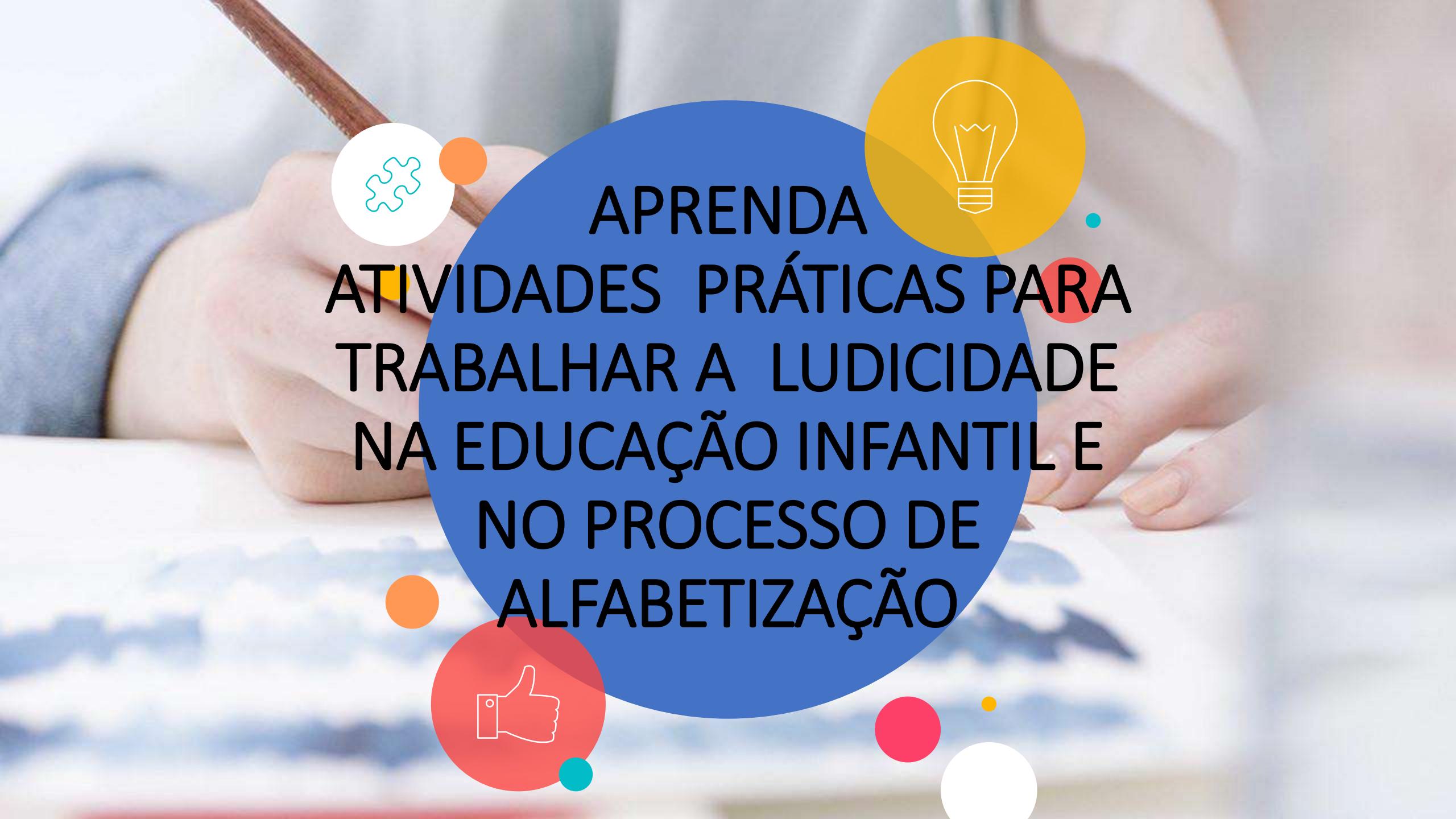


APRENDA ATIVIDADES PRÁTICAS PARA TRABALHAR A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL E NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Professora: Ozilia Geraldini Burgo

Pedagogia UEM, especialização em Ensino da Matemática pela FAFIMAN, especialização em Coordenação Pedagógica Supervisão Escolar pela UEM, mestrado em Educação Para a Ciência e o Ensino de Matemática pela UEM, especialização em Metodologia do Ensino da Arte.





APRENDA
ATIVIDADES PRÁTICAS PARA
TRABALHAR A LUDICIDADE
NA EDUCAÇÃO INFANTIL E
NO PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO



“A atividade lúdica é um princípio fundamental para o desenvolvimento das atividades intelectuais da criança sendo, por isso, indispensável à prática educativa”
(PIAGET, 1987).

BRINCAR E APRENDER

Promover a experiência do brincar no ambiente escolar é abrir espaço para o desenvolvimento; é respeitar e tratar a criança como criança; escutá-la e estabelecer um diálogo e encontro com sua realidade, abrangendo os aspectos cognitivos, afetivos, psíquicos, sociais e outros, que são fundamentais no seu processo de formação dentro e fora da escola.

BRINCAR E APRENDER



Essa forma de aprender ajuda na preparação para a vida adulta, pois desenvolve as funções intelectuais e desenvolve suas potencialidades. Vygotsky (1987) afirma que na brincadeira “a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade” (p. 117).

- Enquanto a criança brinca, amplia sua capacidade corporal, explora as percepções e, sobretudo, desenvolve e estimula o raciocínio e a concentração, fatores fundamentais para o aprendizado.

BRINCAR E SE DESENVOLVER

Rir, aceitar limites, organizar uma tarefa, concentrar, disputar, estar atento, sentir frio na barriga, raciocinar, pensar, gargalhar, competir com os outros e consigo próprio, ser curioso, ter prazer, cooperar, descobrir-se na relação com os outros, ser ágil, surpreender-se com a atitude do outro, emocionar-se.



