOI
2. FOCA
3. GALO
4. GATO
5. PATO
6. PEIXE
7. PERU
8. RATO
9. SAPO
10. TIGRE
11. VACA
12. ZEBRA



Numere

<input type="checkbox"/> - Vaca		<input type="checkbox"/> - Peru	
<input type="checkbox"/> - Bai		<input type="checkbox"/> - Sapo	
<input type="checkbox"/> - Rato		<input type="checkbox"/> - Galo	
<input type="checkbox"/> - Tigre		<input type="checkbox"/> - Pato	
<input type="checkbox"/> - Peixe		<input type="checkbox"/> - Gato	
<input type="checkbox"/> - Jaca		<input type="checkbox"/> - Zebra	

Registre

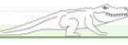
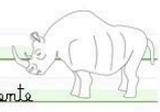
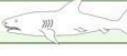
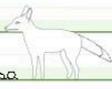
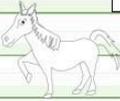
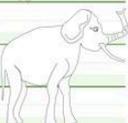
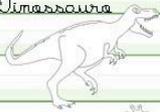
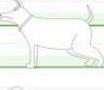
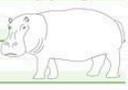
Lince de Palavras - Animais

Encontre

1. CACHORRO
2. CAVALO
3. DINOSSAURO
4. ELEFANTE
5. GIRAFA
6. HIPOPÓTAMO
7. JACARÉ
8. OVELHA
9. RAPOSA
10. RINOCERONTE
11. TARTARUGA
12. TUBARÃO
13. Urubu



Numere

<input type="checkbox"/> - Jacaré		<input type="checkbox"/> - Rinoceronte	
<input type="checkbox"/> - Tubarão		<input type="checkbox"/> - Raposa	
<input type="checkbox"/> - Cavalo		<input type="checkbox"/> - Elefante	
<input type="checkbox"/> - Urubu		<input type="checkbox"/> - Tartaruga	
<input type="checkbox"/> - Dinossauro		<input type="checkbox"/> - Cachorra	
<input type="checkbox"/> - Girafa		<input type="checkbox"/> - Ovelha	
<input type="checkbox"/> - Hipopótamo			

Registre

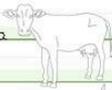
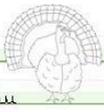
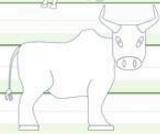
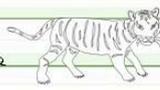
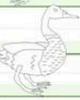
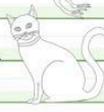
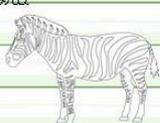
Lince de Palavras - Animais

Encontre

1. Boi
2. Foca
3. Galo
4. Gato
5. Pato
6. Peixe
7. Peru
8. Rato
9. Sapo
10. Tigre
11. Vaca
12. Zebra



Numere

<input type="checkbox"/> - Vaca		<input type="checkbox"/> - Peru	
<input type="checkbox"/> - Boi		<input type="checkbox"/> - Sapo	
<input type="checkbox"/> - Rato		<input type="checkbox"/> - Galo	
<input type="checkbox"/> - Tigre		<input type="checkbox"/> - Pato	
<input type="checkbox"/> - Peixe		<input type="checkbox"/> - Gato	
<input type="checkbox"/> - Foca		<input type="checkbox"/> - Zebra	

Registre

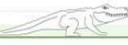
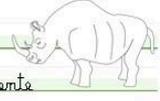
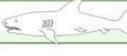
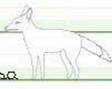
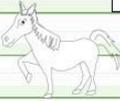
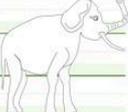
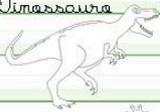
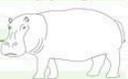
Lince de Palavras - Animais

Encontre

1. Cachorro
2. Cavalo
3. Dinossauro
4. Elefante
5. Girafa
6. Hipopótamo
7. Jacaré
8. Ovelha
9. Raposa
10. Rinoceronte
11. Tartaruga
12. Tubarão
13. Urubu



Numere

<input type="checkbox"/> - Jacaré		<input type="checkbox"/> - Rinoceronte	
<input type="checkbox"/> - Tubarão		<input type="checkbox"/> - Raposa	
<input type="checkbox"/> - Cavalo		<input type="checkbox"/> - Elefante	
<input type="checkbox"/> - Urubu		<input type="checkbox"/> - Tartaruga	
<input type="checkbox"/> - Dinossauro		<input type="checkbox"/> - Cachorro	
<input type="checkbox"/> - Girafa		<input type="checkbox"/> - Ovelha	
<input type="checkbox"/> - Hipopótamo			

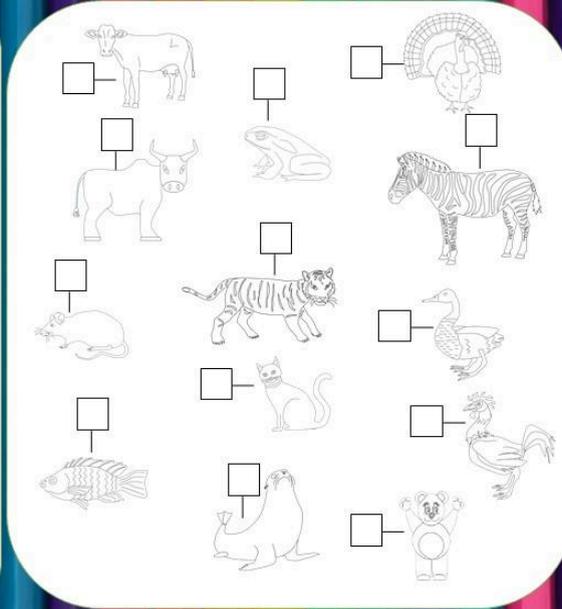
Registre

Lince de Palavras - Animais

Nível III

"Olá, crianças! Hoje vamos nos divertir com palavras e imagens. Primeiro, vamos ler os nomes de diferentes animais. Em seguida, iremos associar cada figura ao número que representa a palavra correspondente. Por fim, escreveremos os nomes dos animais usando a letra cursiva, seguindo a ordem numérica. **Vamos começar?!**"

