

## PRODUÇÃO DE JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE UMA ALFABETIZADORA EM FORMAÇÃO INICIAL

Verônica Tostes Silva<sup>1</sup>

*Eixo temático: 7. Alfabetização e formação inicial e continuada de professores.*

**Resumo:** O presente artigo tem por objetivo compartilhar experiências de uma professora alfabetizadora em formação inicial, na produção de jogos voltados para apropriação do sistema de escrita alfabética, refletindo sobre a perspectiva de propostas para alfalettrar. Para tanto, delineamos um relato das nossas vivências no âmbito da disciplina “Oficina de Alfabetização”, na Licenciatura em Pedagogia, na Universidade Federal de Juiz de Fora. Espera-se, com esse trabalho, demonstrar alguns passos na criação de jogos para alfabetização e a importância da professora alfabetizadora ser autora de suas práticas e materiais.

**Palavras-chaves:** alfabetização; jogos; consciência fonológica.

### Introdução

A priori, é importante destacar que meu<sup>2</sup> primeiro contato com a alfabetização não foi muito fácil, tendo em vista que fui uma criança alfabetizada com método silábico, portanto acreditava, ao entrar no curso de Licenciatura em Pedagogia, que iria aprender na Faculdade como ensinar famílias silábicas para as crianças. Entretanto, no terceiro período, na Universidade Federal de Juiz de Fora, vivenciando a disciplina “Fundamentos Teóricos-Metodológicos em Alfabetização I”, percebi que não seria nada do que pensava. Comecei a estudar a teoria da psicogênese da língua escrita e compreender como a criança vai se apropriando do Sistema de Escrita Alfabética (SEA). Com um tempo curto, pois um semestre é muito pouco para o aprofundamento dessas questões, terminei a disciplina sem

<sup>1</sup>Graduando em Pedagogia pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Contato: [veronica\\_tostes\\_silva@hotmail.com](mailto:veronica_tostes_silva@hotmail.com)

<sup>2</sup> É importante destacar, a princípio, que nesse trabalho opera-se linguisticamente variando entre a primeira pessoal do singular e a primeira do plural, uma vez que em alguns momentos, dada a natureza pessoal da experiência, optamos por deixar as marcas da primeira pessoa do singular.

saber, ao certo, a melhor forma de trabalhar numa perspectiva construtivista, a qual, até aquele momento, era desconhecida para mim.

Com isso, no quarto período da faculdade, fui buscar um aperfeiçoamento dos meus estudos, sendo voluntária no Programa de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), com subprojeto “Alfabetização”. Neste momento, conheci uma obra que me acompanha desde então, o livro *Alfalettrar* da autora Magda Soares (2020), no qual aprofundi meus conhecimentos e passei a conhecer melhor três importantes conceitos, que são bases para o trabalho com jogos em sala de aula. Primeiramente, o conceito de alfabetização, que segundo Soares (2020) é “a aprendizagem do sistema de escrita alfabética e suas convenções ortográficas” (SOARES, 2020, p.27), depois o conceito de letramento, que seria “o desenvolvimento explícito e sistemático de habilidades de estratégias de leitura e escrita” (SOARES, 2020, p. 27), e o mais importante, o conceito alfalettrar, que é “aprender o sistema alfabético de escrita, conhecer e aprender seus usos sociais, lendo, interpretando e produzindo textos” (SOARES, 2020, p. 290).

Segundo a autora, para desenvolver essas habilidades de uso social da escrita, temos que fazer uso do texto como eixo central das atividades de alfabetização, ou seja, textos reais, que circulam na sociedade, e não pseudotextos como encontramos nas antigas cartilhas. Com os textos devemos selecionar questões para serem propostas às crianças com o intuito de desenvolver habilidades de interpretação, compreensão e ampliação de vocabulário, também devem ser selecionadas palavras e sentenças para servirem de objetos nas atividades para alfalettrar.

Além da autora supracitada, Hilda Micarello e Mônica Correia Baptista (2018), buscando respaldo na psicologia e na psicanálise falam da importância de experiências com a literatura, como forma de libertar a criança dos limites impostos pela realidade imediata, permitindo que essas transitem por um mundo de fantasia, no qual colhem elementos para lidar com seus sentimentos, inclusive com suas dificuldades e frustrações e atuam sobre a realidade de forma criativa, inventiva e emancipatória.