REFLEXÃO



As atividades lúdicas auxiliam na alfabetização e no letramento, mas precisam chegar aos alunos com planejamento e estratégias.

Não é simplesmente dar o jogo e deixar os alunos jogarem do “jeito” deles.

O professor precisa estar atento às perguntas e soluções que os alunos propõem e o momento da atividade lúdica é um espaço de grande aproveitamento para isso.

Dessa forma, o professor visualiza melhor as estratégias e os progressos que cada aluno está fazendo.

- No processo de aprendizagem da leitura e da escrita, a criança defronta-se com um mundo cheio de atrações (letras, palavras, frases, textos) e se engajará neste mundo muito mais facilmente se puder participar integralmente dele e se o processo for transformado num grande ato lúdico.
- Necessidade de se relacionar o processo de alfabetização com o lúdico, na forma de jogos e brincadeiras, que despertam o interesse e a atenção das crianças, tornando este processo significativo.



Leitura e escrita na Educação Infantil



Em relação às práticas de leitura e escrita, acreditamos em um ensino que tenha como objetivo o conhecimento das letras, a identificação e escrita de palavras estáveis, como seu próprio nome, compreensão leitora a partir de textos lidos por adultos ou leitura de imagens, produção de textos coletivos, além de um trabalho bem intencional e específico com as diversas habilidades de consciência fonológica (consciência de sílabas, de palavras, rimas e aliterações).

Tudo isso sempre a partir de uma perspectiva que priorize a experiência, o lúdico, o brincar e a corporeidade.

Lúdico e alfabetização



A alfabetização e o lúdico são inseparáveis. O ambiente lúdico é o mais propício para a aprendizagem e produz verdadeira internalização da alfabetização e do letramento.

O brincar pedagogicamente deve estar incluído no dia-a-dia das crianças, proporcionado o desenvolvimento das capacidades cognitivas, motora, afetiva, ética, estética, de relação interpessoal e de inserção social e a aprendizagem específica da alfabetização.

Brincando, a criança tem oportunidade de aprender conceitos, regras, normas, valores e também conteúdos conceituais, atitudinais e procedimentais nas mais diversas formas de conhecimento.



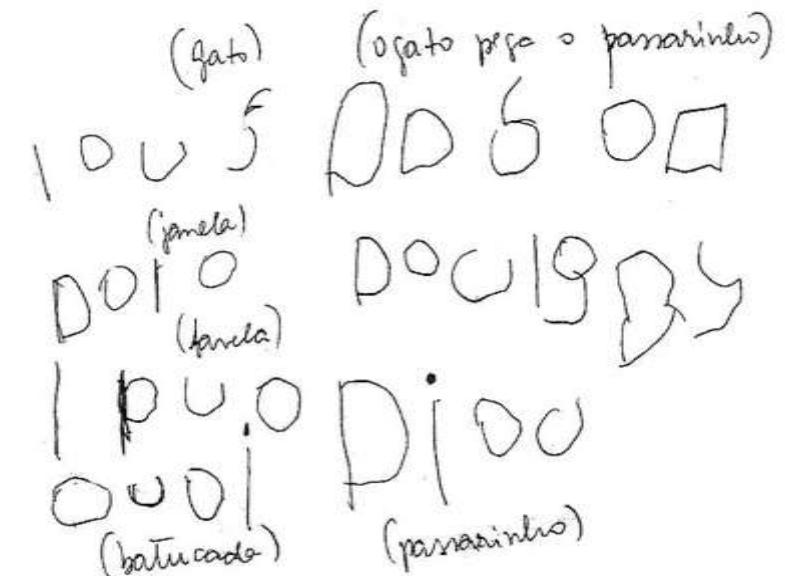
Níveis de escrita – pré-silábico, silábico, silábico-alfabético e alfabético

- É passo a passo, degrau a degrau, que a criança em fase de alfabetização desenvolve a capacidade de escrever.
- Antes mesmo de chegar ao ponto de dominar a escrita, ela passa por várias etapas. Em cada uma ela leva em conta as informações que recebe, mas também acrescenta, sempre e ao mesmo tempo, algo de pessoal nesse processo.
- Assim, esse processo obedece a uma linha evolutiva, que passa por quatro grandes níveis de escrita: **pré-silábico, silábico, silábico alfabético e alfabético**.

Nível pré-silábico: desenhos e rabiscos de letras

- O nível pré-silábico é o primeiro dos quatro níveis de escrita. Nele a criança inicia seu processo de distinção entre desenho e escrita.
- Nesse período, ela ainda não conhece direito o alfabeto, mas já percebe que a escrita representa o que ela diz, mesmo que ainda se expresse por meio de rabiscos e desenhos.

Nível Pré-Sílabico



- Sem dominar o uso das letras, é comum que a criança use critérios quantitativos, variando a quantidade de letras para obter escritas diferentes, e qualitativos, a fim de variar o repertório das letras ou a posição delas, sem alterar a quantidade.
- Em geral, a criança demonstra intenção de escrever por meio do traçado linear com formas diferentes e pode caracterizar uma palavra com a letra inicial.
- Ela também apresenta leitura global, individual e instável do que escreve, de modo que só ela sabe o que realmente escreveu.
- Nessa fase, contudo, a criança não estabelece vínculo entre fala e escrita e acaba usando letras do próprio nome ou números e letras na mesma palavra.

