JOGOS DIDÁTICOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA NA ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS: da concepção à produção

AMANDA GLATZL GERHEIM[1]
https://orcid.org/0009-0007-4221-5770
amandaggerheim@gmail.com

JOSIANE CÁSSIA NOGUEIRA[2]
https://orcid.org/0009-0007-5683-6228
josianenogueira_@hotmail.com

JULIANO GUERRA ROCHA[3]
https://orcid.org/0000-0001-7101-0116
professorjulianoguerra@gmail.com

RESUMO
Neste trabalho, vinculado às atividades do Laboratório de Alfabetização (Lab) da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), buscamos apresentar a concepção e a produção de três jogos didáticos voltados ao desenvolvimento da consciência fonológica (CF) na alfabetização de crianças. Fundamentamos a elaboração dos materiais na compreensão de que a CF pode ser desenvolvida por meio de propostas lúdicas, reflexivas e interativas, distanciando-se de práticas ligadas ao método fônico ou à instrução fônica sistemática de base associacionista. Considerando que a CF envolve diferentes níveis, focalizamos, neste artigo, a produção de jogos destinados ao desenvolvimento da consciência silábica e lexical, apoiando-nos, especialmente, nos estudos de Artur Gomes de Morais e Magda Soares. Defendemos, ainda, que os jogos didáticos componham práticas pedagógicas alinhadas a uma didática de alfabetização que tenha clareza sobre as metas de aprendizagem para cada ano escolar, promovendo a articulação entre as diversas práticas de linguagem.

Palavras-chave: Alfabetização. Consciência fonológica. Jogos didáticos.

EDUCATIONAL GAMES FOR THE DEVELOPMENT OF PHONOLOGICAL AWARENESS IN CHILDREN'S LITERACY: from conception to production

ABSTRACT
This study, linked to the activities of the Literacy Laboratory (Lab) at the Federal University of Juiz de Fora (UFJF), aims to present the conception and production of three educational games designed to support the development of phonological awareness (PA) in children's literacy. The creation of these materials is based on the understanding that PA can be developed through playful, reflective, and interactive activities, distancing itself from practices

[1] Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Juiz de Fora, Minas Gerais (MG), Brasil.
[2] Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Juiz de Fora, Minas Gerais (MG), Brasil.
[3] Professor Adjunto da Universidade Federal de Juiz de Fora. Juiz de Fora, Minas Gerais (MG), Brasil.

related to phonics-based methods or phonics instruction, which are grounded in an associationist perspective. Considering that PA comprises different levels, this article specifically focuses on the production of games aimed at developing syllabic and lexical awareness, drawing particularly on the works of Artur Gomes de Morais and Magda Soares. We also argue that educational games should be integrated into teaching practices aligned with a literacy didactics that clearly defines learning goals for each school year, fostering the articulation of different language practices.

Keywords: Literacy. Phonological awareness. Educational games.

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN LA ALFABETIZACIÓN INFANTIL: de la concepción a la producción

RESUMEN
En este trabajo, vinculado a las actividades del Laboratorio de Alfabetización (Lab) de la Universidad Federal de Juiz de Fora (UFJF), buscamos presentar el diseño y la producción de tres juegos didácticos orientados al desarrollo de la conciencia fonológica (CF) en el proceso de alfabetización de niñas y niños. La elaboración de estos materiales se fundamenta en la comprensión de que la CF puede ser desarrollada a través de propuestas lúdicas, reflexivas e interactivas, alejándose de prácticas relacionadas con el método fónico o con la instrucción fónica sistemática, de base asociacionista. Considerando que la CF abarca diferentes niveles, en este artículo nos centramos en la producción de juegos destinados al desarrollo de la conciencia silábica y léxica, apoyándonos especialmente en los estudios de Artur Gomes de Morais y Magda Soares. Sostenemos, además, que los juegos didácticos deben formar parte de prácticas pedagógicas alineadas con una didáctica de la alfabetización que tenga claridad sobre las metas de aprendizaje para cada año escolar, promoviendo la articulación entre las diversas prácticas del lenguaje.

