



sugestões
DE JOGOS
DE
ALFABETIZAÇÃO

LEONISE DA SILVA

APRESENTAÇÃO

Caro(a) leitor(a),

Apresento neste livreto, fruto da Pesquisa no Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Pampa, um conjunto de jogos de alfabetização que utilizo em minhas aulas no Ensino Fundamental. Alguns desses jogos foram pensados e elaborados por diversos pesquisadores, professores e idealizadores. Tenho a oportunidade de utilizá-los em minha prática docente, pois estão disponíveis na escola onde leciono.

Os jogos de alfabetização são recursos valiosos para o ensino e a aprendizagem dos estudantes, pois, por meio deles, é possível trabalhar os sons das letras e a formação de palavras de maneira lúdica e prazerosa. Dessa forma, contribuimos significativamente para a alfabetização inicial dos alunos, estimulando suas aprendizagens e desenvolvendo a consciência fonológica.

Espero que as ideias que busquei para enriquecer minhas aulas também possam ser aproveitadas por outras professoras, professores e pais interessados em inserir o lúdico no processo de alfabetização infantil.

Ressalto que alguns dos jogos apresentados foram elaborados pela equipe do Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL) e distribuídos às escolas de educação básica durante o PNAIC, em 2012. Nesta seleção, incluí aqueles que utilizei em minhas aulas de alfabetização.

Disponibilizo abaixo os links para baixar o manual e os jogos, para aqueles que não os encontrarem em suas escolas ou que desejam aplicá-los com seus filhos:

- Manual de instruções:
<https://www.serdigital.com.br/gerenciador/clientes/ceel/material/28.pdf>
- Jogos para download:
<https://educacao.curitiba.pr.gov.br/conteudo/jogos-ceel/10847>

A partir das ideias desses jogos, busquei também criar outras propostas, adaptando-as à realidade das minhas turmas.

Jogo Caça Rimas



Este jogo faz parte da coletânea elaborada pela equipe CEEL e distribuídas nas escolas.

Objetivo principal: analisar as partes sonoras iguais entre as palavras.

Meta do jogo: localizar em menor tempo mais palavras que rimam.

Participantes: Grupos de até 4 jogadores.

O jogo contém 4 cartelas com 20 figurinhas e 20 cartinhas com uma figura em cada.

Como jogar:

Os alunos devem estar organizados em seus lugares, e **cada um recebe uma cartinha** com uma palavra ilustrada.

Variação para turmas maiores:

Forme **grupos de 4 alunos**, com **uma cartela para cada grupo**. Divida as **20 cartinhas** igualmente, sendo **5 para cada aluno ou grupo**.

Início do jogo:

Os alunos devem **localizar, na cartela**, as palavras que **rimam com as que estão em suas cartinhas**, e **colocar a cartinha sobre a figura correspondente**.

Objetivo:

Vence o aluno (ou grupo) que conseguir **encontrar e cobrir todas as palavras que rimam com suas cinco cartinhas**.

Adaptação:

Para atender alunos com necessidades especiais, este jogo pode ser adaptado de forma simples e eficaz. Uma das variações consiste em **reduzir a quantidade de itens na cartela** e **acrescentar, nas cartinhas, o nome dos desenhos**, como mostrado na sequência abaixo.

É importante considerar as **necessidades específicas de cada aluno**. Se necessário, o educador pode apresentar **apenas três figuras por vez**, e depois, progressivamente, incluir as outras três, facilitando assim a compreensão e participação no jogo.



Cartela com
6 figuras.



Cartinhas
de figuras

Jogo Trinca Mágica



Este jogo faz parte da coletânea elaborada pela equipe CEEL e distribuídas nas escolas.

Objetivo: Compreender que diferentes palavras podem ter partes sonoras iguais.

Meta do jogo: selecionar três cartinhas que rimam.

Participantes: Até 4 jogadores. Ou 4 grupos.

Como Jogar – *Trinca mágica*

Cada aluno recebe **3 cartinhas**, enquanto o restante forma o **monte**, com as imagens viradas para baixo.