Pré-silábico	
MACACO	AINRPM
PEDRA	OACKHF
BOTA	OIOACKICKIKA
CAFÉ	HKKBFF

Sugestões de Atividades para cada nível de escrita

- **PRÉ-SILÁBICA:**
- Avanços: - Diferenciar o desenho da escrita;
- - Perceber letras e sons;
- - Identificar e escrever o próprio nome;
- - Identificar as letras do alfabeto;
- - Perceber que usamos letras diferentes em diferentes posições.



- Reconhecer e ler o nome próprio em situações significativas: chamadas, jogos, etc.
- Ter contato com diferentes gêneros textuais
- Conversar sobre a função da escrita;
- Utilizar letras móveis para pesquisar nomes, reproduzir o próprio nome ou dos amigos;
- Bingo de letras;
- Produção oral de histórias;
- Textos coletivos tendo o professor como escribe;
- Comparar e relacionar palavras;
- Atividades que seja preciso reconhecer a letra inicial e final



Leitura na hora da chamada

- **Objetivo(s)**
 - Realizar a leitura do próprio nome e do de alguns colegas.
 - Reconhecer as letras.
 - Escrever o próprio nome.
- **Material necessário**
 - Caixa de sapato
 - cartaz de pregas
 - fichas com o nome das crianças
 - alfabeto (com letras maiúsculas e de fôrma) e letras móveis
- **Desenvolvimento**
 - 1^a etapa
 - Pergunte às crianças: como saber quem veio ou não à aula? Será que dá para descobrir isso sem ter que contar cada um ou sem ter que usar somente a memória?
 - Coloque as fichas com os nomes na caixa. Organize os pequenos em roda e explique que são os nomes deles que estão nas fichas.
 - Lance o desafio: "Vamos descobrir quem veio e quem não veio lendo o que está dentro dessa caixa?". Pegue uma ficha e incentive-os a ler. Deixe que eles se esforcem e debatam.
 - Quando o nome for identificado, a criança deve levantar e pregar a plaquinha no cartaz.

- 2^a etapa
- Incentive as crianças a arriscar a primeira letra.
- Avance para as outras, usando como referência o nome de outros colegas. Por exemplo, se na ficha estiver grafado "Amanda", conduza a discussão indicando que a palavra começa com o mesmo A de "Ana" e de "Amélia".
- Pergunte: "Quem mais tem um nome que começa com A e que está aqui na aula hoje?"
- 3^a etapa
- Utilize estratégias para diversificar a atividade.
- Para nomes parecidos - Rodrigo e Rogério, por exemplo - , revele as duas primeiras letras e vá explorando as diferenças no resto da palavra.
- Em outros, como Maria e Mariana, é possível ainda comparar os diferentes tamanhos dos dois.

- 4^a etapa
- Após a leitura, distribua a cada um a ficha com seu nome. Peça que todos reproduzam o que está escrito com o alfabeto móvel.
- O processo deve ser auxiliado com questionamentos: "Tem certeza de que é essa letra?" ou "A letra está do lado correto?"
- Observe as crianças que não precisam mais do modelo na hora de escrever.

- 5^a etapa
- Proponha que as crianças escrevam o próprio nome em seus desenhos e outras atividades.
- Sempre que houver confusões entre letras parecidas (o S e o Z, por exemplo), oriente os pequenos a consultar o alfabeto fixo acima do quadro para tirar dúvidas
- Incentive também que perguntam a um colega o que pensa.



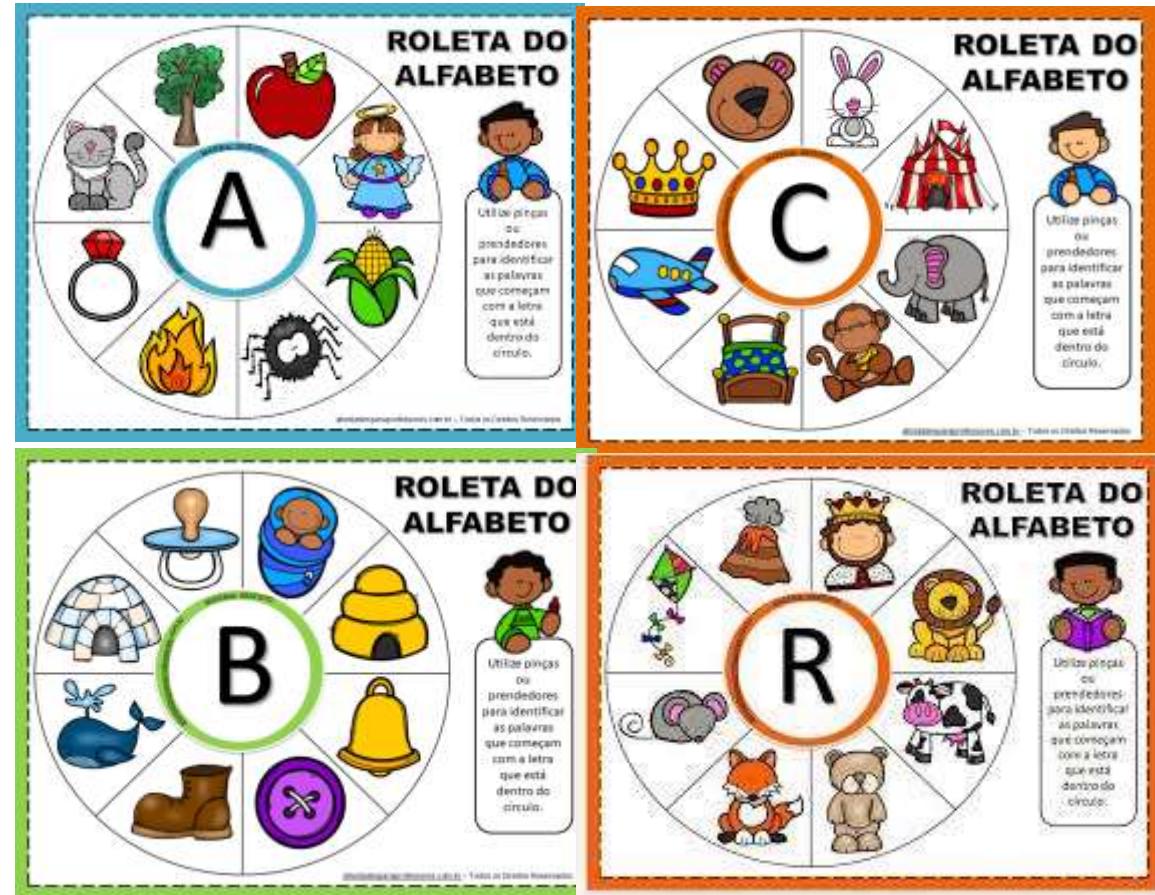
“Jogo 4 em 1”