Palabras clave: Alfabetización. Conciencia fonológica. Juegos didácticos.

1. INTRODUÇÃO

O debate sobre o papel da consciência fonológica (CF) no processo de alfabetização não é recente no Brasil. Como explica Soares (2016), esse conceito remonta à década de 1970, tendo sido inicialmente incorporado às pesquisas em países de língua inglesa e, posteriormente, disseminado no Brasil no final dos anos 1980. Sob diferentes enfoques, a CF foi objeto de investigação na Psicologia; depois, incorporada por outras áreas, como a Educação, a Linguística e a Fonoaudiologia.

Apesar de ter conquistado visibilidade não apenas no meio acadêmico, mas também nas práticas e nas políticas públicas de alfabetização no país, discutir a CF ainda gera controvérsias, sobretudo por sua frequente associação aos métodos fônicos ou a práticas centradas na instrução fônica sistemática.

Distanciando-se dessa perspectiva reducionista, entendemos a consciência

fonológica como um tipo de conhecimento que demanda operações cognitivas e linguísticas específicas por parte dos estudantes, sendo fundamental para a aprendizagem inicial da língua escrita (Soares, 2020). Trata-se de um conjunto de habilidades que não estão dadas previamente na mente da criança; ao contrário, requer intencionalidade e práticas pedagógicas sistematizadas para serem desenvolvidas (Morais, 2019). Logo, compreendemos que o aprimoramento das habilidades de CF se relaciona com os níveis de fonetização da escrita pelas crianças (Soares, 2016). Em outras palavras, ela representa um "fator necessário para que a criança avance em suas concepções sobre como funciona nosso sistema alfabético" (Morais, 2019, p. 125).

Nessa perspectiva, e alinhados a uma ênfase reflexiva, lúdica e interativa para o desenvolvimento da CF na alfabetização de crianças, este artigo tem como objetivo apresentar a concepção e a produção de três jogos didáticos voltados para essa finalidade. O material é resultado das experiências realizadas no Laboratório de Alfabetização (Lab) da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)[4], que, entre suas atribuições, se dedica à reflexão sobre práticas pedagógicas no campo da alfabetização, tendo como um de seus focos de análise os recursos didáticos. O Lab/UFJF também realiza curadoria e produção de recursos, com destaque para jogos didáticos de alfabetização. Foi nesse contexto que os materiais aqui apresentados foram desenvolvidos, tomando como referência, ainda, a proposta de elaboração de jogos no âmbito da disciplina "Oficina de Alfabetização", ofertada no curso de Licenciatura em Pedagogia da UFJF, sob a orientação da Professora Luciane Manera Magalhães.

Diante disso, a estrutura do artigo se organiza em três tópicos, além desta introdução. Na primeira seção, apresentamos os fundamentos teóricos que nortearam a elaboração dos jogos, abordando o conceito de consciência fonológica e seus níveis, além de discutir aspectos relacionados ao seu desenvolvimento no ambiente escolar. Na sequência, descrevemos os três jogos produzidos, direcionados ao trabalho com a consciência silábica e lexical . Por fim, nas considerações finais, destacamos a importância de que esses recursos estejam

[4] Os três jogos apresentados neste trabalho também foram desenvolvidos no âmbito do Trabalho de Conclusão de Curso da Licenciatura em Pedagogia da UFJF, realizado pelas duas primeiras autoras, sob a orientação do terceiro autor.

inseridos em um planejamento pedagógico que articule diferentes práticas de linguagem, alinhando-se a uma proposta de “alfabetização com método” (Soares, 2016).