1. BOI
2. FOCA
3. GALO
4. GATO
5. PATO
6. PEIXE
7. PERU
8. RATO
9. SAPO
10. TIGRE
11. URSO
12. VACA
13. ZEBRA



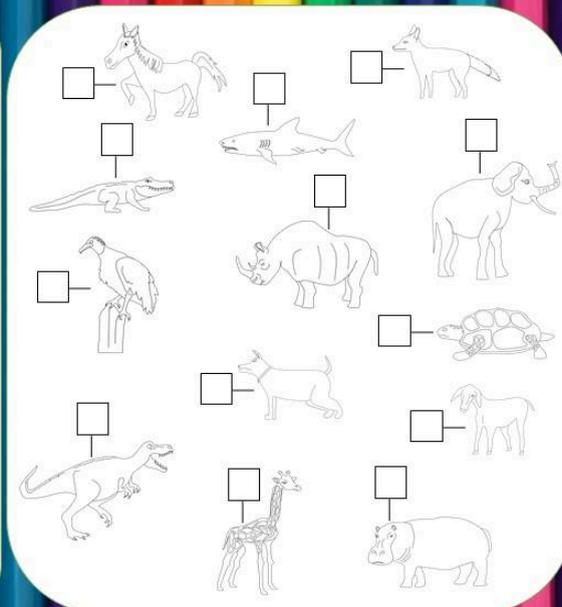
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____

Lince de Palavras - Animais

Nível III

"Olá, crianças! Hoje vamos nos divertir com palavras e imagens. Primeiro, vamos ler os nomes de diferentes animais. Em seguida, iremos associar cada figura ao número que representa a palavra correspondente. Por fim, escreveremos os nomes dos animais usando a letra cursiva, seguindo a ordem numérica. **Vamos começar?!**"

1. CACHORRO
2. CAVALO
3. DINOSSAURO
4. ELEFANTE
5. GIRAFA
6. HIPOPÓTAMO
7. JACARÉ
8. OVELHA
9. RAPOSA
10. RINOCERONTE
11. TARTARUGA
12. TUBARÃO
13. URUBU



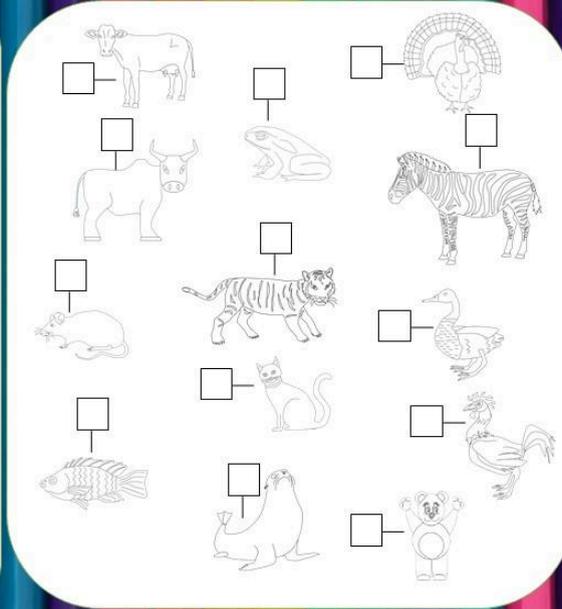
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____

Lince de Palavras - Animais

**Nível
Difícil**

"Olá, crianças! Hoje vamos nos divertir com palavras e imagens. Primeiro, vamos ler os nomes de diferentes animais. Em seguida, iremos associar cada figura ao número que representa a palavra correspondente. Por fim, escreveremos os nomes dos animais usando a letra cursiva, seguindo a ordem numérica. **Vamos começar?!**"

1. Boi
2. Foca
3. Galo
4. Gato
5. Pato
6. Peixe
7. Peru
8. Rato
9. Sapo
10. Tigre
11. Urso
12. Vaca
13. Zebra



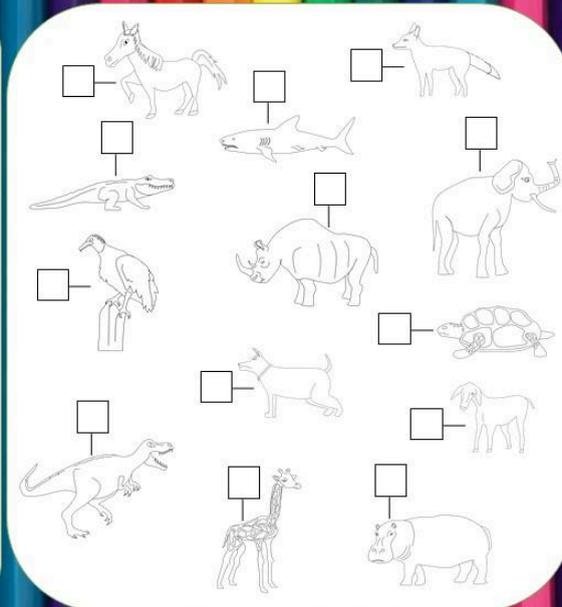
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____

Lince de Palavras - Animais

**Nível
Difícil**

"Olá, crianças! Hoje vamos nos divertir com palavras e imagens. Primeiro, vamos ler os nomes de diferentes animais. Em seguida, iremos associar cada figura ao número que representa a palavra correspondente. Por fim, escreveremos os nomes dos animais usando a letra cursiva, seguindo a ordem numérica. **Vamos começar?!**"

1. Cachorro
2. Cavalo
3. Dinossauro
4. Elefante
5. Girafa
6. Hipopótamo
7. Jacaré
8. Ovelha
9. Raposa
10. Rinoceronte
11. Tartaruga
12. Tubarão
13. Urubu