- “Jogo 4 em 1”
- A primeira opção de jogo é “Qual é a primeira letra?”,
 - consiste em o aluno receber uma cartela com três desenhos diferentes e achar a letra inicial correspondente a cada desenho.
- A segunda opção de jogo é o “Bingo”
- em que o mediador sorteia uma letra e a criança que tiver o desenho que inicia com a respectiva letra sorteada deve marcar o mesmo com um feijão ou algo similar.



Jogo da Roleta do Alfabeto

- **Competências:** Leitura, oralidade, atenção e escrita.
- **Objetivos** – Relacionar a letra do alfabeto com o desenho e a palavra escrita.
- Ler decodificando palavras através de desenhos.
- Identificar as letras do alfabeto que formam o nome de cada palavra de acordo com a imagem;
- Ordenar as letras do alfabeto;
- Estabelecer relações entre as letras e os sons e as letras;
- Escrever espontaneamente as palavras do jogo.



- **Estratégias em Língua Portuguesa** – A atividade contempla os 4 eixos: Leitura; Produção de textos; Oralidade; Análise Linguística como descritos abaixo:
- 1) Combinações de regras.
- 2) Separação da turma em duplas se estiver em sala de aula.
- 4) O jogo termina quando o(s) aluno(os) disserem todos os desenhos expostos na roleta do alfabeto.
- 5) Leitura e decodificação oralmente dos nomes escritos nos desenhos.
- 6) Ordenação dos desenhos e seus nomes alfabeticamente.
- 7) Escrita espontânea das palavras que fazem parte do jogo.



Nível silábico: correspondência e organização

- O nível seguinte é o **silábico**, que marca a construção de formas de diferenciação e organização da escrita. Nessa fase, a criança apreende noções sobre as letras, sobre como usá-las e como organizá-las para que possa dizer algo.
- A escrita silábica é uma grande conquista pessoal da criança e não é transmitida pelo adulto, embora nessa fase ela observe muito mais os mais velhos, buscando ver como eles leem e escrevem e confrontando o que percebeu com o que já sabia. Assim, a criança passa a entender que a palavra escrita está relacionada com os aspectos sonoros da fala.
- Neste ponto, ela vai buscando explicações sobre o sistema de representação e pode começar a separar oralmente as palavras e procurar uma correspondência em suas grafias.

- Aqui, a criança admite haver correspondência entre letras e fala, mesmo que ela não esteja pronta para conectar as letras aos seus sons e que registre cada sílaba por meio de apenas uma letra, aleatória ou não.
- A criança tenta ainda fonetizar a escrita e dar valor sonoro para as letras, e passa a desconfiar de que a menor unidade de língua seja a sílaba.

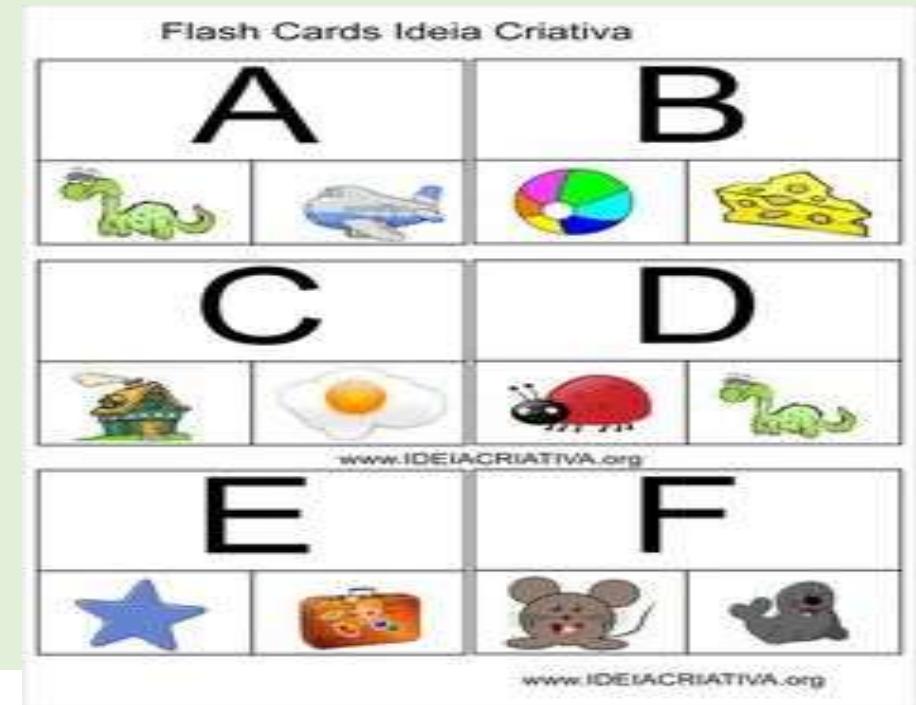
CVU
KAO Sílábico
KVL

carvalho → CVO
CAU
KAU
AAU

Sugestões de Atividades para o avanço do nível

- Avanços:
- Atribuir valor sonoro às letras;
- Aceitar que não é preciso muitas letras para se escrever apenas o necessário para representar a fala.
- Perceber que palavras diferentes são escritas com letras em ordens diferentes.

