

**RHEMA**  
*Educação* 



**ATIVIDADES LÚDICAS**  
*para o processo de*  
**ALFABETIZAÇÃO E**  
*letramento*



# SUMÁRIO

- 04 ATIVIDADES LÚDICAS PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO
- 08 ATIVIDADES LÚDICAS QUE AUXILIAM NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO
- 33 DICAS IMPORTANTES PARA AO UTILIZAR O LÚDICO NA ALAFABETIZAÇÃO
- 37 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS



# INTRODUÇÃO

## ATIVIDADES LÚDICAS PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Quando o assunto é infância, nós lembramos logo de brincadeiras, não é mesmo?

Há um consenso entre os especialistas, que as atividades lúdicas de alfabetização, além de divertirem, também são capazes de ensinar um novo universo para a criança.

Huizinga (1996, p.8) afirmou “ que o jogo pode ser encontrado em todas as atividades humanas, pois é um fenômeno natural e cultural”.





Isto porque, as atividades lúdicas de alfabetização podem ajudar tanto no campo cognitivo, quanto no psicológico, social e afetivo. Brincando, a criança se socializa melhor, exercita a imaginação e, desenvolve as funções executivas, necessárias ao seu desenvolvimento, que, através disso, pode externalizar suas angústias e dificuldades - algo que não consegue expressar por palavras.

Na medida que ocorre a socialização pelo lúdico, surgem as regras e o simbolismo individual cede espaço para o coletivo.



É pelo lúdico, pelo jogo, pela brincadeira que a criança ao brincar, se expressa e é possível conhecer seus diversos níveis de maturidade e de seu desenvolvimento como um todo.

Mas, quais brincadeiras são necessárias ou adequadas para auxiliar no processo de alfabetização e letramento da criança?

Todas brincadeiras podem desenvolver áreas bem específicas no desenvolvimento da criança, as quais são fundamentais no processo de alfabetização e letramento.

Vamos conhecer alguns jogos lúdicos?



# ATIVIDADES LÚDICAS QUE AUXILIAM NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

## | ATIVIDADES LÚDICAS QUE AUXILIAM NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

### A) STOP

Bastante conhecido, o jogo “Stop” funciona da seguinte forma: uma letra do alfabeto deve ser sorteada. Os competidores precisam completar algumas colunas (nome, cor, estado, cidade, animal etc.) com palavras que se iniciem com a letra escolhida. Quem termina de preencher primeiro, grita “stop”! Assim, todos os participantes da brincadeira devem parar de escrever na tabela.

Essa atividade ajuda no desenvolvimento da caligrafia e do raciocínio lógico, contribuindo com a alfabetização.



## B) CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

A maioria das crianças adora histórias. Usar essa atividade lúdica de alfabetização como meio de elevar o crescimento é muito interessante. Ao ler um conto para seu filho, para seu aluno, algumas habilidades são desenvolvidas, como:



- estímulo da curiosidade;
- desenvolvimento da criatividade;
- entretenimento;
- formação do hábito de leitura;
- memória;
- atenção;
- concentração;
- raciocínio lógico.

Vocês ainda podem inventar novas histórias juntos, criando a narrativa espontaneamente. Essa brincadeira ajuda o pequeno a exercitar a paciência - já que precisa esperar sua vez de agir - e a observar melhor. Por meio dessa interação, ele ainda aprende a se socializar com outras crianças e até mesmo com adultos.



## C) FORÇA

Nessa brincadeira, a pessoa encarregada de desenhar a força escolhe uma palavra. Numa folha de papel, o(a) jogador(a) põe traços que correspondem ao número de letras. Pode-se dar ou não uma pista, de acordo com o grau de dificuldade desejado. Os participantes falam uma letra e, quando ela compõe a palavra escolhida, coloca-se no local correspondente. Caso contrário, as partes do corpo do enforcado passam a ser adicionadas.

Para as crianças, além de estimular a inteligência e a atenção, elas repassam as letras do alfabeto - tanto a escrita, quanto a pronúncia. Fora isso, também aprendem letras, sons, números de letras e sílabas, além de novas palavras.



