



PIBID EM “HORA DO JOGO”: reflexões sobre as mediações com jogos de alfabetização em turmas do primeiro ano do ensino fundamental

PIBID IN “GAME TIME”: reflections about mediation with literacy games in classes of the first year of elementary school

PIBID EN “TIEMPO DE JUEGO”: reflexiones sobre mediaciones con juegos de lectoescritura en clases del primer año de primaria

Daniela Montuani

Professora da Faculdade de Educação – FAE/UFMG;
Coordenadora do PIBID/Capes/UFMG – Pedagogia 2018-2020.
danielamontuani@ufmg.br // <https://orcid.org/0000-0001-8501-541X>

Júlia Trindade

Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia – FAE/UFMG
Bolsista do PIBID/Capes/UFMG – Pedagogia 2018-2020.
julia.cst@hotmail.com // <https://orcid.org/0000-0003-2115-2575>

Ana Clara Oliveira

Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia – FAE/UFMG
Bolsista do PIBID/Capes/UFMG – Pedagogia 2018-2020.
anaclaraocs2@gmail.com // <https://orcid.org/0000-0002-5557-6678>

Recebido em 28/06/2020; Aprovado em 05/08/2020; Publicado em 25/09/2020

Resumo: Este artigo é um relato de experiência sobre o uso de jogos de alfabetização como estratégia didática para aprendizagem da leitura e escrita, de um grupo de alunas bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid/Capes), do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). O trabalho, desenvolvido em turmas de 1º ano do ensino fundamental de duas escolas públicas de Belo Horizonte (MG), tinha como principal objetivo possibilitar o ensino do Sistema de Escrita Alfabética (SEA) por meio de uma perspectiva lúdica, mediada e reflexiva. Com o projeto, foi perceptível a contribuição do jogo como importante recurso didático para a alfabetização das crianças, além de a formação inicial das discentes do curso de Pedagogia autoras deste relato ter sido marcada positivamente, reforçando questões importantes da relação teoria-prática.

Palavras-chave: Jogos de alfabetização; Pibid, Formação inicial.

Abstract: This article is an experience report on the use of literacy games as a didactic strategy for initial learning of reading and writing, carried out by a group of scholarship students from the Institutional Scholarship Program for Teaching Initiation (Pibid/Capes), from the Pedagogy course of the Federal University of Minas Gerais (UFMG). The work was developed in classes of 1st grade of elementary school in two public schools and it was intended to enable the teaching of the Alphabetical Writing System through a playful, mediated and reflective perspective. With this project, the contribution of the game as an important didactic resource for children's literacy was



Keywords: Literacy games; Pibid; Initial training.

Palabras clave: Juegos de alfabetización; Pibid; Entrenamiento inicial

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos.



Conhecer o nível de alfabetização da turma é um aspecto importante a ser pensado quando se escolhe um jogo didático. Desse modo, “é papel do professor calcular o quanto de aprendizagem determinado jogo pode promover para determinado aluno. Ou seja, o diagnóstico sobre o que sabe o aluno acerca do que se deseja ensinar [...]” (LEAL; ALBUQUERQUE; LEITE, 2005, p.118).

Muitos professores não realizam atividades diferenciadas, ou em grupos, como potencialmente pode ser feito com os jogos didáticos, com a justificativa de ser uma prática que gera muita agitação em sala de aula. Nesse sentido, Morais (2012) afirma a importância de discussões dessa natureza na formação de professores para que estes adquiram, cada vez mais, os “conhecimentos pedagógicos” (CHARTIER, 2007 *apud* MORAIS, 2012) importantes para se realizar esse tipo de atividade: como usar o tempo em sala de aula, como organizar as crianças para determinadas atividades e como avaliar o desempenho dos alunos.

Com o intuito de entender como os jogos didáticos podem auxiliar no processo de alfabetização, considerando as realidades individuais e coletivas de uma sala de aula, nós, bolsistas do Núcleo de Pedagogia do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid/Capes) na UFMG, tivemos como uma de nossas ações no primeiro semestre de 2019 o projeto “Pibid em: Hora do Jogo”¹. A proposta era desenvolver, uma vez por semana, um trabalho com jogos de alfabetização em duas turmas de 1º ano do EF1 de escolas públicas de Belo Horizonte (MG). A primeira pertencia a uma escola da rede estadual, que será chamada de Turma A, e era composta por 23 alunos. O perfil da turma quanto à hipótese de escrita, no início do projeto, era: 10 crianças pré-silábicas, três crianças silábicas, duas crianças silábico-alfabéticas e oito alfabéticas. A segunda turma, que será chamada de Turma B, pertencia à rede municipal de Belo Horizonte e era composta por 18 alunos. Nessa turma, havia 13 crianças pré-silábicas, uma silábica, três silábico-alfabéticas, e um aluno que ainda registrava com garatujas, devido a uma especificidade do seu desenvolvimento².