- Relacionar figura às palavras, através do reconhecimento da letra inicial.



- Organizar um Caça-palavras retirando as palavras do texto;
- Análise oral e escrita do número de sílaba, sílaba inicial e final das palavras do texto;
- - Lista de palavras com a mesma sílaba final ou inicial;
- - Escrever palavras a partir da letra inicial ou da sílaba inicial;

FÁBULA
O LEÃO E O RATINHO

UM LEÃO, CANSADO DE TANTO CAÇAR, DORMIA ESPICHADO À SOMBRA DE UMA BOA ÁRVORE.

VIERAM UNS RATINHOS PASSEAR EM CIMA DELE E ELE ACORDOU.

TODOS CONSEGUIRAM FUGIR, MENOS UM, QUE O LEÃO PRENDEU EMBAIXO DA PATA.

TANTO O RATINHO PEDIU E IMPLOROU QUE O LEÃO DESISTIU DE ESMAGÁ-LO E DEIXOU QUE FOSSE EMBORA.

ALGUM TEMPO DEPOIS, O LEÃO FICOU PRESO NA REDE DE UNS CAÇADORES. NÃO CONSEGUIA SE SOLTAR, E FAZIA A FLORESTA INTEIRA TREMER COM SEUS URROS DE RAIVA.

NISSO, APARECEU O RATINHO, COM SEUS DENTES AFIADOS, ROEU AS CORDAS E SOLTOU O LEÃO.

MORAL DA HISTÓRIA: UMA BOA AÇÃO GANHA OUTRA.



Cruzadinhas

Cruzadinhas são excelentes para crianças em processo de alfabetização. Especialmente, para as crianças que estejam apresentando hipótese de escrita silábica ou silábica-alfabética. Isso porque elas irão escrever e perceberão que faltaram letras.

- Para algumas crianças, refletir sobre a escrita pode gerar um nível de esforço mental tão alto que facilmente as deixam cansadas e, consequentemente, tendem a desistir da atividade.
- Por isso apresentar cartas que tem apenas duas palavras para escrever elas ficam animadas



[www.psico](http://www.psico.com.br)



Como criar cruzadinhas

- 1. Delimitar o assunto da pesquisa. Frutas, animais, brinquedos...
- 2. Escolher duas frutas e procurar figuras. Banana, Maçã
- 3. Oferecer meia folha de sulfite para cada duas crianças.
- 4. Com o alfabeto móvel escrever o nome das frutas.
- 5. B A N A N A - M A Ç Ã
- 6. Cruzar os nomes encaixando uma das letras
 - M
 - B A N A N A
 - C
 - A
- 7. Organizar os quadrinhos e as figuras.
- 8. Cruzadinho pronta.
- 9. aproveitar as cruzadinhas organizadas pela turma e oferecer para outras crianças resolverem.

Jogo das sílabas

- **Material Necessário:**
 - cartelas de papel cartão com figuras (figuras de revistas e cartilhas velhas) coladas e divididas de acordo com a quantidade de sílabas das figuras;
 - Sílabas para formar os nomes dessas figuras;
 - Caixa de sapato encapada com uma abertura na tampa.
- **Objetivo:**
 - Montar o nome das figuras utilizando sílabas.
- **Número de participantes:**
 - Toda turma dividida em grupos.



- **Procedimentos metodológicos**
- Distribuir as cartelas entre os grupos.
- Um aluno de cada grupo deverá ir até a caixa e tirar uma sílaba.
- De volta ao grupo, deverão ver se a sílaba faz parte de alguma palavra das cartelas.
- Se não fizer parte, deverão guardá-la para, no final, trocarem com os outros grupos.
- Depois de terminarem todas as sílabas da caixa, os grupos deverão negociar as trocas. Exemplo:
- “Nós temos o pedacinho “ta” e precisamos do pedacinho “lha”, algum grupo quer trocar conosco o “ta” pelo “lha?”

Nível silábico-alfabético: relacionando sílabas e letras

- No nível **silábico-alfabético**, a criança passa a relacionar as sílabas faladas a mais de uma letra. Ela realiza as primeiras combinações de vogais e consoantes em uma mesma palavra, tentando combinar sons, e entende que a escrita representa o som da fala e já é capaz de realizar leituras menos complexas. É a fase inicial de fonetização da escrita.
- Embora ainda não domine as exceções, percebe que sua escrita não é satisfatória. Nesse momento, a criança tanto pode evoluir para acrescentar letras faltantes quanto se retrair e voltar a escrever com muitas letras aleatórias.
- É um momento de transição, então não se surpreenda que a criança escreva alfabeticamente algumas sílabas enquanto permanece silábica para outras.

The image shows a series of handwritten attempts at the word 'CAVALO' arranged vertically. The first attempt, 'KVALU', is on the left with a handwritten label 'Silábico-' above it and 'Alfabético' below it with a horizontal line. The second attempt, 'CAVALU', is in the middle. The third attempt, 'KVALO', is on the right. A handwritten label 'Alfabético' is written vertically along the right side of the attempts. A handwritten label 'Silábico' is written diagonally across the first two attempts. A handwritten label 'CAVALO' is written diagonally across the bottom two attempts.