## D) CANTORIA

Já dizia o ditado popular: quem canta, seus males espantam! Na infância, a música é ainda mais poderosa na formação de uma criança. Essa é uma daquelas atividades lúdicas de alfabetização que todos podem praticar. Ao cantarolar com seu filho, você:

- incentiva a reflexão sobre a letra das canções;
- dá a ele mais bagagem cultural;
- ajuda na coordenação motora;
- fortalece o desenvolvimento cognitivo;
- memória e concentração.

## E) AS ÁRVORES SABIDAS

Objetivos:

- Reconhecer unidades fonológicas ou segmentos sonoros, como rimas, sílabas (em diversas posições) e aliterações (repetições de fonemas em palavras);
- Dominar as relações entre grafemas e fonemas;
- Descobrir novas palavras;
- Desenvolver a escrita;
- compreender a função da segmentação dos espaços em branco.





Materiais:

- Fichas com sílabas e palavras simples
- Árvores de E.V.A. ou cartolina
- Frutas redondas de Eva ou cartolina.



Os alunos deverão ler fichas com sílabas e palavras simples. Cada sílaba lida corretamente dará uma fruta para sua árvore e cada palavra que o aluno ler corretamente ganhará duas frutas. Na escrita, se o aluno escrever uma sílaba ou palavra simples corretamente ganhará três frutas. Vence quem tiver mais frutas em sua árvore

**Dica esperta!** Na atividade “As árvores sabidas”, o professor poderá adaptar a atividade de acordo com a necessidade e fase da escrita de seus alunos.



## F) BATATA QUENTE

Objetivos:

- Desenvolver a atenção e a percepção auditiva;
- Reconhecer as letras, relacionando grafemas e fonemas;
- Diferenciar letras de outros sinais gráficos.



### Materiais:

- Fichas de leitura (sílabas móveis, palavras, frases e provérbios populares) de acordo com o nível de cada aluno.
- Uma bola ou confeccionar uma batata “quente” de saco de TNT preenchida com espuma, acrílico, tecidos etc., e enfeitada com cabelo, olhos, nariz e boca.



Ao som de uma música, a batata quente deverá passar de mão em mão. Quando a música parar, o aluno que estiver com a batata na mão deverá retirar uma ficha de leitura (sílabas móveis, palavras, frases e provérbios populares) de acordo com o nível de cada aluno.





## G) BRINCANDO DE ACHAR LETRAS

Objetivos:

- Identificar as letras de seus nomes e do nome da professora;
- Observar qual a letra que mais apareceu, a que menos apareceu, o maior nome, o menor nome;
- Classificar as palavras colocando-as em ordem alfabética.





Materiais:

- Letras do alfabeto coladas nas tampinhas de refrigerante;
- Argolas de plástico ou de E.V.A.;
- Alfabeto móvel.



Como fazer:

Os alunos formarão seus nomes com o alfabeto móvel. Em seguida, cada um deverá colocar uma argola em cada letra de seu nome. No final, será possível observar quais letras foram mais utilizadas, quais menos aparecem nos nomes, letra inicial e final das palavras, nomes maiores e menores.



## H) CAIXA MÁGICA

Objetivos:

- Desenvolver a percepção tátil;
- Reconhecer as letras relacionando grafemas e fonemas.

Materiais:

- Caixa de papelão enfeitada com um buraco semiaberto no meio para as crianças colocarem a mão.
- Letras do alfabeto em um formato que possibilite aos alunos manusearem e perceberem tatilmente cada letra.

Como fazer:

Dispor os alunos em círculo. Fornecer lápis e papel para cada um. Passar a caixa mágica para cada um dos alunos do círculo, que irá colocar a mão dentro dela e tentar perceber qual a letra que ele está tateando. Falar em voz alta qual a letra que ele acha que é. Em seguida, retirar a letra da caixa e verificar se corresponde à que ele falou. Registrar no papel a letra que tirou, relacionando grafema e fonema.



## I) PULANDO AS LETRAS DO ALFABETO COM BAMBOLÊS

Objetivos:

- Reconhecer as letras do alfabeto;
- Desenvolver a coordenação motora ampla, o esquema corporal;
- Estimular a orientação espacial e temporal;
- Ampliar o equilíbrio, a lateralidade;
- Melhorar o tônus muscular.



Materiais:

- 26 bambolês coloridos;
- Placas com as letras do alfabeto.

Como fazer:

Espalhar pelo parque 26 bambolês e, em cada um, escrever uma letra do alfabeto. Depois, peça para que uma criança vá pulando bambolê por bambolê e dizendo a letra que está em cada um deles.