A EXPERIÊNCIA

¹ No Núcleo de Pedagogia do Pibid/Capes na UFMG, voltado aos anos iniciais do Ensino Fundamental, além do “Pibid em: Hora do Jogo”, desenvolvemos um trabalho de leitura literária nomeado “Pibid em: Hora da História” e várias sequências didáticas que envolviam a leitura e a produção de textos de diferentes gêneros textuais em diálogo com atividades de apropriação do Sistema de Escrita Alfabética.

² Um dos alunos, diagnosticado com autismo e déficit de atenção, sabia escrever o seu nome, as letras do alfabeto e copiava palavras, no entanto não estabelecia nenhuma relação entre a pauta sonora e a escrita, mesmo com apoio do adulto. Em momentos de escrita espontânea e nos diagnósticos, só registrava o seu nome para quaisquer palavras que eram solicitadas.



O Pibid visa proporcionar aos alunos da primeira metade dos cursos de licenciatura uma aproximação prática com o cotidiano das escolas públicas. Nosso grupo era composto por 08 bolsistas, uma professora supervisora da rede pública que atuava nas redes municipal e estadual e a professora coordenadora, docente da Faculdade de Educação da UFMG. Realizávamos reuniões semanais, para estudarmos literaturas pertinentes ao tema de alfabetização e letramento e discutirmos as demandas das turmas e o planejamento das atividades a serem desenvolvidas em cada um dos projetos.

A ideia de trabalharmos com os jogos ocorreu no início do ano, com vistas a potencializar o desenvolvimento da alfabetização das crianças. Após algumas semanas de observação da turma A e a partir das avaliações diagnósticas e de atividades realizadas até então, traçamos um perfil de alfabetização da turma e selecionamos os jogos que seriam mais adequados. Já o trabalho na turma B começou posteriormente, tendo em vista que a parceria com a escola se iniciou no mês de abril de 2019. Nesse caso, optamos por utilizar os mesmos jogos selecionados para a escola A, na busca por compreender quais ajustes e estratégias seriam necessárias para adaptar à realidade de uma nova turma, processo que se tornou muito interessante para nossas análises e nossa formação.

Para o desenvolvimento do projeto, utilizamos as caixas de jogos pedagógicos do Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL), da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), que foram distribuídas para todas as escolas públicas brasileiras a partir de 2001³ e fazem parte do acervo do Laboratório de Alfabetização e Letramento da FaE/UFMG⁴. Cada caixa é composta por 10 jogos, todos voltados para o processo de alfabetização, divididos em três grupos, conforme o objetivo de cada um: a) os que contemplam atividades de análise fonológica, sem fazer correspondência com a escrita; b) os que levam a refletir sobre os princípios do sistema alfabético, ajudando os alunos a pensarem sobre as correspondências grafofônicas; c) os que ajudam a sistematizar as correspondências grafofônicas. (BRANDÃO *et al*, 2009, p.19 e 20). Além desse material, também produzimos jogos, e neste relato apresentaremos um jogo da memória que foi criado com o objetivo de explorar habilidades de consciência fonológica, mais especificamente a

³ Em 2013 também foram distribuídos pelo MEC por meio do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa PNAIC.

⁴ O Laboratório de Alfabetização e Letramento da Faculdade de Educação da UFMG, coordenado pela professora Daniela Montuani, situa-se em uma sala do Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita (Ceale), e é organizado com materiais didático-pedagógicos (jogos, obras de referência teórico-metodológicas, obras complementares e livros literários infantis) que podem ser consultados e analisados pelos alunos do curso de Pedagogia. Nesse espaço ocorrem as reuniões de formação do Pibid/anos iniciais e algumas disciplinas do curso de Pedagogia que são oferecidas pelos professores do setor de Alfabetização e Letramento.



identificação de rimas, inspirado em uma sequência didática que estava sendo desenvolvida por outras bolsistas.