Isto posto, mais facilmente, conseguimos entender a importância de se trabalhar com a literatura no processo de alfabetização, como meio de contextualização e, assim, conseguir fazer um trabalho mais significativo com os alfabetizandos. Além disso, outra ferramenta importante, que caminha junto com a literatura, ajudando a conseguir um ensino com ludicidade é a utilização de jogos.

Nesse ponto, é importante salientar que as brincadeiras e interações são consideradas eixos estruturantes das práticas pedagógicas segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional de n.º 9394, de 1996, pois é por meio dessas que as crianças constroem conhecimentos e sentidos sobre o mundo a sua volta. Assim sendo, Pereira

(2015) diz sobre a “importância de jogos e brincadeiras lúdicas da infância, considerados como atividade humana, elemento da cultura” (HUIZINGA, 2000, apud PEREIRA, 2015, p. 171), que possibilitam a construção da identidade e formação dos sujeitos. Segundo o autor, a palavra “lúdico” carrega a conotação de prazer, ausência de tensão e de conflito, também está ligada à criatividade, à arte, à construção e desconstrução da realidade, estando pautada na imaginação, inventividade, fantasia, e desejo, associada principalmente com a ideia de jogo.

Isto posto, buscando uma alfabetização lúdica, na perspectiva do letramento, no 6º período da Faculdade comecei a cursar a disciplina eletiva denominada “Oficina de Alfabetização”, ministrada na UFJF, pela professora Luciane Manera Magalhães, onde vi concretamente essa perspectiva sendo possível no trabalho com a literatura e a produção dos jogos para apropriação do sistema de escrita alfabética.

Dessa forma, este trabalho assume por objetivo compartilhar nossas experiências na produção desses jogos, descrevendo todo o processo, desde a reflexão sobre as hipóteses de escrita, a escolha do livro, a análises das habilidades de consciência fonológica, que foram contempladas, e os detalhes na produção dos jogos.

## **2 Produção dos Jogos**

Na busca por uma alfabetização lúdica e que faça sentido para as crianças, buscamos trabalhar com uma perspectiva construtivista, tomando como suporte o livro de literatura infantil e os jogos.

Na disciplina “Oficina de Alfabetização” nos foram apresentados vários jogos, dentre eles estavam os da caixa do Centro de Estudos em Educação e Linguagem - CEEL/UFPE. Além disso, um trabalho empreendido na disciplina é a produção e recriação desses jogos de alfabetização, tomando como referência os livros infantis.

A primeira etapa dessa produção, foi a busca pelo livro infantil, que se tornou um trabalho árduo, mais do que o imaginado, pois fizemos uma busca bem refinada, de um livro com textos curtos, poucas frases por página, de preferência escrito com letra imprensa maiúscula, no qual conseguíssemos encontrar cinco palavras-chave, com boas imagens referentes a elas, para realizar a confecção dos jogos. Com isso, teríamos que optar por substantivos concretos, além de nos atentarmos para sua estrutura composicional, não trabalhando apenas com palavras que tenham padrões silábicos canônicos, claro que, tudo isso sem perder de vista a escolha de uma boa narrativa.

Tais filtros basearam-se no trabalho desenvolvido por Magalhães (2022), que fornece essas dicas para produção de jogos que tomem como mote o livro literário, visando que a

criança faça a leitura do texto literário cada vez de forma mais autônoma. Dessa maneira, ela pode começar a identificar as palavras-chave do livro trabalhadas nos jogos propostos, pois segundo a autora, essas se tornam estáveis para as crianças e, portanto, podem ser reconhecidas globalmente. Como ferramenta importante para essa fixação, temos a utilização de cartazes com o título do livro, as cinco palavras-chave e suas imagens correspondentes, que devem ficar nas paredes da sala, como uma forma também de consulta para as crianças nos momentos dos jogos e atividades.

Tendo encontrado o livro, começamos a escanear as imagens referentes às palavras-chave, para montarmos o cartaz supracitado, os jogos e as atividades impressas para sistematização dos conhecimentos.

Anterior à criação dos jogos e atividades é importante ter clareza sobre as hipóteses de escrita das crianças, as quais deverão avançar no trabalho com os jogos, a saber, pré-silábica, silábica sem valor sonoro, silábica com valor sonoro, silábica-alfabética e alfabética.