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Ao longo dos anos, diversos pesquisadores se dedicaram a compreender como se dá o processo de alfabetização. A partir da década de 1980, com a introdução da teoria da psicogênese da língua escrita, surgiram inúmeros estudos que evidenciaram como os alunos em processo de alfabetização se apropriam do sistema de escrita alfabética (SEA). Nessa perspectiva, a consciência fonológica passou a ganhar destaque nas discussões e, nas últimas décadas, as investigações passaram a se debruçar não apenas sobre o papel da CF na alfabetização, mas também sobre as habilidades que ela envolve nesse processo (Morais, 2019).

Morais (2019), ao analisar pontos comuns nas definições elaboradas por diferentes estudiosos sobre consciência fonológica, ressalta que “[...] todos tendem a se referir a um conhecimento consciente, uma capacidade de analisar os sons que compõem as palavras [...]” (Morais, 2019, p. 45). A partir dessa concepção, segundo o autor, passou-se a:

> [...] a reconhecer que o que se costuma designar por CF constitui, na realidade, “uma constelação” de habilidades metafonológicas, com diferentes graus de complexidade e que tendem a ser dominadas em diferentes momentos, antes, durante ou após a alfabetização inicial, numa relação interativa com a instrução escolar (Morais, 2004, p. 176).

Assim, ao se constituir em várias habilidades a serem desenvolvidas no processo de alfabetização, a CF exerce um papel essencial, contribuindo significativamente para o desenvolvimento inicial da leitura e da escrita. Ao abordar a CF, é essencial compreender que ela envolve “[...] diferentes tipos de habilidades metalinguísticas que nós, seres humanos, desenvolvemos ao longo da vida e que têm um impacto na forma como lidamos com a linguagem escrita” (Morais, 2019, p. 42). Dessa forma, falar em CF significa tratar de habilidades metafonológicas, definidas como a “[...] capacidade de manipulação das unidades sonoras da língua”

(Pessoa; Morais, 2010, 14 p. 117), as quais se manifestam em diferentes níveis da estrutura da palavra, como sílabas, rimas, aliterações e fonemas.

Além disso, quando se discute a relação da CF com o processo de alfabetização, é indispensável destacar que, para que os estudantes alcancem a compreensão do princípio alfabético, é necessário que desenvolvam progressivamente os diferentes níveis de CF que favorecem essa conquista (Soares, 2020). Para que compreendam a lógica da escrita alfabética e a correspondência entre sons e letras, torna-se imprescindível, como enfatiza Soares (2016, p. 166), "[...] que dissociem significante e significado, isto é, que dirijam sua atenção para o estrato fônico das palavras, desligando-o do estrato semântico [...]". Somente a partir desse deslocamento de foco é possível avançar no desenvolvimento da consciência fonológica e de seus diferentes níveis:

> Inicialmente, a criança aprende que a palavra é uma cadeia sonora representada por uma cadeia de letras, e compreende a diferença entre o significante e o significado – consciência lexical. Em seguida, a criança torna-se capaz de segmentar a cadeia sonora da palavra em sílabas, e representa as sílabas por conjuntos de letras – consciência silábica. Finalmente, ela identifica fonemas nas sílabas e os representa por letras – consciência fonêmica (Soares, 2020, p. 78).

Portanto, a consciência lexical permite que a criança compreenda o que é uma palavra e perceba que as palavras podem compartilhar partes semelhantes, como ocorre nas rimas, quando há correspondência entre os sons finais, e nas aliterações, que referem-se à semelhança entre os sons iniciais das palavras (Soares, 2020).

No desenvolvimento da consciência silábica, o estudante adquire a capacidade de segmentar palavras em sílabas, que "[...] são a menor unidade da fala que pode ser produzida isoladamente, com independência [...]" (Soares, 2016, p. 185). Esse conhecimento, segundo Soares (2016), se relaciona à fonetização da escrita, pois as crianças, inicialmente, demonstram mais facilidade em perceber e dividir os sons da fala em sílabas, que posteriormente serão representadas por letras.