KVALU

CAVALU

KVALO

CAVLU

CAVLO

Sugestões de Atividades: cantigas de roda

Separar algumas palavras dos textos;

- Generalizar os conhecimentos para escrever palavras que não conhece: Associar o “MA” de “MADRINHA” para escrever “MAMÃE” “MAPA”, “MADEIRA”...;
- Procurar desenvolver o próprio pensamento das crianças para que percebam o que é provável e o que é impossível encontrar na linguagem escrita;
- Formação de frases; juntar as palavras das duas músicas e inventar uma música divertida.



Bingo das Sílabas ou Figuras

- **Objetivos:**
- Reconhecer e discriminar sílabas;
- Reconhecer as figuras e associar a sílaba inicial;
- Percepção e estrutura Sílábica;
- Trabalhar a discriminação auditiva;
- Despertar a atenção e curiosidade e motivação.
- **Habilidades Trabalhadas:**
- Atenção; Concentração; Pensamento Lógico; Percepção e memória visual e auditiva; Linguagem e comunicação Oral e Escrita.

BINGO DE SÍLABAS OU FIGURAS

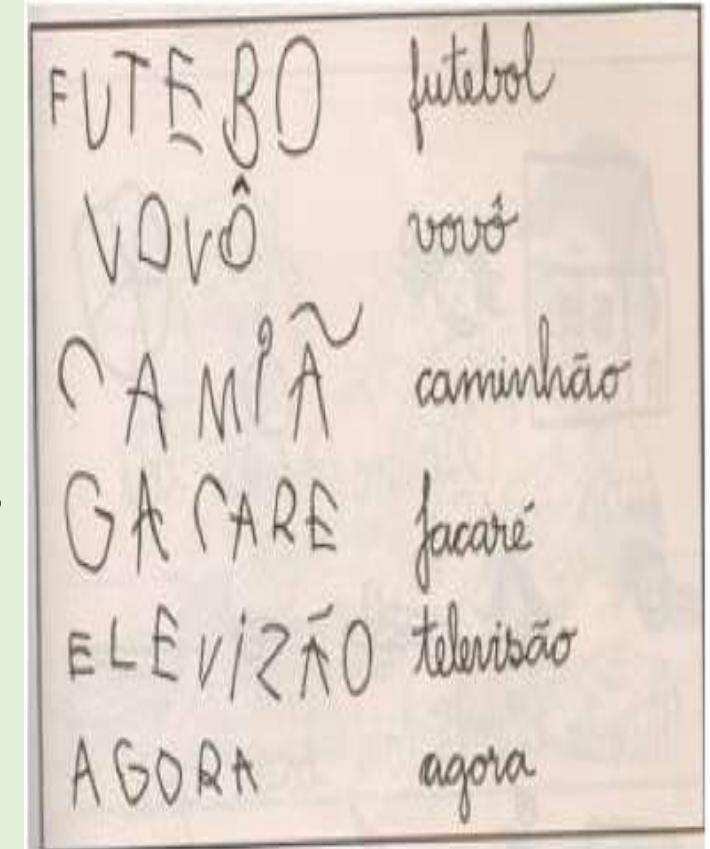


- **Recursos Utilizados:** Sulfite, imagens de figuras correspondentes com as sílabas trabalhadas, cartões com sílabas, tampinhas de garrafa para marcação.
- **Estratégias e Orientações para o desenvolvimento da atividade:**
 - Podemos trabalhar de duas maneiras essa atividade:
 - **1º BINGO DAS SÍLABAS:**
 - Distribuir a cartela contendo sílabas com a vogal “A”; Colocar as figuras correspondentes com as sílabas estudadas em um saquinho e ir sorteando, o aluno marca na cartela a sílaba inicial correspondente. Vence quem preencher a cartela primeiro.
 - **2º BINGO DAS FIGURAS:**
 - Distribuir a cartela contendo as figuras que se iniciam com as sílabas com a vogal “A”; Colocar as sílabas correspondentes com as figuras em um saquinho e ir sorteando, o aluno marca na cartela a figura que se inicia com sílaba sorteada.
 - Vence quem preencher a cartela primeiro.



Nível alfabético – reprodução dos fonemas

- O último nível desta evolução é quando a criança consegue perceber o valor das letras e sílabas. É o chamado **nível alfabético**, no qual o estudante passa a reproduzir adequadamente todos os **fonemas** de uma palavra, percebe o modo de construção do código da escrita.
- Só aí comprehende que a sílaba pode ter uma, duas ou três letras, mas ainda mostra dificuldade na separação das palavras ao redigir um texto.
- E entende também que a escrita possui uma função social, mas ainda não se mostra nem léxica nem ortográfica.



- Avanços:
 - Realizar a escrita correta das palavras.
 - Preocupação com as questões ortográficas e textuais (parágrafo e pontuação).
- **Atividades:**
- Ler e entender a poesia.
- Entender os opostos e escrever uma lista.
- Organizar uma produção textual que fale dos sentimentos opostos de cada um.
- Organizar uma lista, depois produzir a poesia, com ilustração.

OU ISTO OU AQUILO

Cecília Meireles

*Ou se tem chuva e não se tem sol
ou se tem sol e não se tem chuva!*

*Ou se calça a luva e não se põe o anel,
ou se põe o anel e não se calça a luva!*

*Quem sobe nos ares não fica no chão,
quem fica no chão não sobe nos ares.*

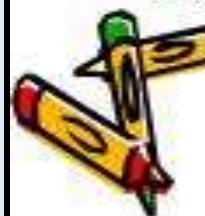
*É uma grande pena que não se possa
estar ao mesmo tempo em dois lugares!*

*Ou guardo o dinheiro e não compro o doce,
ou compro o doce e gasto o dinheiro.*

*Ou isto ou aquilo: ou isto ou aquilo . . .
e vivo escolhendo o dia inteiro!*

*Não sei se brinco, não sei se estudo,
se saio correndo ou fico tranqüilo.*

*Mas não consegui entender ainda
qual é melhor: se é isto ou aquilo.*



Jogo: coordenada silábica

OBJETIVOS

- Reconhecer o valor sonoro das sílabas.
- Promover a construção de palavras explorando a leitura e escrita.
- Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras menores.
- Esse jogo é formado por 36 tampinhas que representam as sílabas das 12 cartelas do jogo.
- São 4 cartelas com palavras polissílabas, 4 com palavras trissílabas e 4 com palavras dissílabas.