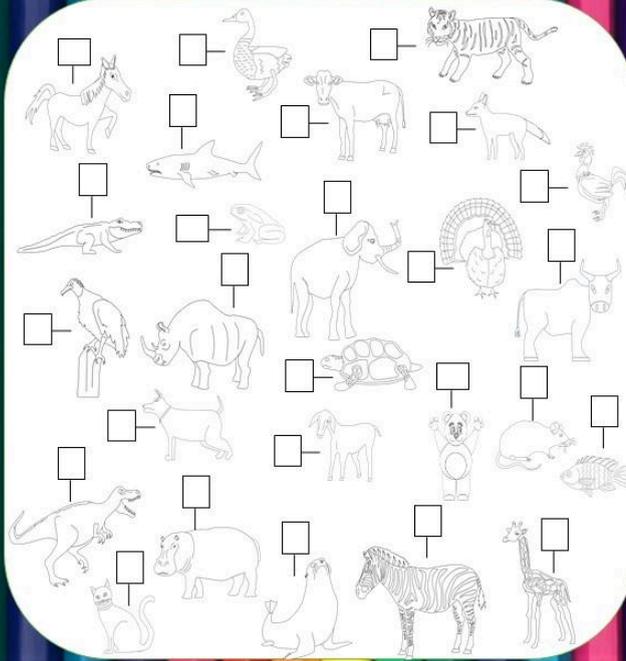
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____



Lince de Palavras - Animais

Observe as imagens de alguns animais. Em seguida, tente associar cada figura ao número que representa a palavra correspondente ao nome do animal. Por fim, escreva os nomes dos animais usando a letra cursiva, seguindo a ordem numérica. *Vamos começar?!*

1. BOI
2. CACHORRO
3. CAVALO
4. DINOSSAURO
5. ELEFANTE
6. FOCA
7. GALO
8. GATO
9. GIRAFA
10. HIPOPÓTAMO
11. JACARÉ
12. OVELHA
13. PATO
14. PEIXE
15. PERU
16. RAPOSA
17. RATO
18. RINOCERONTE
19. SABE
20. TARTARUGA
21. TIGRE
22. TUBARÃO
23. URSO
24. URUBU
25. VACA
26. ZEBRA



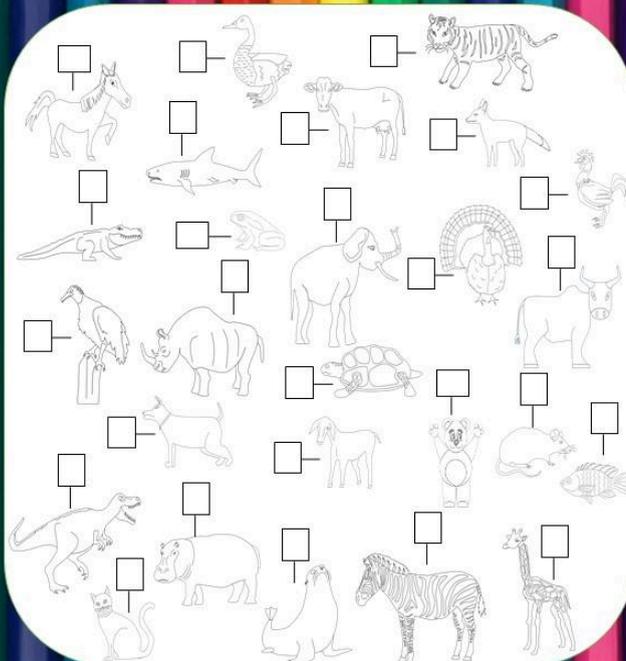
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____
17. _____
18. _____
19. _____
20. _____
21. _____
22. _____
23. _____
24. _____
25. _____
26. _____



Lince de Palavras - Animais

Observe as imagens de alguns animais. Em seguida, tente associar cada figura ao número que representa a palavra correspondente ao nome do animal. Por fim, escreva os nomes dos animais usando a letra cursiva, seguindo a ordem numérica. *Vamos começar?!*

1. Boi
2. Cachorro
3. Cavalo
4. Dinossauro
5. Elefante
6. Foca
7. Galo
8. Gato
9. Girafa
10. Hipopótamo
11. Jacaré
12. Ovelha
13. Pato
14. Peixe
15. Peru
16. Raposa
17. Rato
18. Rinoceronte
19. Sabe
20. Tartaruga
21. Tigre
22. Tubarão
23. Urso
24. Urubu
25. Vaca
26. Zebra



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____
17. _____
18. _____
19. _____
20. _____
21. _____
22. _____
23. _____
24. _____
25. _____
26. _____

APÊNDICE C

Jogo de cartas “Letras do Alfabeto”

O jogo de cartas “Letras do Alfabeto” é uma abordagem inovadora inspirada nos tradicionais jogos de cartas, a exemplo do baralho, do Uno, etc. No entanto, este jogo tem como objetivo principal desenvolver o reconhecimento e a associação das letras do alfabeto nos formatos imprensa e cursiva, e tamanhos maiúsculas e minúsculas. Através de uma dinâmica lúdica e interativa, os jogadores são incentivados a identificar e combinar letras, o que fortalece suas funções psicológicas, como a memória visual, promovendo a familiarização com os diferentes estilos de letras.

Capacidade avaliada

Associação das letras em diferentes formatos (imprensa e cursiva) e tamanhos (maiúsculas e minúsculas)

Jogo de cartas "Letras do Alfabeto"

Objetivo

Formar pares de cartas, relacionando as letras do alfabeto em formato imprensa e cursiva, maiúsculas e minúsculas.

Número de participantes

2 ou mais jogadores

Materiais

- 26 cartas contendo as letras do alfabeto escritas na forma imprensa, apresentando uma letra em cada carta nos tamanhos maiúsculo e minúsculo;
- 26 cartas contendo as letras do alfabeto escritas em cursiva, apresentando uma letra em cada carta nos tamanhos maiúsculo e minúsculo;
- 2 cartas coringas com o alfabeto escrito no formato imprensa e cursiva, maiúsculo e minúsculo.
- 1 ficha de correção;
- 1 caixinha para guardar as cartas;
- 1 dado.

Regras gerais

- Os participantes lançam o dado para determinar quem vai embaralhar e distribuir as cartas; o jogador que tirar o menor número faz isso. Em caso de empate, o dado é relançado para desempatar.
- São distribuídas 3 cartas para cada jogador, o restante fica num monte, no centro da mesa, com a face voltada para baixo. O participante que estiver sentado à direita do jogador que distribuiu as cartas deve iniciar a partida pegando uma carta do monte.
- O jogador verifica se a carta que pegou no monte faz par com alguma das cartas que está segurando. Se a carta fizer par com alguma carta que está em suas mãos, ele fica com ela e descarta outra. Se a carta que o participante pegou do monte não fizer par com nenhuma das cartas que estão em suas mãos, ele descarta na mesa ou poderá ficar com ela e descartar outra de suas cartas.
- Se o jogador pegar uma carta do monte e esta formar par com alguma que já tiver sido descartada, ele pode pegar a carta da mesa para formar o par. O jogador da vez pode procurar, entre as cartas que foram jogadas na mesa, os pares que já foram descartados e pegar para si. Além disso, ele pode retirar mais uma carta do monte.
- Quando o jogador pegar uma carta do monte e esta não formar par com nenhuma carta, deve descartá-la e passar a vez;
- A última carta do monte ficará com o jogador que estiver segurando a carta que forma o par com ela.
- As cartas coringas podem fazer par com qualquer letra.
- Durante as partidas, a ficha de correção pode ser consultada sempre que surgirem dúvidas quanto aos pares das cartas.