Já na consciência fonêmica, de acordo com Soares (2016, 2020) e Morais (2019), a criança passa a reconhecer que "as palavras são compostas por unidades

ainda menores que as sílabas": os fonemas, definidos como "[...] segmentos abstratos da estrutura fonológica da língua, não pronunciáveis e não audíveis isoladamente [...]", representados "[...] por letras ou grafemas" (Soares, 2016, p. 207).

Ao desenvolver as diversas habilidades que estão implicadas na CF e em seus níveis, o educando reflete sobre as unidades sonoras que formam as palavras. Morais e Silva (2022) destacam que essas habilidades são fundamentais "tanto para compreender como o sistema de escrita alfabética [...] funciona, quanto para aprender os valores sonoros das letras e usar tais convenções ao ler e escrever palavras" (Morais; Silva, 2022, p. 206). Assim, tornam-se habilidades essenciais a serem trabalhadas na escola, desde a Educação Infantil.

Ao tratar do desenvolvimento da CF, é preciso considerar as variadas formas de manipular as unidades sonoras, como sílabas, fonemas, rimas e aliterações, por meio de operações cognitivas como contar, segmentar, unir, identificar e comparar, seja no início, meio ou fim das palavras (Moojen et al., 2003; Cunha; Capellini, 2011; Morais, 2012, 2019). Diante disso, ao definir quais habilidades de consciência fonológica serão desenvolvidas em sala de aula, é fundamental que o professor considere as hipóteses de escrita da criança, à luz da teoria da psicogênese da língua escrita (Morais, 2012, 2019). Por exemplo, crianças na hipótese pré-silábica ainda não estabeleceram a correspondência entre fala e escrita, o que exige propor atividades que favoreçam a compreensão de que os enunciados orais podem ser representados graficamente por letras convencionais, uma vez que, nesse estágio, suas produções podem ser compostas por traços, desenhos ou outros símbolos (Morais, 2012; Soares, 2020).

Nesse contexto, cabe ao alfabetizador estar atento às hipóteses elaboradas pelos estudantes, oferecendo situações didáticas que ampliem sua compreensão sobre a natureza da língua escrita, e promovendo tanto o contato sistemático com as letras quanto a consciência dos sons que essas representam. Em outras palavras, é fundamental articular, de forma intencional e planejada, três eixos que se desenvolvem simultaneamente: o processo de conceitualização da escrita, o desenvolvimento da CF e o conhecimento das letras (Soares, 2016, 2020).

Dessa forma, buscando contribuir para a aprendizagem inicial da língua escrita de maneira lúdica, compartilhamos três jogos didáticos produzidos no

Lab/UFJF, que visam ao desenvolvimento da consciência fonológica, com ênfase nos níveis de consciência silábica e lexical.

3. TRÊS JOGOS DIDÁTICOS E O DESENVOLVIMENTO DA CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA

Os jogos confeccionados foram pensados para o desenvolvimento da consciência silábica e lexical na alfabetização, que não se relaciona com a silabação ou com o ensino de famílias silábicas, pois o propósito é promover uma reflexão sobre os “pedaços sonoros” que compõem as palavras. Dois dos jogos que serão apresentados foram elaborados para o trabalho em pequenos grupos de crianças, enquanto um foi criado para ser jogado com toda a turma.

Todo esse material está disponibilizado gratuitamente e pode ser baixado por meio do QR Code abaixo:

Imagem 1. QR Code para acesso aos jogos didáticos de alfabetização

Fonte: gerado pelos autores na Plataforma Canva.

Jogo “Batalha das sílabas”

O primeiro jogo, “Batalha das sílabas”, foi concebido como uma adaptação do jogo “Batalha de palavras”, que integra a Caixa de Jogos de Alfabetização do Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). O material elaborado é composto por 1 tabuleiro, 1 dado, 4 pinos de cores diferentes, 1 carta com as regras e 31 cartas com imagens, cujos nomes variam de acordo com o número de sílabas. O jogo pode ser realizado por dois a quatro participantes, que percorrem a trilha contendo diferentes casas com imagens e comandos, conforme ilustrado na imagem a seguir.