<http://www.aartedeaprenderbrincando.com/2013/09/jogo-coordenadas-silabicas.html>

- Também faz parte do jogo, um tabuleiro com um quadrado de 36 cm de lado, que foi dividido em 7 colunas e 7 linhas.
- Observe que na primeira coluna foram colocados os números de 1 a 6 e estão destacados na cor vermelha, foi feito o mesmo na primeira linha e a cor destacada é o verde.



- Agora as 36 tampinhas são colocadas sobre o tabuleiro de forma aleatória e o jogo está pronto para ser usado.



- Para começar a partida, um jogador lança os dois dados (um verde e um vermelho), os valores obtidos nas faces dos dados representarão as coordenadas da sílaba sorteada.
- Se essa sílaba se encaixar em uma das cartelas do jogador que lançou o dado, então ele retirará essa sílaba do tabuleiro e colocará sobre a cartela correspondente, caso contrário a sílaba permanecerá no tabuleiro.



- Vencerá a partida aquele que primeiro preencher as três cartelas.



Textos coletivos

- Produção de texto na Educação Infantil.
 - Uma das maneiras é ter a professora como escriba.
 - Escrever o pedaço faltante de uma história, produzir listas, fazer relatos...
 - A professora pode registrar na lousa ou em um papel pardo as ideias da turma.
 - Brincadeiras com cantigas, parlendas e travilínguas também são boas opções.
 - De forma coletiva, as crianças podem recortar as palavras, identificá-las e colá-las formando um texto já conhecido.