Uma vez por semana trabalhávamos com um jogo de alfabetização nas escolas. Para isso, na reunião que acontecia anteriormente ao desenvolvimento do mesmo, apresentávamos e discutíamos os planejamentos, em que constava: o jogo selecionado, a forma de organização, os materiais e as regras, de forma que todo o grupo (bolsistas, professora e coordenadora) opinasse sobre a atividade proposta e sobre as possibilidades de mediação. Na semana seguinte à execução do jogo, em nossa reunião, apresentávamos para o grupo registros da atividade, assim como os aspectos positivos e negativos daquele momento, para refletirmos sobre as mediações que ocorreram com as crianças.

Neste trabalho analisaremos apenas a mediação com dois jogos do primeiro agrupamento (análise fonológica), tendo em vista que os alunos participantes estavam no primeiro ano do Ensino Fundamental e, em sua maior parte, no início da apropriação do sistema alfabético de escrita. Nesse sentido, entendemos que o desenvolvimento das habilidades de consciência fonológica – ou seja, a “capacidade de focalizar os sons das palavras, dissociando-as de seu significado, e de segmentar as palavras nos sons que as constituem” (SOARES, 2016, p.166) – seja de fundamental importância para a compreensão do princípio alfabético. No entanto, apesar do foco na consciência fonológica, trabalhos com as letras e com as relações grafema-fonema eram feitos nos momentos de sistematização pós-jogo, de forma a promover também a consciência grafofonêmica, ou seja, “a habilidade de relacionar letras ou grafemas da palavra escrita com os sons ou fonemas detectados na palavra falada” (EHRI; SOFFER, 1999 *apud* SOARES, 2016, p. 216).

Jogo “Bingo dos sons iniciais”

O jogo “Bingo dos sons iniciais” pertence à caixa de jogos pedagógicos do CEEL/UFPE e tem como objetivos: desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração dos sons iniciais das palavras (aliteração); comparar as palavras quanto às semelhanças sonoras; perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais e identificar a sílaba como unidade fonológica (BRANDÃO *et al*, 2009, p.30).

O jogo tem as seguintes regras: cada aluno recebe uma cartela, que contém 06 figuras acompanhadas das palavras que as representam, e o mediador sorteia palavras que iniciam com a mesma sílaba inicial de algumas das palavras contidas nas cartelas. As fichas sorteadas são faladas por quem está mediando o jogo, porém não são entregues aos alunos, já que o objetivo principal da atividade é desenvolver a percepção do som inicial das palavras, e não diretamente a sua grafia. As palavras sorteadas são diferentes das palavras que estão nas cartelas dos alunos, tendo como



elemento em comum o som inicial. Por exemplo, ao se sortear a palavra **CAPACETE**, cada aluno deveria marcar, caso estivessem presentes em sua cartela, as palavras que comesçassem com o som **CA**, como: **CADEIRA**, **CAVALO**, **CASA**, **CADERNO**, **CAVERNA**. Ganha o jogador que completar primeiro sua cartela.



Fig. 1 Bingo dos sons iniciais

Fonte: Foto das autoras

A atividade foi desenvolvida de forma semelhante nas duas turmas. Inicialmente, retomamos com os alunos o que era *som inicial*: escrevemos as palavras de uma cartela no quadro, com as cores da própria cartela para facilitar a identificação (sílabas iniciais na cor preta e as outras na cor vermelha), lemos para eles e pedimos que nos falassem qual era o som inicial de cada uma. Em seguida, perguntamos às crianças se já haviam jogado bingo e lemos as instruções do jogo com elas. Essa etapa é importante para a exploração do letramento, pois trabalhamos a leitura de um texto do gênero “Instrução de Jogos”, no seu contexto real de uso, e ainda estabelecendo relações com outros gêneros do tipo instrucional, como a receita culinária. Por fim, escrevemos mais uma cartela no quadro e fizemos uma rodada coletiva, para verificar se eles haviam entendido como o jogo aconteceria.

No momento do jogo, as palavras não foram escritas no quadro, pois era necessário desenvolver a percepção sonora das mesmas, então, os alunos deveriam escutar atentamente a palavra sorteada, perceber qual era o som inicial da mesma e buscar a outra palavra, cada um em sua cartela (na qual, além das figuras, havia o apoio do escrito).

O jogo aconteceu individualmente e, para a sistematização, pedimos que eles falassem palavras que estavam nas cartelas e que tinham sílabas começadas com P e B (letras que estavam sendo exploradas pela docente naquele momento). Escrevemos essas palavras no quadro com auxílio dos alunos e posteriormente eles registraram no caderno.