Resumidamente, segundo Soares (2020) na hipótese pré-silábica a criança costuma fazer garatuja ao invés de letras, ou então escreve muitas letras para uma palavra. Na hipótese silábica sem valor sonoro, a criança escreve uma letra para cada sílaba, mas sem nenhuma correspondência sonora. Na hipótese silábica com valor sonoro a criança também escreve uma letra para cada sílaba, já conseguindo fazer correspondências sonoras, mais facilmente das vogais, sendo possível também reconhecer as consoantes. Na hipótese silábica-alfabética a criança já coloca mais de uma letra para algumas sílabas. Por fim, a hipótese alfabética é quando a criança consegue identificar todos os fonemas das palavras.

Sendo assim, reconhecendo essas hipóteses, vamos pensar no que cada criança precisa avançar em cada uma delas. Dessa forma, as crianças que se encontram no nível pré-silábico precisam entender que escrevemos com letras e que as palavras são divididas em partes menores, as sílabas. As crianças que se encontram no nível silábico sem valor sonoro precisam começar a reconhecer os fonemas das palavras, e geralmente isso se inicia com as vogais. As crianças que se encontram na hipótese silábica com valor sonoro precisam perceber que tem sílabas que são constituídas de mais de uma letra e na hipótese silábica-alfabética precisam reconhecer todos os fonemas da palavra.

Tendo em vista, o que a criança já sabe e o que ela precisa aprender é importante refletir sobre as habilidades de consciência fonológica que podem contribuir para o avanço das hipóteses de escrita das crianças. Para nos ajudar nessa reflexão, tomamos por base a obra de Morais (2020), *Consciência fonológica na educação infantil e no ciclo de alfabetização*, em que o autor expõe e explica cada uma das habilidades.

### Quadro 1. Habilidades metafonológicas

- 1 - separação oral de sílabas;
- 2 - contagem de sílabas na palavra;
- 3 - identificação de palavras maiores que outras;
- 4 - produção de palavras maiores que outras;
- 5 - identificação de palavras que começam com a mesma sílaba;
- 6 - produção de palavras que começam com a mesma sílaba;
- 7 - identificação de palavras que rimam;
- 8 - produção de palavras que rimam;
- 9 - identificação de palavras que começam com o mesmo fonema;
- 10 - produção de palavras que começam com o mesmo fonema;
- 11 - identificação de uma palavra dentro de outra.

**Fonte:** Moraes, 2020, p. 135-136.

O livro escolhido por mim, para a produção dos jogos foi da autora Edith Chacon, denominado *Farra no Quintal*, ilustrações de Fran Junqueira, da Editora Biruta. Devido ao seu repertório de palavras ser variado, e facilitar o trabalho com rimas, elegi como habilidade metafonológica a ser explorada em um dos jogos, a identificação de palavras que rimam. Assim sendo, resolvi produzir um material com algumas características do jogo da caixa do CEEL denominado “Dados Sonoros”, porém ao invés de trabalhar com a sílaba inicial trabalharia com as rimas. Entretanto, surgiu um problema, a maioria das palavras-chave desse livro rimavam entre si, por isso escolhi palavras que estavam presentes em mais dois livros, um do autor e ilustrador Stephen Michael King, denominado *O homem que amava caixas*, da Editora Brinque-Book e o segundo denominado *O gato viu*, dos autores Mary França e Eliardo França, da Editora Dimensão, que em teoria já deveriam ter sido trabalhados anteriormente.

Assim sendo, optei por produzir esse jogo utilizando esses três livros, mas o ideal é utilizar apenas o livro trabalhado no momento, tendo em vista o objetivo de tornar suas palavras-chave estáveis para as crianças. Entretanto, não vi muitos problemas nessa

utilização, pois as palavras das cartinhas que rimam foram escolhidas aleatoriamente, por isso o jogo ajuda também a aumentar o repertório de palavras das crianças.

Outro passo importante na produção dos jogos foi a escrita de suas regras, nesse momento conseguimos fazer várias reflexões sobre o número de jogadores, e nos recordamos das chamadas duplas produtivas, quando colocamos em um mesmo grupo crianças de diferentes hipóteses de escrita com o intuito de uma ajudar a outra a avançar. Além disso, escrevendo as regras, refletimos melhor se realmente esse jogo está contemplando seus objetivos. Segue, abaixo, a figura mostrando as regras do jogo produzido, o qual denominei de Brinca-rimando.