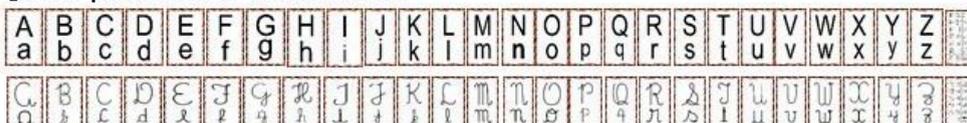
Fim do jogo

O jogo termina quando a última carta do monte é pega. Os jogadores contam quantos pares conseguiram formar. Quem tiver mais pares ganha, podendo haver empates.

Instruções de montagem do material

1. Cartas

Para garantir a melhor qualidade visual e durabilidade das cartas, recomenda-se fazer a impressão em papel fotográfico tamanho A4 com uma gramatura igual ou superior a 180. Este tipo de papel proporciona cores mais vibrantes e uma textura mais resistente. No entanto, caso não tenha acesso a papel fotográfico, você pode imprimir em papel de alta qualidade e, em seguida, fixar as cartas em papel mais grosso para reforçar sua estrutura.



2. Caixa para guardar as cartas

A caixa para guardar as cartas é importante para manter o jogo organizado e protegido. Ao imprimir a página da caixa, certifique-se de utilizar papel A4 com gramatura igual ou superior a 180 para garantir sua resistência. Caso não tenha disponibilidade desse tipo de papel, você pode reforçar a caixa utilizando materiais rígidos, como cartolina, papelão ou EVA. Siga cuidadosamente as instruções de montagem para garantir que a caixa fique firme e durável.



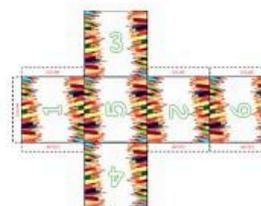
3. Ficha de correção

Após a impressão, é recomendado plastificar a ficha de correção para garantir sua durabilidade. Caso não tenha acesso a uma plastificadora, uma alternativa viável é cobrir a ficha com papel contact transparente. Isso proporcionará uma proteção adicional e garantirá que o recurso permaneça utilizável por mais tempo.



4. Dado

Após imprimir o dado, recorte-o cuidadosamente ao longo das linhas pontilhadas para garantir bordas bem definidas. Em seguida, siga atentamente as instruções de montagem fornecidas, dobrando e colando as abas conforme indicado. Isso assegurará que o dado funcione corretamente durante o jogo, proporcionando uma experiência mais satisfatória para os jogadores. É necessário imprimir em papel com gramatura igual ou superior a 180. Se não for possível, fixe-o em papel mais espesso após a impressão.



A
a

B
b

C
c

D
d

E
e

F
f

G
g

H
h

I
i

J
j

K
k

L
l

M
m

N
n

O
o

P
p

Q
q

R
r

S
s

T
t

U
u

V
v

W
w

X
x

Y
y

Z
z

Aa	Bb	Cc	Dd	Ee	Ff	Gg
Gg	Hh	Ii	Jj	Kk	Ll	Mm
Nn	Oo	Pp	Qq	Rr	Ss	Tt
Uu	Vv	Ww	Xx	Yy	Zz	



C
c

B
b

C
c

D
d

E
e

F
f

G
g

H
h

J
j

J
j

K
k

L
l

m
m

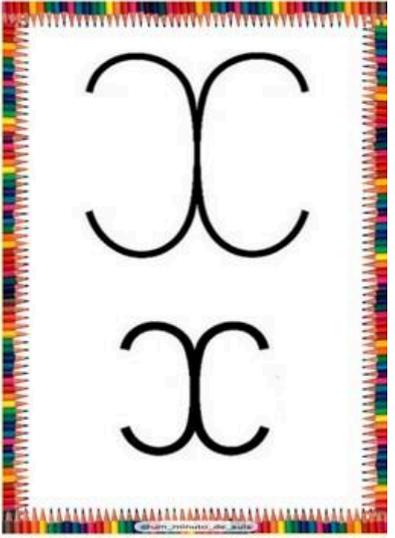
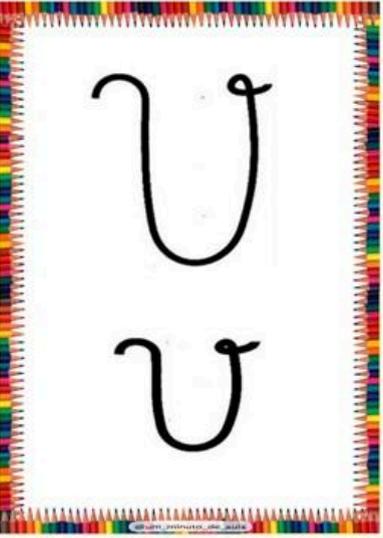
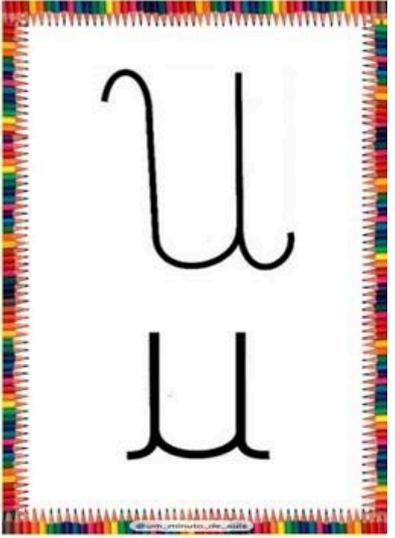
n
n