Regras do jogo:

1. O primeiro jogador **compra** uma cartinha do monte e **descarta** uma de sua mão, colocando-a na mesa, virada para cima.
2. O próximo jogador pode escolher entre:
 - o **Pegar a cartinha descartada** pelo colega (a última da mesa), ou
 - o **Comprar uma nova cartinha** do monte.
3. O jogo segue dessa forma, com os jogadores trocando e descartando, sempre tentando formar rimas.

 **Objetivo:**

Ganha quem **conseguir formar três palavras com o mesmo som final**, ou seja, três cartinhas que rimem entre si.

Jogo Batalha de Palavras



Este jogo faz parte da coletânea elaborada pela equipe CEEL e distribuída nas escolas.

Objetivo: Contar as sílabas de uma palavra percebendo o tamanho de cada uma.

Meta do jogo: Ganhar o maior número de cartinhas.

Participantes: 2 jogadores ou duplas. Em caso de turmas grandes pode-se dividir em grupos de mais jogadores.

Como Jogar – Batalha de Palavras

Este jogo contém **30 cartinhas ilustradas**, cada uma representando uma palavra com diferentes quantidades de sílabas.

Regras do jogo:

- As cartinhas são **distribuídas igualmente** entre os jogadores.
- Cada aluno deve organizar seu **monte de cartinhas com as figuras viradas para baixo**, sem escolher qual carta jogar.
- O jogador que inicia a partida vira a **primeira carta** do seu monte, diz a palavra em voz alta e **conta o número de sílabas**.

- O outro jogador também vira a primeira carta do seu monte, diz a palavra e conta suas sílabas.
- O aluno que tiver a palavra com **maior número de sílabas** ganha **ambas as cartinhas**, colocando-as ao seu lado.

Empate:

- Se as duas palavras tiverem **o mesmo número de sílabas**, os alunos devem virar **novas cartas** até que um deles tenha uma palavra com mais sílabas.
- Nesse caso, o vencedor leva **todas as cartinhas viradas na mesa até aquele momento**.

Acessibilidade e Inclusão

Este jogo pode ser jogado por todos os alunos, pois contém **poucas informações visuais** e regras simples. No entanto, se necessário, ele pode ser adaptado de forma simples:

- **Distribua as cartinhas viradas para cima sobre a mesa.**
- Peça ao aluno que **escolha duas cartinhas** e diga **qual palavra possui mais sílabas**.
- Essa variação respeita o ritmo individual, facilitando a compreensão e promovendo a participação ativa.

Jogo Bingo dos Sons Iniciais



Este jogo faz parte da coletânea elaborada pela equipe CEEL e distribuída nas escolas.

Objetivo: comparar palavras com a sonoridade inicial iguais.

Meta do jogo: Completar a cartela primeiro.

Participantes: individual ou em duplas (Na caixa, contém 17 cartelas)

🎯 Como Jogar – Bingo dos Sons Iniciais

Este jogo contém **17 cartelas** com figuras e palavras, e **30 fichas** com palavras escritas.

👤🏠 Preparação:

- O professor explica o objetivo do jogo para os alunos.
- Cada participante recebe uma cartela.

▶ Dinâmica do jogo:

- Ao sinal do professor, uma palavra é sorteada dentre as fichas.
- Os alunos devem ficar atentos e **marcar na sua cartela a figura ou palavra que tenha o mesmo som inicial** da palavra sorteada.

🏆 Objetivo: Vence o aluno que **marcar todas as palavras da sua cartela primeiro**.

Jogo Dado Sonoro




Este jogo faz parte da coletânea elaborada pela equipe CEEL e distribuídas nas escolas.

Objetivo: Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras.

Meta do jogo: Ganhar mais cartinhas.

Participantes: grupos de até 4 alunos.