Logo na apresentação e explicação do jogo, já percebemos a diferença entre as duas turmas. A escrita das palavras no quadro para fazer a rodada de exemplificação foi muito válida para a Turma A, pois grande parte já conseguia ler. Porém, na Turma B essa etapa do jogo poderia ter acontecido só oralmente, tendo em vista que a maioria não sabia ler e se guiava apenas pelas figuras. Como no quadro estavam somente as palavras, os alunos tiveram muita dificuldade para responder. Entretanto, isso não comprometeu a dinâmica no momento do jogo.

Essa mesma diferença no perfil da turma justifica uma segunda observação: a Turma A não focava na percepção apenas do som das sílabas iniciais e, toda vez que uma palavra era sorteada, alguns alunos, principalmente com nível de escrita alfabética, falavam quais eram as letras que compunham aquela unidade sonora. Isso acabava desviando a atenção dos outros alunos, que necessitavam refletir sobre o som. Por outro lado, na Turma B, como a maioria ainda estava no início do processo de alfabetização, os alunos conseguiram realizar a atividade sem focar na escrita e prestando mais atenção no som da sílaba inicial, o que realmente mobilizou habilidades fonológicas.

É importante que os mediadores das atividades sempre estejam atentos aos detalhes, e é necessário buscar formas de contornar certas situações. Por exemplo, na Turma A, tendo em vista que a reflexão sobre o som, que era o objetivo do jogo, estava se perdendo, fizemos uma segunda rodada enfatizando que era necessário pensar no som inicial, sem dizer as letras que o compunham. Dessa forma, garantimos que os objetivos de consciência fonológica estavam sendo alcançados da melhor forma, principalmente para aqueles alunos pré-silábicos, que precisavam aumentar essa percepção. No entanto, ressaltamos que não deixamos de explorar a relação com a escrita posteriormente, para atingir as habilidades necessárias a serem trabalhadas com todos os alunos da turma, uma vez que fazer a relação com o escrito mobiliza habilidades grafofonêmicas imprescindíveis para a compreensão do princípio alfabético. Assim,

Apesar de não terem a preocupação de sistematizar o ensino de correspondências grafema-fonema, em diferentes ocasiões os jogos apresentam às crianças não só gravuras, cujos nomes vão analisar e comparar, mas a forma escrita daquelas palavras, de modo que, sem que lhes seja transmitida uma “aulinha sobre correspondências letra-som”, possam refletir sobre a relação entre pautas sonoras e sequências de letras a elas equivalentes. (MORAIS, 2012, p. 99-100)

Por outro lado, podemos citar duas semelhanças no desenvolvimento das aulas nas duas turmas: a primeira é que em ambas as escolas uma grande dificuldade foi identificar o que a figura representava, principalmente por aqueles alunos que ainda não sabiam ler, o que nos leva a refletir sobre a importância da materialidade do jogo, buscando imagens mais fáceis de serem



compreendidas; a segunda é o fato de as duas turmas estarem familiarizadas com os jogos de bingo, tendo em vista a realização frequente pelas professoras, o que facilitou a compreensão da dinâmica da aula.

Jogo “Batalha de Palavras”

O jogo “Batalha de Palavras” também faz parte da coleção do CEEL/UFPE e tem por objetivo levar o aluno a perceber que as palavras são compostas por unidades menores, as sílabas, e a segmentá-las e compará-las quanto à quantidade de sílabas. O jogo é composto por 30 cartelas apenas com imagens. As fichas são divididas aleatoriamente entre os jogadores (duplas), de forma que cada um receba a mesma quantidade, e cada um deve virar apenas uma ficha de cada vez. Ao virar as fichas, o jogador que tiver a maior palavra (com maior quantidade de sílabas) fica com sua ficha e com a ficha do seu adversário. Ganha quem tiver o maior número de fichas ao final do jogo.



Fig. 2 - Jogo Batalha de Palavras
Fonte: Foto das autoras.

Na Turma A realizamos o jogo duas vezes. Antes de explicarmos como seria a dinâmica, retomamos o conceito de sílaba, com exemplos. Depois, para mostrar como era a dinâmica do jogo, chamamos a turma toda para a frente da sala e escolhemos 04 alunos para simularem algumas rodadas de acordo com as regras explicitadas. Após essa etapa, os alunos foram divididos em cinco grupos de quatro alunos, além de uma dupla, conforme a hipótese de escrita de cada um deles (pré-silábico, silábico, silábico-alfabético e alfabético). Essa estratégia teve como objetivo potencializar as reflexões do grupo, a participação de todos os envolvidos na atividade e a mediação mais específica das bolsistas.