O
o

P
p

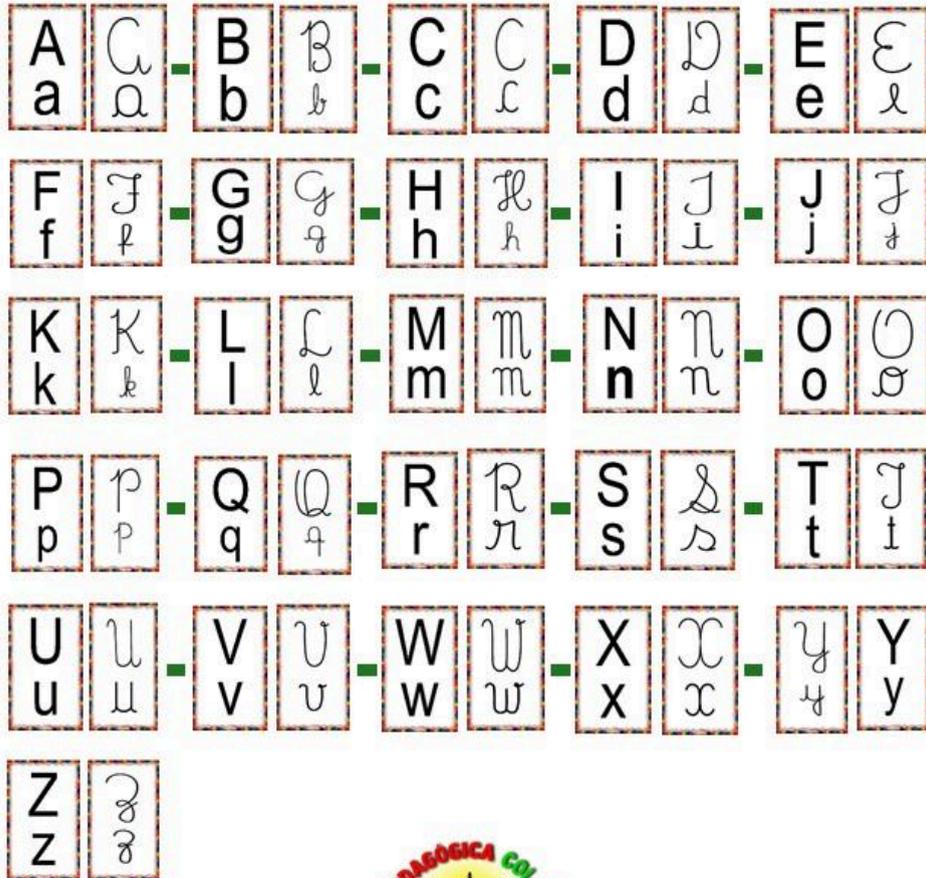
Q
q

R
r

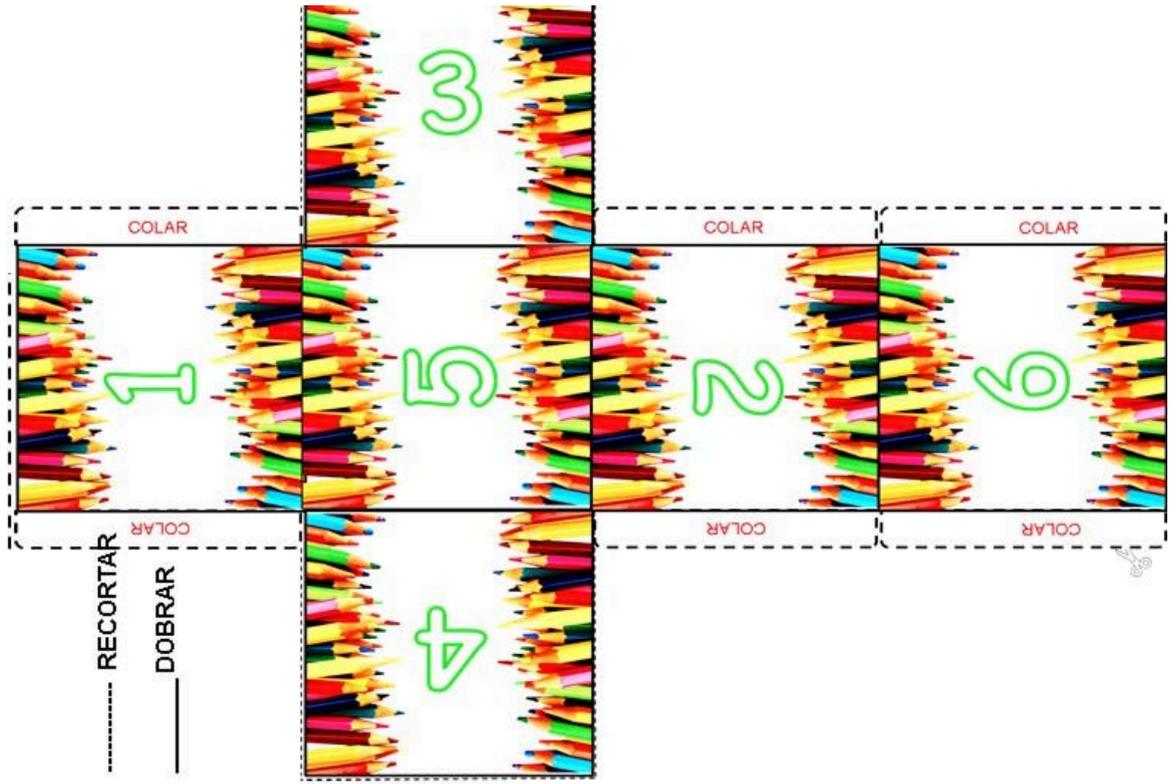


Aa	Bb	Cc	Dd	Ee	Ff	Gg
Ca	Bb	Cc	Dd	Ee	Ff	Gg
Hh	Ii	Jj	Kk	Ll	Mm	Nn
Hh	Ii	Jj	Kk	Ll	Mm	Nn
Oo	Pp	Qq	Rr	Ss	Tt	Uu
Oo	Pp	Qq	Rr	Ss	Tt	Uu
Vv	Ww	Xx	Yy	Zz		
Vv	Ww	Xx	Yy	Zz		

Ficha de Correção



Práticas de Escrita e
LUDICIDADE



APÊNDICE D

Jogo de dominó “Tipos de Letras”

O jogo de dominó “Tipos de Letras” é uma versão divertida do jogo tradicional de dominó, desenvolvida para ajudar na distinção e correlação entre letras maiúsculas e minúsculas do alfabeto. Este jogo educativo promove o desenvolvimento do pensamento lógico, da atenção, da memorização e da percepção visual, além de facilitar a identificação, a diferenciação e a relação entre letras nos formatos de imprensa e cursiva, tanto em maiúsculas quanto em minúsculas.