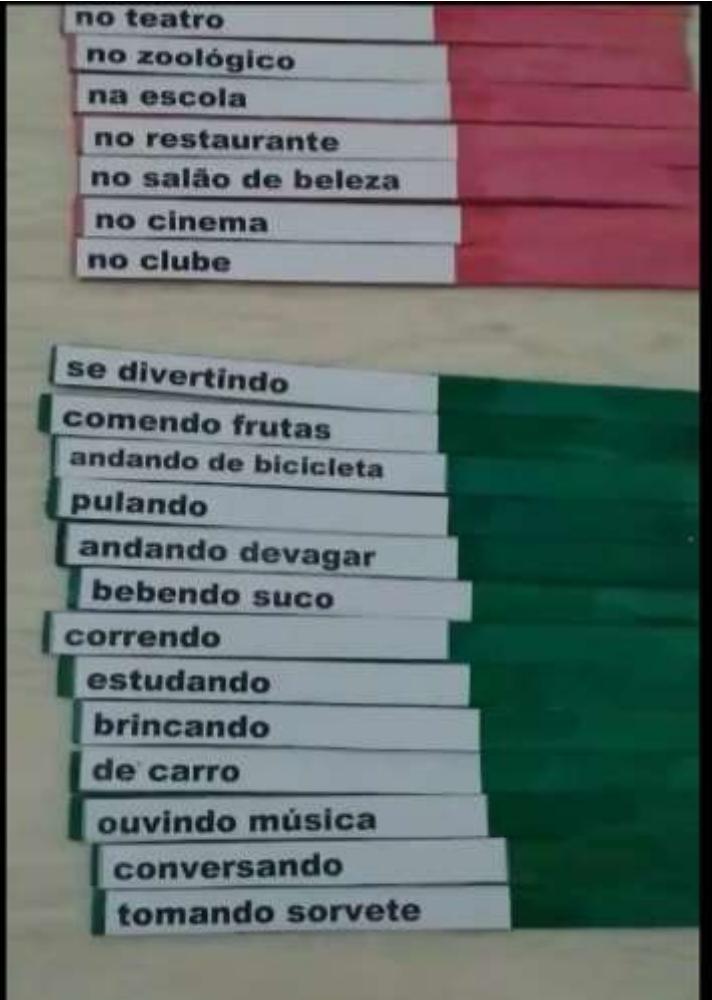
LEITURA ENGARRAFADA



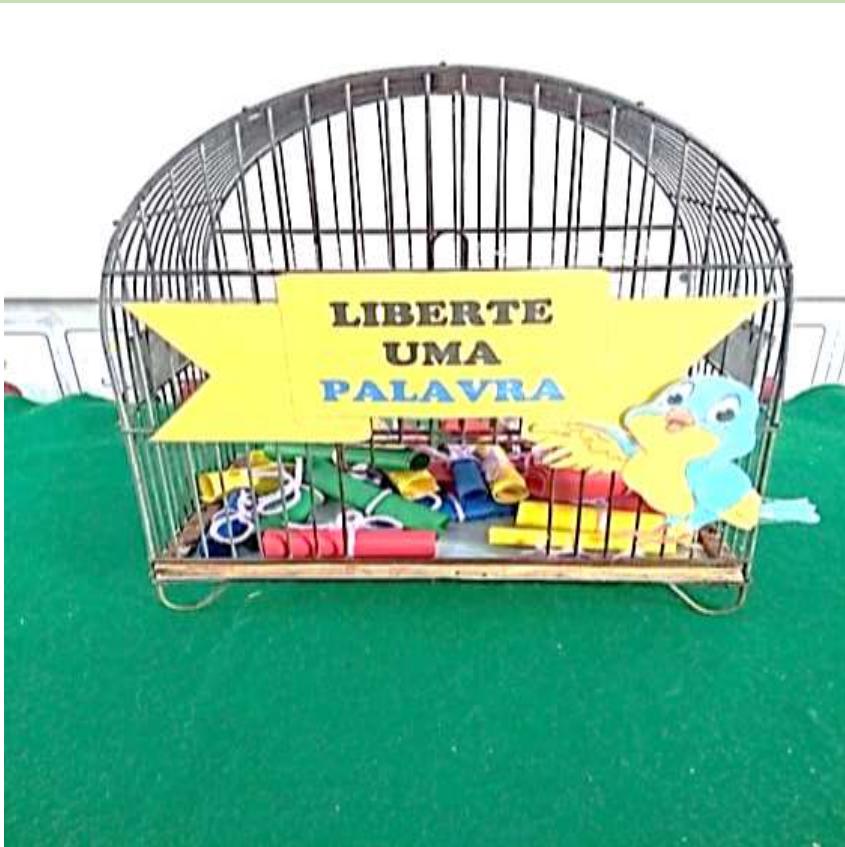
**CORTINA DE
PALAVRAS
PARA ENTRAR,
LEIA UMA PALAVRA.**



FÁBRICA DE TEXTOS



Liberte uma palavra



- Dá para brincar de várias formas, ao libertar a palavra a criança poderá falar uma rima para ela, uma aliteração , ou procurar a imagem, formar uma frase, vai depender da fase em que a turminha se encontra.

Texto fatiado

- O trabalho com texto fatiado proporciona à criança um contato encantador com a palavra escrita e desperta o gosto pela leitura.
- **OBJETIVOS**
- • Compreender a sequência lógica de ideias.
- • Ordenar as frases dos textos.



<https://www.soescola.com/2017/06/envelope-textos-fatiados-com-cantigas-parlendas.html>

- **METODOLOGIA**

- Cada participante receberá um texto para leitura e exploração dos mesmos e a seguir irão recortar as partes demarcadas onde serão colocadas dentro de um envelope.
- Ao sinal dado pela professora o aluno terá que colocar o texto fatiado na sequência. Vence quem ordenar primeiro e correto.
- OBS: Pode utilizar o trecho de uma música, uma parlenda, poesia, um texto informativo etc.
- **MATERIAIS UTILIZADOS** Envelope, sulfite e tesoura.

É uma excelente oportunidade para o professor fazer intervenções e colaborar para o avanço das crianças.

Carta enigmática

- **OBJETIVOS** • Decifrar a mensagem da carta enigmática. • Desenvolver o raciocínio lógico e atenção.
- **METODOLOGIA** Sugere jogar em duplas, onde cada dupla receberá uma cartela contendo um texto enigmático, no qual juntos irão decifrar a mensagem e um dos participantes irá escrevê-la.
- A dupla que terminar primeiro vence o jogo.
- Porém para vencer precisa que a mensagem esteja correta.
- **MATERIAIS UTILIZADOS** Sulfite, papel cartão, lápis e borracha.

JOGOS

CARTA ENIGMÁTICA

UMA MENSAGEM PARA UM DIA MUITO ESPECIAL, O QUE SERÁ?



Envelope secreto

- OBJETIVOS
- Construir palavras.
- Descobrir a palavra secreta.
- Desenvolver o raciocínio lógico e atenção.
- Reconhecer e aceitar a perda.
- MATERIAIS UTILIZADOS
Envelope, sulfite, cola, tesoura e papel cartão.



- **METODOLOGIA** Este jogo consiste em diversos envelopes, no qual em cada um deles haverá as letras que formam uma palavra secreta, como: nome de animais, frutas, meio de transporte, nome de flor, cidade, e etc.
- Esses envelopes serão colocados sobre a mesa, onde cada aluno irá escolher um envelope para iniciar o jogo.
- Ao sinal dado eles terão que montar a palavra, quem terminar irá escolher outro envelope e assim por diante. Vence o jogo quem conseguir montar mais palavras.



Trilha da leitura

- **Sugestão de uso:**
- A música que utilizei para escrever na trilha do jogo foi: “O sapo não lava o pé.” Fiz dois tabuleiros. Em um deles escrevi as palavras da música na sequência correta e no outro tabuleiro as palavras estão fora de ordem. Observe as duas imagens deste post.
- Então, o primeiro passo é escolher o tabuleiro mais adequado para as crianças que utilizarão o jogo.
- Após, a criança joga o dado e o número que cair será correspondente à quantidade de casas que ela deverá ler e pular. Ganha o jogo a criança que chegar ao final da trilha primeiro.



Referências

- CAGLIARI, Luiz Carlos. Alfabetização e linguística. São Paulo: SCIPIONE, 2002.
- COCCO, Maria Fernandes; HAILER, Marco Antonio. **Didática da alfabetização:** decifrar o mundo. São Paulo, Editora FTD 2001.
- PIAGET, Jean. O nascimento da inteligência na criança. 4. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.
- Pró-letramento: Programa de Formação Continuada de Professores dos anos/séries Iniciais do Ensino Fundamental: alfabetização e linguagem. – Ed.rev. e ampl. Incluindo SAEB/Prova Brasil matriz de referência/ Secretaria de Educação Básica – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2008.
- SOARES, Magda. Alfabetização e letramento: caminhos e descaminhos. Pátio: revista pedagógica, Porto Alegre: RS, n. 29, p. 18-22, fev./abr. 2004.
- SOARES, Magda. Alfaletrar: toda criança pode aprender a ler e escrever. SÃO Paulo: CONTEXTO, 2021.
- WAJSKOP, Gisela. Brincas na pré-escola. São Paulo: Cortez, 2001.
- http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_pdp_edespecial_uel_roselidefatimatassi.pdf



Siga nossas Redes Sociais



www.rhemaeducacao.com.br