 **Como Jogar – Dado sonoro**

1. **Apresentação e preparação:**

O professor apresenta o jogo aos alunos e explica as regras. Em seguida, junto à turma, analisa cada figura da cartela, discutindo:

- Qual o nome da figura?
- Com qual letra começa e termina a palavra?
- Qual a sílaba inicial e final?
- Quantas letras tem a palavra?

2. **Organização do jogo:**

Coloque a cartela na mesa, visível para todos, e deixe as cartinhas com as palavras viradas para cima.

3. **Dinâmica:**

- O primeiro jogador de cada grupo joga o dado.
- O número sorteado corresponde a uma figura na cartela.
- O jogador deve dizer o nome da figura e escolher a cartinha que tem o mesmo som inicial da palavra correspondente à figura sorteada.
- O jogo segue assim, com os jogadores se revezando.

4. **Objetivo:**

Ganha quem conseguir acumular mais cartinhas.

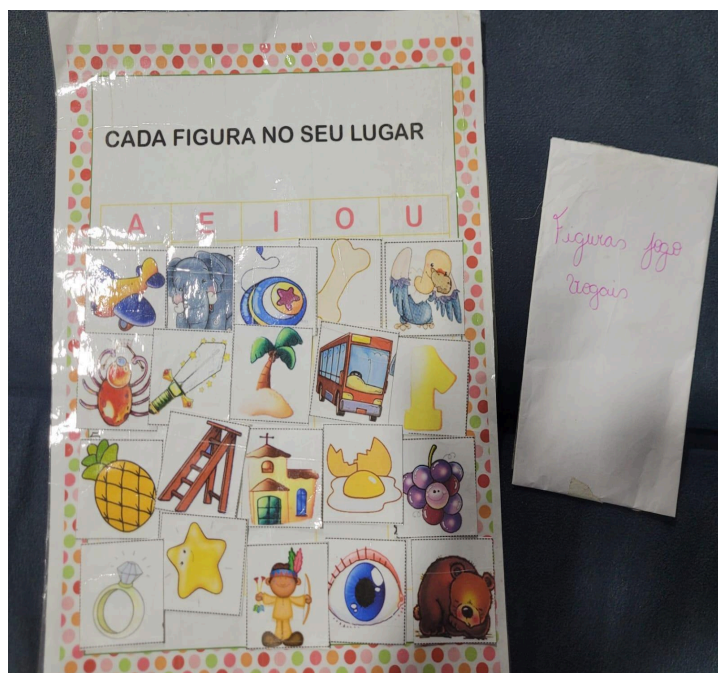
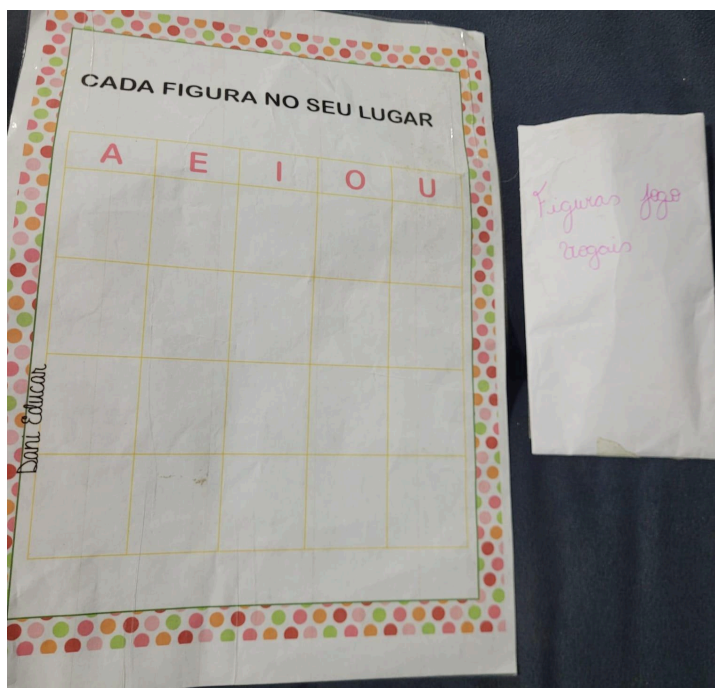
Adaptação para Alunos com Necessidades Especiais

Para tornar o jogo mais acessível, podem ser feitas adaptações, como:

- Reduzir a quantidade de figuras na cartela.