Imagem 2. Jogo “Batalha das sílabas”



Fonte: acervo do Laboratório de Alfabetização/UFJF.

Os jogadores percorrerão o tabuleiro com o objetivo de obter o maior número de cartas ao final. Para isso, devem seguir as regras do jogo, nas quais, inicialmente, cada jogador escolhe a cor do pino, organiza as cartas viradas para baixo em um monte e, em seguida, lança o dado. O jogador que obtiver o maior número de pontos começa a partida. Estabelecida a sequência, cada jogador, em sua vez, lança o dado e avança pelo tabuleiro, partindo da casa “Início”, conforme a direção indicada.

Ao cair em uma casa com imagem, o jogador deve segmentar oralmente a palavra correspondente, contar o número de sílabas e, em seguida, retirar uma carta do monte para repetir as mesmas ações. Na sequência, ele deve comparar o número de sílabas das duas imagens. Se o número de sílabas da carta for maior do que o da imagem no tabuleiro, o jogador fica com a carta. Caso seja menor, ele deve descartar a carta em outro monte. Em caso de empate no número de sílabas, o jogador retira outra carta do monte. Se o número de sílabas da carta for maior do que o da imagem do tabuleiro, o jogador fica com todas as cartas retiradas; caso contrário, deve descartar todas as cartas no outro monte. Dessa forma, o jogador só ficará com a carta se o número de sílabas dela for maior do que o da imagem no tabuleiro.

O tabuleiro também apresenta outras casas, como a do “perdeu a vez”, em que o jogador ao cair nela, não faz nenhum movimento. Já nas casas de “avance

casas” e “volte casas”, o jogador deve avançar ou voltar o número de casas indicadas sobre elas. O jogo só termina quando todas as cartas do monte acabarem e o vencedor será quem, ao final do jogo, ficar com o maior número de cartas.

Para a elaboração do jogo, foi considerado o uso de diferentes imagens reais, cujos nomes contemplam variações na quantidade de sílabas, abrangendo palavras com uma, duas, três, quatro e cinco sílabas.

Imagem 3. Cartas do jogo “Batalha das sílabas”



Fonte: acervo do Laboratório de Alfabetização/UFJF.

A criação do jogo iniciou-se após a seleção das palavras, com a busca de imagens a elas correspondentes em sites com bancos de figuras gratuitas e de direitos autorais livres. Nessa etapa, foram selecionadas 51 imagens. Em seguida, partimos para a construção do tabuleiro. Inicialmente, ele tinha uma trilha com as marcações de início e chegada. Mas, diante dos primeiros testes, devido ao fato de ser um jogo que envolve também a sorte, os objetivos não estavam sendo alcançados, sendo necessário fazer alterações.

Influenciados por outro jogo de tabuleiro, “Mundo dos Negócios”, do Projeto Criança Feliz, reformulamos a trilha, que deixou de ter um ponto de início e chegada. Em vez disso, adotamos um circuito contínuo, no qual o jogador parte da casa “Início” e permanece percorrendo a trilha durante toda a partida, seguindo as regras e comandos a cada rodada até que alguém vença. Após verificar e testar o novo tabuleiro, iniciamos a confecção do material, que foi impresso em folhas de maior gramatura e plastificado para garantir maior durabilidade e facilitar o manuseio no contexto pedagógico.

Imagem 4. Tabuleiro do jogo “Batalha das sílabas”



Fonte: acervo do Laboratório de Alfabetização/UFJF.