Os alunos entenderam as habilidades requeridas no jogo: a segmentação, a contagem do número de sílabas e a comparação entre palavras. No entanto, a organização não favoreceu a dinâmica do jogo nos grupos de quatro alunos. A proposta era que uma dupla jogasse contra a



outra, mas muitos alunos não entenderam que deveria ser uma ficha por dupla a cada rodada e acabavam pegando duas, o que gerou conflito e exigiu muita mediação nas relações entre as crianças.

Percebendo a dificuldade que os alunos da Turma A tiveram na tentativa relatada acima, a atividade foi feita novamente em outro dia. Levamos os alunos para o pátio e confeccionamos um cartaz, onde seria marcada a pontuação. A turma foi dividida em duas equipes e, a cada rodada, um aluno de cada equipe retirava uma ficha e contava, em voz alta, quantas sílabas havia em sua palavra. Sendo assim, a mediação foi mais tranquila e todos os alunos tiveram a oportunidade de participar ativamente do desenvolvimento do jogo.

Após a realização do jogo, para sistematização da atividade na Turma A, separamos as cartas de acordo com a quantidade de sílabas, selecionamos alguns alunos – que teriam que escolher uma palavra de uma das opções de quantidade de sílabas indicadas pela bolsista – e, juntamente com a turma, contamos as sílabas de cada palavra escolhida ('trem', 'pato', 'formiga', 'mamadeira' e 'malabarista'). Além disso, solicitamos que cada um fizesse uma ilustração do momento do jogo, o que foi muito relevante, pois demonstrou os aspectos mais significativos da experiência para os alunos.



Fig. 3: Momento da atividade coletiva do Jogo Bingo dos Sons Iniciais na turma A. Fig. 4: Ilustração de uma aluna da turma A contendo o placar do jogo.

Fonte: Registro das autoras

Na Turma B, o desenvolvimento da atividade foi similar ao realizado na turma A, diferenciando-se apenas no momento do registro e sistematização. Nesse caso, selecionamos palavras que possuem a mesma quantidade de sílabas, mas quantidades diferentes de letras (por exemplo, 'livro' e 'pato', ambas com duas sílabas, mas a primeira possui 5 letras e a segunda, 4), e solicitamos que os alunos escrevessem as palavras, a quantidade de sílabas e a quantidade de letras. Essa forma de sistematização foi escolhida para esclarecer que, ao comparar palavras quanto ao tamanho, é necessário adotar um critério – além disso, se justifica pelo fato de que os alunos estavam confundindo a contagem das duas unidades gráficas (letras e sílabas).



Em ambas as turmas, os alunos não apresentaram dificuldades quanto à segmentação das palavras, exceto no caso de algumas monossílabas, como ‘trem’ e ‘pá’, e também da palavra ‘helicóptero’. As palavras monossílabas representam um conflito cognitivo para as crianças, principalmente para as que se encontram em uma hipótese silábica, pois nessa fase o aprendiz acredita que, para cada sílaba, se coloca uma letra (MORAIS, 2012), como escrever “A” para a palavra “pá”. É muito importante trabalhar essas palavras para que os alunos sejam instigados e avancem em suas hipóteses.

Jogo “Memória das rimas: A foca”

A ideia de confeccionar um jogo da memória das rimas originou-se de uma sequência didática que realizamos com o poema *A foca*, de Vinicius de Moraes. Inicialmente lemos o poema em conjunto com os alunos, explorando sua temática, a compreensão e também as rimas e, em um segundo momento, trabalhamos com o poema em sua musicalidade, por meio da canção interpretada por Alceu Valença, no álbum *A Arca de Noé*. Essa etapa foi muito produtiva, pois as crianças gostaram muito da música, evidenciando o quanto essa forma de expressão artística ajudou na percepção da sonoridade das palavras.

O envolvimento com o poema/música inspirou a criação de um jogo que desse continuidade ao trabalho com a habilidade de identificação de rimas, habilidade esta que já estava sendo explorada pela professora com as crianças. Criamos dois materiais diferentes, tendo em vista a diferença no perfil de alfabetização das turmas. O jogo foi realizado, primeiramente, na Turma A. Os alunos deveriam virar duas cartas e perceber se as palavras correspondentes às imagens representadas rimavam. Assim, era importante prestar atenção em todas as cartas que foram viradas, para memorizar onde estavam os pares e acertar na próxima rodada. Os pares eram sempre uma palavra e uma figura. Os estudantes foram organizados em duplas e as cartas colocadas no meio das duas carteiras.