**Figura 1** – Regra de Jogo Brinca-rimando

<b>BRINCA-RIMANDO</b>		
<b>COMO JOGAR</b>		
<b>NÚMERO DE JOGADORES</b>	<b>OBJETIVO DO JOGO</b>	<b>MATERIAIS</b>
2 jogadores ou 2 duplas e ou 2 trios.	Identificar palavras que rimam.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cartela com imagem</li><li>• Cartas com imagens e palavras</li><li>• Dado</li></ul>
<b>REGRAS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Os jogadores batem par ou ímpar para decidir quem começa o jogo.</li><li>- O primeiro jogador lança o dado, e deverá procurar na cartela a imagem correspondente ao número sorteado.</li><li>- Em seguida, procura nas cartas uma palavra que termina com o mesmo som, ou seja, que rima com a da imagem.</li><li>- Se acertar o jogador fica com a carta.</li><li>- Ao final, vence o jogo quem tiver com mais cartas.</li></ul>	

**Fonte:** Acervo da autora.

Produzir jogos não é tarefa fácil, todavia no momento de montagem conseguimos fazer todas as reflexões supracitadas, sobre as hipóteses e as habilidades que cada um trabalha. Esse processo é muito importante, pois é uma experiência muito diferente de comprar um jogo pronto, onde se não tiver muito bem descrito isso, muitas vezes os professores não vão ter consciência do que está sendo trabalhado, e assim não percebem a importância dos jogos e até pensam ser uma perda de tempo.

Nesse momento de criação e montagem do jogo, utilizei o Canvas, um site gratuito, mas também um aplicativo que pode ser baixado, confesso que esse foi um grande achado para essa montagem, pois tem vários elementos, diversas cores, facilitando a produção do material pretendido.

Isto posto, é importante salientar que várias questões precisam ser pensadas nessa produção, como o tamanho das letras, fichas e desenhos, para não ficar muito pequeno ou com tamanhos exagerados. Além disso, o ideal é que as letras sejam escritas em formato

imprensa maiúsculas, já que para as crianças em período de alfabetização essa letra facilita a identificação. Outro aspecto, e fica como sugestão a se observar, talvez seja interessante a depender do objetivo visado, destacar partes das palavras, como por exemplo, as sílabas ou vogais, refletindo se isso facilitaria ou não o jogo. Devemos ter muita atenção no momento de escolha das palavras que vamos utilizar, para que estejam dentro da realidade dos alunos, que não sejam palavras abstratas, mas sim referentes a elementos concretos, como podemos observar na imagem abaixo do jogo finalmente produzido.

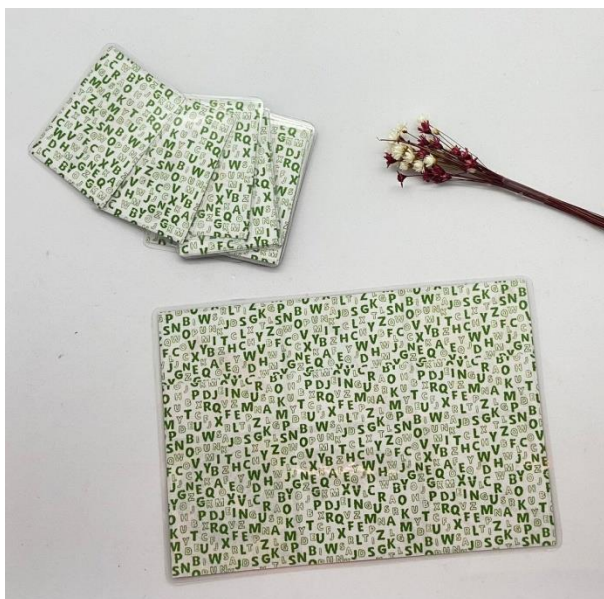
**Figura 2 – Jogo Brinca-rimando**



**Fonte:** Acervo da autora.

É importante também colocar um fundo nos jogos, e o ideal é que esse não seja muito escuro, pois dependendo da gramatura do papel utilizado para impressão pode aparecer refletido do outro lado, logo o indicado seria a utilização de papéis 180 gramas.

**Figura 3 – Fundo Jogo Brinca-rimando**



**Fonte:** Acervo da autora.

Isto posto, no trabalho com jogos, também é importante ressaltar duas questões, primeiro a importância do olhar atento do professor no momento do jogo para fazer mediações necessárias, causar incômodos nos alunos, instigar a reflexão, lembrando sempre que o intuito do jogo é ensinar e não avaliar a criança. Dessa forma, é importante ao final realizar com a turma atividades impressas que trabalhem os mesmos objetivos do jogo, para sistematização dos conhecimentos, neste caso seria as rimas. Segunda questão, os jogos podem e devem ser adaptados pelos professores, pois cada turma é única e contém características específicas, portanto, os jogos devem ser adaptados para melhor ajudar os alunos a avançarem em suas hipóteses. Assim sendo, por exemplo, o modo de jogar pode ser modificado, a distribuição das cartas, a quantidade de jogadores, dentre outras.