É importante destacar que o material produzido foi pensado em cada detalhe. O design das cartas, por exemplo, inclui bordas arredondadas para evitar que as crianças se machuquem, além de imagens em tamanho adequado para melhor visualização. Também foram cuidadosamente definidos o detalhamento das regras, as posições dos comandos e imagens nas casas da trilha, o tipo de letra utilizado no tabuleiro e o uso de símbolos para garantir a compreensão de todas as crianças, inclusive daquelas que ainda não sabem ler convencionalmente. Além disso, cores e o verso das cartas foram escolhidos para tornar o material ainda mais atrativo. Outro aspecto relevante foi a decisão de utilizar apenas imagens nas cartas, sem palavras escritas. Isso se deve ao fato de que se espera que o alfabetizando concentre sua atenção nos segmentos sonoros, neste caso, as sílabas orais, que compõem as palavras.

Jogo “Duelo das sílabas”

O outro jogo, intitulado “Duelo das sílabas”, também é uma adaptação do jogo “Batalha de palavras” (CEEL/UFPE), mas foi pensado para ser jogado com toda a turma. Assim como o primeiro, é um jogo em que os jogadores devem percorrer uma trilha. No entanto, sua estrutura se altera, pois a trilha é montada no chão. O jogo é composto por 12 fichas para formar a trilha, 1 dado grande com imagens em cada face, 2 pinos de cores diferentes, 1 carta com as regras e 32 cartas com imagens, cujos nomes variam quanto ao número de sílabas. Para ser jogado, é necessária a formação de dois grandes grupos na sala de aula.

Imagem 5. Jogo “Duelo das sílabas”

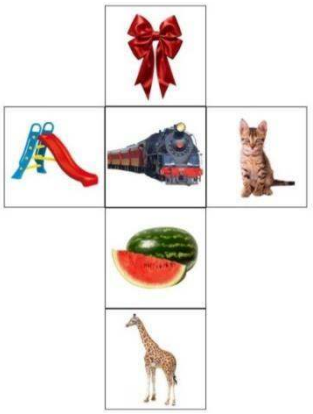


Fonte: acervo do Laboratório de Alfabetização/UFJF.

O objetivo principal deste jogo é chegar primeiro ao final da trilha. Para isso, inicialmente, é primordial montar a trilha no chão com as fichas numeradas, sendo a primeira casa a ficha “Início” e a última, a ficha de “Chegada”, acompanhadas das fichas com números na ordem crescente. Em seguida, as cartas com as imagens são organizadas viradas para baixo em um monte, e cada grupo escolhe um pino. Depois, deve-se decidir, por meio da sorte (como “par ou ímpar”) ou de outra forma, qual grupo iniciará a partida. Na sua vez, os grupos devem obedecer às regras do jogo.

Em cada rodada, um representante de um dos grupos deve lançar o dado, segmentar e contar o número de sílabas do nome da imagem que saiu e retirar uma carta do monte, fazendo também a segmentação e contagem das sílabas orais.

Imagem 6. Dado aberto do jogo “Duelo das Sílabas”



Fonte: acervo do Laboratório de Alfabetização/UFJF.

Ao comparar as imagens da carta e do dado, se o número de sílabas da carta for maior que o do dado, o jogador avança uma casa na trilha. Caso contrário, ele deve descartar a carta em outro monte. Em caso de empate no número de sílabas, o jogador mantém a carta e lança o dado novamente. O jogador só avança na trilha quando o número de sílabas da carta escolhida for maior que o da imagem do dado. O jogo termina quando um dos grupos ultrapassa a linha de chegada.

Na busca de alcançar os mesmos objetivos que o outro jogo, para o “Duelo das sílabas”, utilizamos um dado diferenciado (Imagem 6), não com números, mas sim com imagens selecionadas, que contemplassem a variação silábica, ou seja, imagens com uma, duas, três, quatro e cinco sílabas. Além disso, para o jogo, foram selecionadas um total de 38 imagens, usando os mesmos critérios do jogo anterior, ou seja, a diversidade de imagens cujos nomes variam quanto ao número de sílabas e sua estrutura silábica, imagens reais e, também, livre de direitos autorais.

As imagens das cartas e do dado foram selecionadas a partir das já utilizadas no jogo “Batalha das sílabas”. Novamente, foram utilizadas apenas imagens, sem texto escrito nas cartas, pois ao comparar as imagens e realizar a contagem das sílabas, as crianças precisarão refletir mais atentamente sobre os segmentos sonoros.