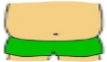
	FELIZ
	BRIGA
	TOCA
	PALMINHA
	COLA





Figura 5- Matriz do Jogo da Memória aplicado na turma A.

Fig. 6 - Parte da matriz do Jogo da Memória aplicado na turma B

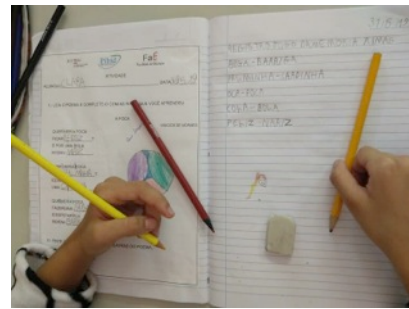
Fonte: Produzido pelas autoras

Um dos maiores desafios foi a própria dinâmica do jogo, pois não fizemos uma explicação sistemática de como jogar, por termos suposto que as estratégias do “jogo da memória” faziam parte do cotidiano deles. Assim, deixamos de explorar a riqueza do gênero textual “regra de jogo” e, com isso, nos deparamos com dois empecilhos que não esperávamos. O primeiro foi que, como as cartelas estavam metade em uma mesa e metade em outra, as crianças achavam que elas poderiam jogar apenas com as que estavam do seu lado. O segundo foi o fato de que alguns viravam mais de duas cartas em sua vez.

Além disso, percebemos que alguns alunos não identificavam as rimas, e talvez fosse necessário realizar adaptações no jogo, além de trabalhar o conceito de rima de forma mais sistemática. Os impasses que ocorreram na Turma A nos permitiram entender que não havíamos conseguido cumprir com nosso propósito educativo. Então, após uma semana desenvolvemos novamente o jogo e, dessa vez, a atividade ocorreu de forma satisfatória, os alunos se divertiram e o objetivo proposto foi alcançado.

Para a Turma B, entendemos que seriam necessárias algumas adaptações. Desse modo, criamos um jogo com cartas grandes, que pudessem ser bem visualizadas, para que ele fosse jogado coletivamente. Eram cinco pares, compostos apenas por figuras, que ficaram ao centro da roda formada pelos alunos e pela bolsista. As crianças foram divididas em duas equipes e, a cada rodada, um aluno da equipe virava um par de cartas. Os outros participantes do time podiam lembrar o jogador da vez onde estavam as figuras que rimavam. O objetivo, que era identificar rimas, foi alcançado, mas, novamente, a não familiaridade dos alunos com “jogo da memória” prejudicou a execução. Nesse caso, os alunos tiveram muita dificuldade em entender que deveriam memorizar onde estavam as figuras reveladas anteriormente para que conseguissem acertar nas rodadas posteriores.

A sistematização, em ambas as turmas, foi feita registrando as rimas do jogo, primeiramente, no quadro, com a mediadora como escriba, a partir das indicações e reflexões das crianças sobre a escrita, para, depois, os alunos registrarem no caderno.



Fonte: Registro das autoras

126



REFERÊNCIAS

BRANDÃO, A. C. P. A. *et al.* **Jogos de alfabetização**: manual didático. Recife: UFPE/CEEL; Brasília: MEC, 2009. Disponível em: <http://www.plataformadoletramento.org.br/acervo-para-aprofundar/248/manual-didatico-jogos-de-alfabetizacao-ceel-ufpe.html>. Acesso em: 08 jul. 2019.

A FOCA. Intérprete: A. Valença. Compositores: Antonio Pecci Filho e Vinicius de Moraes. *In*: A ARCA de Noé. **Intérprete**: Vinicius de Moraes. [S. l.]: Ariola Records, 1980. 1 CD, faixa 4.

FINO, Carlos Nogueira. Vygotsky e a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP): três implicações pedagógicas. **Revista Portuguesa de educação**, v. 14, p. 273-291, 2001.

LEAL, Telma Ferraz; ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de; LEITE, Tania Maria Rios. Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?). *In*: MORAIS, Artur Gomes de; ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de; LEAL, Telma Ferraz (orgs.). **Alfabetização**: apropriação do sistema de escrita. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

MORAIS, Artur Gomes de. **Sistema de Escrita Alfabética**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2012.

SOARES, Magda Becker. Letramento e alfabetização: as muitas facetas. **Revista Brasileira de Educação**, n.25, p. 5-17, jan./fev./mar./abr. 2004.

SOARES, Magda. **Alfabetização**: a questão dos métodos. São Paulo: Editora Contexto, 2016.