Capacidade avaliada

Associação das letras em diferentes formatos (imprensa e cursiva) e tamanhos (maiúsculas e minúsculas)

Jogo de dominó "Tipos de Letras"

Objetivo

Relacionar as letras do alfabeto nos formatos imprensa e cursiva, maiúsculas e minúsculas.

Número de participantes

De 2 a 4 pessoas.

Materiais

- 28 peças;
- Dado;
- Caixinha para guardar as peças.

Regras gerais

- As peças são embaralhadas e distribuídas igualmente entre todos os participantes.
- Em caso de 2 jogadores, cada participante recebe 7 peças, deixando o restante formar um monte, que deve permanecer ao lado da mesa.
- O jogo é iniciado por quem possuir a peça que contém a letra "A" nas duas extremidades.
- Se a peça estiver no monte, os jogadores lançam o dado e aquele que tirar o menor número inicia a partida, podendo jogar qualquer peça.
- O jogador que iniciar a partida deve colocar uma peça no centro da mesa. Em seguida, os participantes devem ir completando a mesma letra de um dos lados da peça.
- Se um jogador não tiver uma peça para completar, ele passa a vez de jogar ou então pode pescar uma do monte.
- Se a peça pescada puder ser jogada imediatamente, o jogador deve fazê-lo; caso contrário, o turno passa para o próximo jogador.
- O jogo continua dessa forma, com os jogadores adicionando peças à mesa até que um jogador fique sem peças em sua mão.
- No dominó Tipos de Letras, existe a peça coringa, que pode ser colocada em qualquer parte do jogo, substituindo qualquer peça. A peça seguinte deve corresponder à letra minúscula da peça anterior ao coringa.
- Aquele que colocar todas as suas peças primeiro ganha o jogo.

Fim do jogo

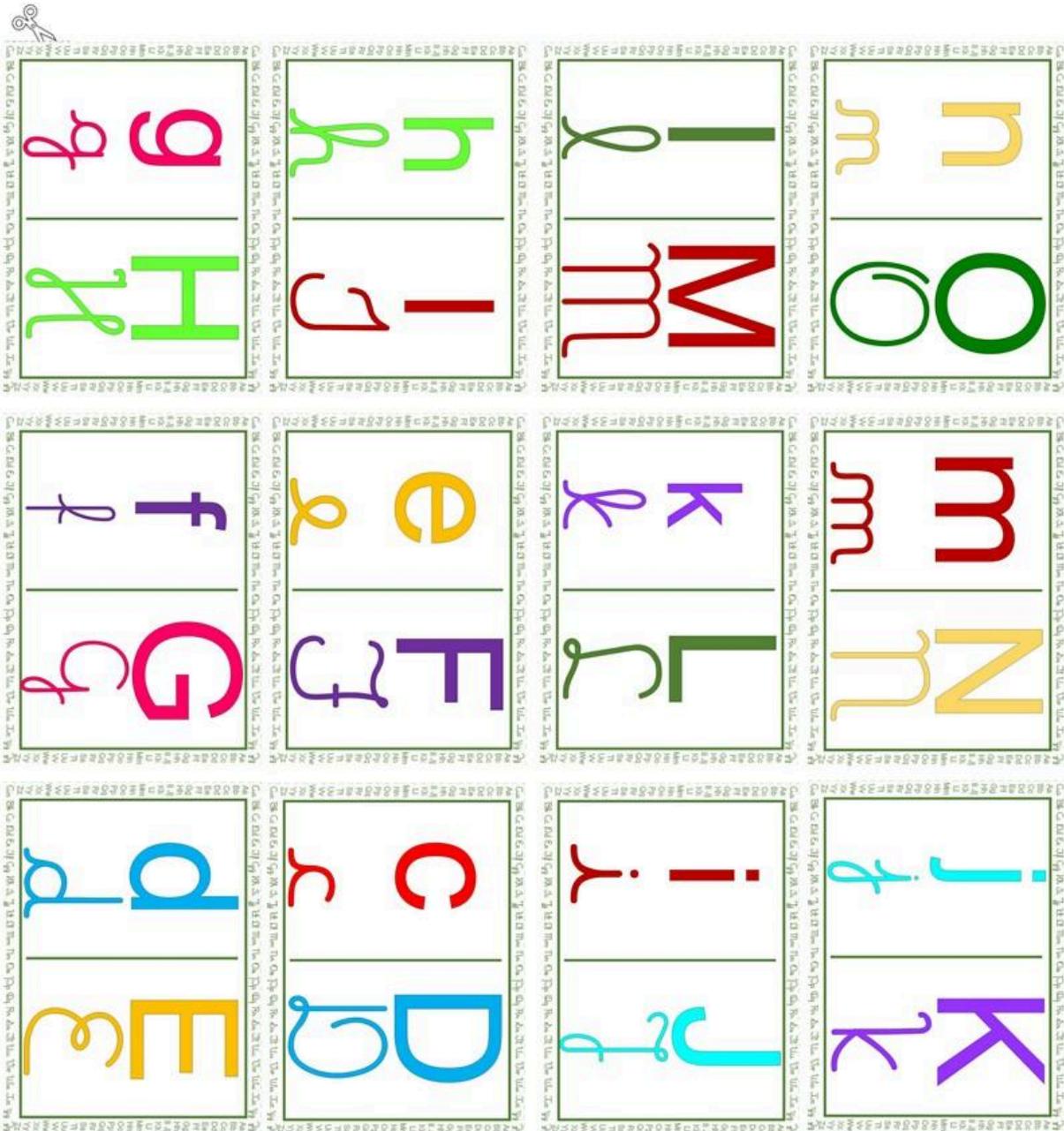
O jogador que esgotar suas peças primeiro é declarado vencedor. Se nenhum participante puder jogar, aquele com o menor número de peças restantes na mão é declarado vencedor.