Dessa forma, o jogo “Brinca-rimando” pode ser adaptado para trabalhar com a turma toda, separando em quatro grupos, a professora joga o dado e as equipes se ajudam e escolhem a carta correspondente, se escolher a correta a equipe segura a carta, se não devolve à mesa. A professora também pode ir anotando no quadro a pontuação, vence ao final quem tiver mais cartas, ou seja, mais pontos.

### **3 Considerações Finais**

A priori é importante ressaltar que criamos seis jogos na disciplina, que devem ser trabalhados ao longo de quinze dias. Passado esse tempo, deve iniciar o trabalho com outro livro de literatura infantil, outros jogos e atividades, com o mesmo objetivo, de alfalettrar ludicamente. Entretanto, na disciplina não tivemos a oportunidade de vivenciar a aplicação



dos jogos em sala de aula com as crianças, mas nossa principal intenção era de produzir esses materiais, tendo em vista que essa montagem demanda tempo, o qual muitas vezes o professor quando assume a turma não tem a sua disposição. Com isso, mesmo após a conclusão da disciplina, continuo tendo um olhar atento aos livros de literatura infantil, e continuo produzindo jogos. Algumas sugestões de bons livros para esse trabalho são: *Este é o lobo*, do autor e ilustrador Alexandre Rampazo, Editora Pequena Zahar, *Bem lá no alto*, da autora e ilustradora Susanne Strasser, Editora Companhia das Letrinhas, *Léo e a Baleia*, do autor e ilustrador Benji Davies, Editora Paz e Terra, *Carona*, do autor e ilustrador Guilherme Karsten, Editora Companhia das Letrinhas, *Anton e as meninas*, do autor e ilustrador Ole Konnecke, Editora WMF Martins Fontes, dentre outros.

Brevemente é importante se pensar na forma como vamos trabalhar com esses jogos visto o tamanho das turmas, portanto o ideal seria jogar primeiro no quadro com toda a turma, explicando as regras do jogo, combinando com elas o que significa e está escrito em cada cartinha, pois, em uma carta que esteja a figura de um gavião, elas podem dizer que está escrito pássaro, portanto é imprescindível fazer esses combinados. Além disso, a professora pode participar dos jogos se achar necessário para ajudar as crianças, lembrando sempre que o foco é ensiná-las e não avaliá-las (MAGALHÃES, 2022).

Conseguir ajudar a aprender brincando é respeitar um modo básico de funcionar das crianças é realizar um ensino que aciona a motivação intrínseca: o indivíduo sente desejo de aprender porque experimenta o prazer de explorar, de descobrir, de viver o gozo de competir e ganhar etc. E pensamos que esse tipo de ensino, que causa desejo de aprender e prazer em fazê-lo, não pode ser algo exclusivo da educação infantil, tem que ocorrer também no ensino fundamental (MORAIS, 2020, p. 142).

Conclui-se, portanto, professores alfabetizadores podem criar e recriar seus materiais, da forma como preferirem, da forma como acreditam ser melhor para a demanda de seus alunos, e não precisam ficar presos apenas a jogos comprados. Essa criação além de prazerosa é formativa e ajuda na reflexão sobre nossas práticas. Além do mais, o material autoral tem um valor diferenciado no momento de utilização, um valor sentimental que inspira o trabalho dos professores e alunos.

## Referências

- Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF: Presidência da República. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9394.htm) .
- MAGALHÃES, Luciane Manera. **Oficina de alfabetização: materiais, jogos e atividades**. Curitiba: Appris, 2022.
- MICARELLO, Hilda; BAPTISTA, Mônica Correia. **Literatura na educação infantil: pesquisa e formação docente**. Educar em Revista, v. 34, p. 169-186, 2018.

MORAIS, Artur Gomes. **Consciência fonológica na educação infantil e no ciclo de alfabetização**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2020.

PEREIRA, R.S. **Ludicidade, infância e educação: uma abordagem histórica e cultural**. In: Revista Histedbr On-line. Campinas, nº 64, p. 170-190, 2015. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/histedbr/article/view/8641935>. Acesso em: 24/12/2022.

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