## J) PESCANDO AS SÍLABAS

Objetivos:

- Fazer com que a criança se familiarize com as letras e sílabas e desafiá-la a construir palavras;
- Trabalhar a coordenação motora;
- Exercitar o trabalho em equipe.

Materiais:

- Cartolinas
- Canetinhas coloridas
- Varas de anzol

Como fazer:

Desenhe no chão um grande círculo com formato oval que pareça um lago. Dentro desse círculo, coloque as placas com as sílabas simples, depois, com varas de anzol (podem ser improvisadas), peça para que as crianças pesquem uma sílaba e faça a leitura dela.

Após a leitura, pesque outra sílaba para formar uma palavra.



## K) JOGO DAS ABELHINHAS

Objetivos:

- Desenvolver a consciência fonológica e o reconhecimento das letras do alfabeto;
- Estimular a atenção.

Materiais:

- Letras do alfabeto coladas em abelhinhas de E.V.A.;
- Mão de E.V.A. colada em um palito de churrasco.

Como fazer:

Dividir a turmas em grupos de quatro alunos. Confeccionar a quantidade de jogos de acordo com a quantidade de alunos da turma dividida por quatro (exemplo:  $20 \text{ alunos} \div 4 = 5 \text{ jogos}$ ). Dispor as abelhinhas com as letras colocadas de face para baixo.



O jogo irá rodar no sentido horário, passando a mão de E.V.A. adiante. Cada componente do grupo irá tirar na sua vez uma abelhinha, virando-a de cabeça para cima. De posse da mão, irá bater na letra ao falar corretamente seu som.

Se acertar, pega a abelhinha para si. Caso não acerte, passa a mão para o colega ao seu lado e continua o jogo. Ganha quem tiver mais abelhinhas no final.



# DICAS IMPORTANTES PARA AO UTILIZAR O LÚDICO NA ALAFABETIZAÇÃO



## DICAS IMPORTANTES PARA AO UTILIZAR O LÚDICO NA ALAFABETIZAÇÃO

- 1.** Competências e habilidades: pense em quais competências e habilidades devem ser desenvolvidas para trabalhar as atividades lúdicas, incluindo-a em seu planejamento. Uma boa base teórica é imprescindível ao utilizar o lúdico como recurso de ensino-aprendizagem, pois todo jogo ou brincadeira tem um objetivo latente.
- 2.** Atividade atrativa: busque formas de tornar o ensino mais atrativo e uma das alternativas é aliar o prazer e o divertimento à aprendizagem, integrando o prazer e o aprender, o saber e o fazer.

**3.** Compromisso: esteja comprometido com o desenvolvimento da criança e compreenda as suas necessidades de correr, brincar, jogar, expandir-se em vez de se tornar prisioneira por várias horas – com certeza, terá uma criança alegre e feliz. A escola deve aproveitar todas as manifestações de alegria da criança e canalizá-las emocionalmente por meio das atividades lúdicas educativas que, quando bem direcionadas, trazem benefícios à aprendizagem.



**4.** Colha informações importantes: tenha consciência de que o jogo fornece informações a respeito da criança, suas emoções, a forma de interagir com seus colegas, seu desempenho físico-motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível linguístico e sua formação moral. Divertindo-se, a criança aprende a se relacionar com os colegas e a descobrir o mundo à sua volta.



**5.** Acompanhar o nível da criança: leve em conta se a faixa etária do aluno condiz com o jogo que está propondo. Deve pensar também em estratégias de incluir todos os alunos no processo. Cada atividade deve ser articulada com outras para que a aprendizagem se dê progressivamente. Assim, ao incluir no planejamento uma atividade lúdica, o professor deve adequar o tipo de jogo ou outra atividade lúdica ao seu público e ao conteúdo a ser trabalhado, para que os resultados sejam satisfatórios e alcance os objetivos propostos.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AFFONSO, Rosa Maria Lopes. (orgs). Ludodiagnóstico: investigação clínica através do brinquedo. Porto Alegre: Artmed, 2012.

Huizinga, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 7.<sup>a</sup> ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

MACEDO, Lino. PASSOS, Ana Lucia S.P.N. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed, 2014.



Gostou do  
conteúdo?  
**Compartilhe!**



**Siga nossa Redes Sociais**