- Utilizar figuras diferentes para trabalhar outras habilidades, como cores e números.
- Ajustar o ritmo e o tempo de participação, respeitando as necessidades individuais.

Jogo das vogais



Disponível em:

<https://educacaoetransformacao.com.br/atividades-com-vogais-cada-figura-no-seu-lugar/>

Objetivo: Identificar o som inicial das figuras.

Meta do jogo: preencher todos os espaços com figuras.

Participantes: individual ou em duplas.

🎵 Como Jogar – *Trabalhando o Som Inicial com as vogais*

Essa atividade tem como objetivo trabalhar, de forma lúdica, o som inicial das figuras.

1. **Apresentação:**

O professor apresenta a cartela aos alunos e conversa com eles sobre as vogais presentes nas palavras da cartela. Mostra também as cartinhas com os desenhos correspondentes.

2. **Dinâmica:**

O aluno deve pegar uma cartinha e colocá-la no espaço correto da cartela, identificando o som inicial da palavra representada.

Jogo Escrita sorteada



Elaborado pela pesquisadora

Objetivo: Perceber as partes sonoras de cada palavra escrevendo-as corretamente.

Meta do jogo: Escrever maior número de palavras.

Participantes: Individual, em duplas ou grupos de jogadores.

Como Jogar – Escrita sorteada

Para jogar, você vai precisar de:

- Alfabetos móveis (podem ser impressos, de madeira, EVA, etc.)
- Cartelas com imagens variadas (impressas em papel Diamond, retiradas da internet e organizadas em Word)

Preparação e escolha das figuras

Cada professor pode escolher quais e quantas figuras utilizar, de acordo com a proposta pedagógica, podendo partir de:

- Uma história contada em sala
- Um texto trabalhado
- Datas especiais
- Nomes de objetos, personagens, entre outros

Dinâmica do jogo

1. O professor sorteia cinco cartinhas (número que pode variar conforme a turma).
2. Os alunos, organizados em grupos, devem escrever o nome das figuras usando o alfabeto móvel.
3. Quem escrever corretamente primeiro, vence a rodada.
4. É recomendado cronometrar o tempo para a escrita, tornando o jogo dinâmico.

Adaptação para alunos com necessidades especiais

- Pode-se selecionar uma figura por vez para o aluno trabalhar com mais calma.
- Permitir que o aluno sorteie uma cartinha e escreva o nome da figura sem a pressão do tempo.
- Respeitar sempre o ritmo e as limitações de cada aluno, adaptando conforme as necessidades da turma.

A caixa dos objetos



Elaborado pela pesquisadora.

Objetivo: Perceber as partes sonoras das palavras.

Meta do jogo: Escrever corretamente o nome das figuras.

Participantes: Individual.

Como Jogar – A Caixa dos Objetos

Este jogo consiste em uma caixa com uma abertura na parte superior, contendo diversos objetos em miniatura.

 **Dinâmica do jogo:**

- Os alunos sentam em círculo.
- A professora apresenta a “caixa dos objetos”.
- Cada aluno, por sua vez, se aproxima, sorteia um objeto e mostra para os colegas.
- Em seguida, escreve a palavra correspondente ao objeto no quadro.



Atividades complementares:

- Após cada palavra escrita, a professora e os alunos analisam a palavra, explorando suas partes sonoras (sílabas, fonemas, rimas).
- É possível também criar uma lista de palavras sorteadas.
- Desenvolver a escrita de frases a partir dos objetos sorteados.
- Estimular a escrita espontânea baseada nos objetos.



Personalização:

- Os objetos da caixa podem ser modificados de acordo com o tema trabalhado em sala, ampliando o repertório e a contextualização do aprendizado.