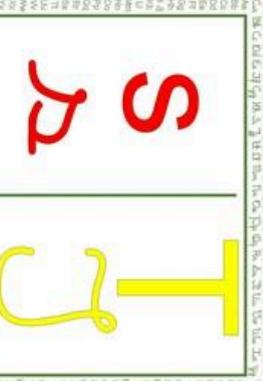
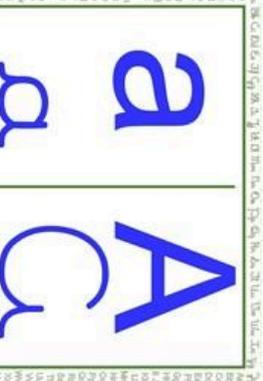
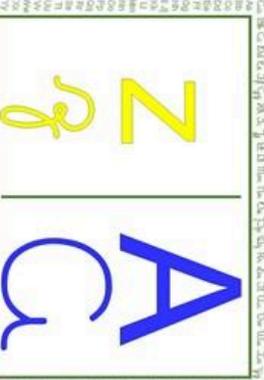
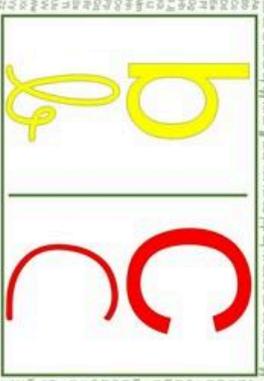
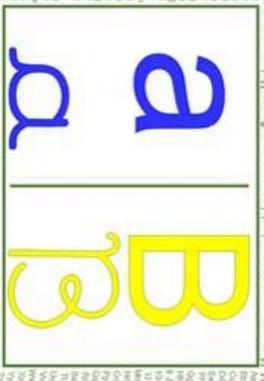
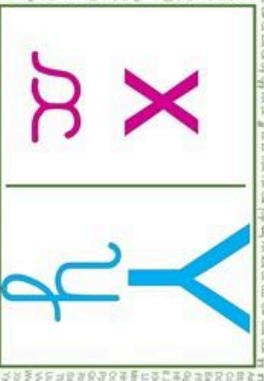
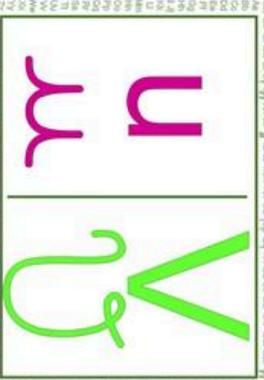
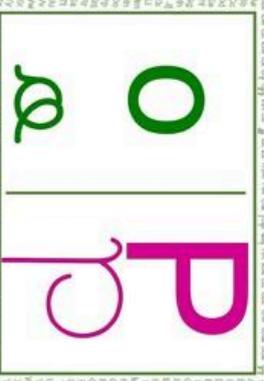
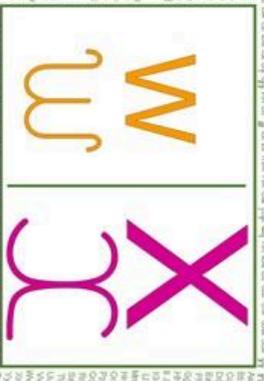
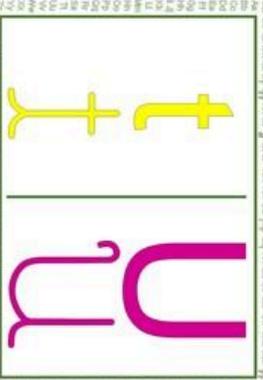
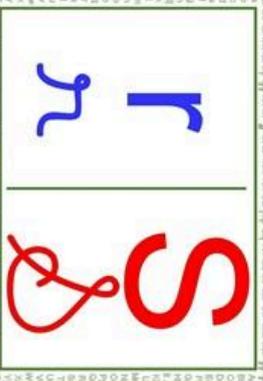
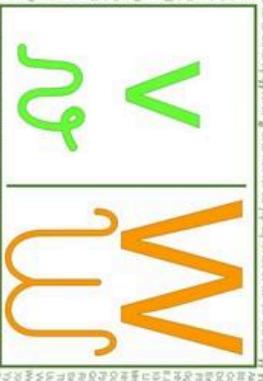
Cuidados com o material

Para garantir uma maior durabilidade do jogo, é recomendável após a impressão, plastificar as peças. Caso não disponha de uma plastificadora, use papel contact transparente ou fita durex larga.

Legenda

----- RECORTAR





Coringa		Coringa		Coringa	
Aa	Bb	Cc	Dd	Ee	Ff
Gg	Hh	Ii	Jj	Kk	Ll
Mm	Nn	Oo	Pp	Qq	Rr
Ss	Tt	Uu	Vv	Ww	Xx
Yy	Zz				
Coringa		Coringa		Coringa	



----- RECORTAR 

_____ DOBRAR

APÊNDICE E

Jogo “Bafo Letras do Alfabeto”

O jogo “Bafo Letras do Alfabeto” é uma adaptação do tradicional jogo de bafo, no qual os jogadores utilizam o movimento das mãos para gerar um sopro e virar as cartas do monte central. Nesta versão educativa, o objetivo é conquistar cartas e, a partir delas, preencher uma cartela com as letras do alfabeto. Os jogadores devem reconhecer e relacionar a grafia das letras em diferentes formatos: imprensa e cursiva, maiúsculas e minúsculas. Esta abordagem não só torna o aprendizado das letras mais dinâmico e divertido, mas também ajuda a reforçar o reconhecimento visual e a associação correta das diferentes formas das letras. Ao combinar elementos de um jogo popular com objetivos educacionais, “Bafo Letras do Alfabeto” oferece uma maneira envolvente e eficaz de aprimorar as capacidades de escrita.

Capacidades avaliadas

Coordenação motora, discriminação visual, reconhecimento e relação das diferentes formas que as letras podem assumir.

Jogo "Bafo Letras do Alfabeto"

Objetivo

Preencher a cartela do alfabeto com as letras conquistadas durante as partidas.

Número de Participantes

De 2 a 6 jogadores.

Materiais

- Cartelas com o alfabeto;
- 26 cartas, cada uma representando uma letra do alfabeto, escrita nos formatos de imprensa e cursiva, maiúscula e minúscula;
- 1 dado.

Marcadores

Podem ser utilizados adesivos, fichas ou canetas para marcar, na cartela, as letras correspondentes às cartas conquistadas.

Regras gerais

- Cada jogador escolhe uma cartela com o alfabeto e pega alguns marcadores.
- As 26 cartas com as letras do alfabeto são embaralhadas e colocadas em um monte, viradas para baixo.
- Lança-se o dado para determinar quem inicia a partida. O jogador que tirar o número maior começa.
- O jogador que inicia posiciona a palma da mão em uma posição reta e bate com força no monte de cartas viradas para baixo no centro da roda. O objetivo é virar as cartas. Todas as cartas que forem viradas (ficarem com a face da letra para cima) são consideradas conquistadas pelo jogador que fez o bafo. As cartas que não foram viradas permanecem no monte.
- O jogador que conquistou as cartas marca, na sua cartela, as letras correspondentes.
- A ordem dos jogadores segue no sentido horário.

Fim do jogo

O jogo termina quando todas as cartas do monte forem conquistadas. Ganha quem tiver mais letras marcadas. Em caso de empate no número de letras marcadas, o resultado será considerado empatado.

A
A a a

B
B b b

C
C c c

D
D d d

E
E e e

F
F f f

G
G g g

H
H h h

I
I i i

J
J j j

K
K k k

L
L l l

M
M m m

N
N n n

O
O o o

P
P p p

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	BAFO		N
O	P	Q	R
S	T	U	V
W	X	Y	Z

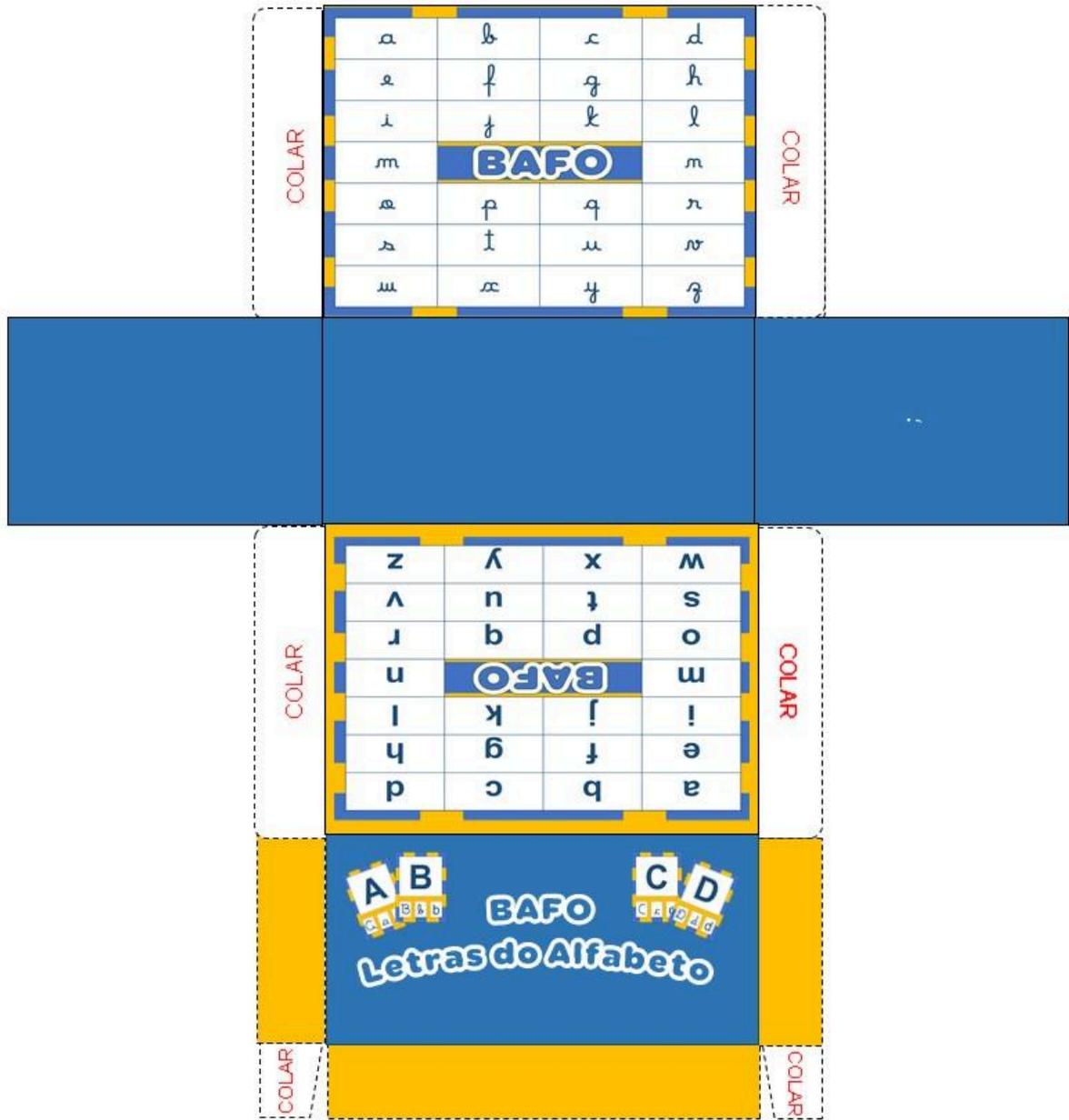
A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	BAFO		N
O	P	Q	R
S	T	U	V
W	X	Y	Z

a	b	c	d
e	f	g	h
i	j	k	l
m	BAFO		n
o	p	q	r
s	t	u	v
w	x	y	z

a	b	c	d
e	f	g	h
i	j	k	l
m	BAFO		n
o	p	q	r
s	t	u	v
w	x	y	z

a	b	c	d
e	f	g	h
i	j	k	l
m	BAFO		n
o	p	q	r
s	t	u	v
w	x	y	z

a	b	c	d
e	f	g	h
i	j	k	l
m	BAFO		n
o	p	q	r
s	t	u	v
w	x	y	z



----- RECORTAR

_____ DOBRAR