Após a seleção das imagens e organização do arquivo com a estrutura do jogo, partimos para os testes e criação das regras. A partir do uso de um protótipo foi possível pontuar detalhes que precisavam ser reajustados. Em seguida, foi o momento de confecção do material com a impressão e plastificação.

Imagem 7. Cartas do jogo “Duelo das Sílabas”



Fonte: acervo do Laboratório de Alfabetização/UFJF.

Vale ressaltar que, assim como no jogo anterior, esse foi pensado em seus mínimos detalhes, confeccionando as cartas maiores (18 cm x 12 cm), bem como o dado, para que ao ser jogado, todas as crianças da turma conseguissem visualizar qual era a imagem durante as rodadas. Os números da trilha e a escrita com letras grandes, as cores diferentes usadas para distinguir o começo e final da trilha. E, ainda, o uso novamente de bordas arredondadas das cartas para que as crianças não se machuquem.

Jogo “Trilha da sílaba inicial”

O último jogo produzido é composto por 1 tabuleiro com uma trilha, 1 carta com as regras do jogo, 1 carta com o banco de imagens e 3 conjuntos de cartas: 6 cartas com borda vermelha contendo figuras, 6 cartas com borda verde, também ilustradas com imagens, e 20 cartas com borda preta, que apresentam os desafios do jogo. Esse terceiro jogo, cujo título é “Trilha da sílaba inicial”, é ideal para ser jogado em duplas.

Imagem 8. Tabuleiro do jogo “Trilha da sílaba inicial”

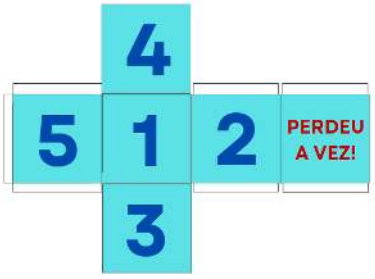


Fonte: acervo do Laboratório de Alfabetização/UFJF.

Vence o jogo quem primeiro chegar ao final da trilha, cumprindo todos os desafios ao longo do percurso. Para isso, as cartas serão, inicialmente, distribuídas de acordo com a cor escolhida por cada jogador: um ficará com as cartas de borda verde, como pode ser observado na imagem anterior, e o outro com as cartas de borda vermelha. Essas cartas de borda vermelha e verde formam pares com as imagens do tabuleiro, relacionando-se à sílaba inicial da palavra. Recomenda-se que elas sejam organizadas enfileiradas sobre a mesa, lado a lado e visíveis, facilitando a análise e a comparação durante o jogo. Em contrapartida, as cartas de borda preta, que correspondem aos desafios, devem ser colocadas em um monte no centro da mesa, embaralhadas e viradas para baixo, ao alcance de todos os jogadores.

Para iniciar, os jogadores lançam o dado, e quem tirar o maior número começa. Ao jogar, o jogador avança conforme o número sorteado. Se cair na face “Perdeu a vez” do dado, ele não joga a rodada. Insta esclarecer que o dado foi adaptado para evitar avanços rápidos que encurtem o jogo.

Imagem 9. Dado do jogo “Trilha da sílaba inicial”



Fonte: acervo do Laboratório de Alfabetização/UFJF.

Ao parar em uma casa com figura, o jogador deve identificar, entre suas cartas (de borda verde ou vermelha), qual carta contém uma figura cuja sílaba inicial é a mesma da imagem em que parou no tabuleiro. Por exemplo, ao cair na figura da “cenoura” no tabuleiro, o jogador que estiver com as cartas de borda vermelha deverá reconhecer que “cebola” inicia com o mesmo som de “cenoura”. Se errar, ele voltará para a casa que estava. Nas casas com o símbolo de uma mão, ele não avança e passa a vez para outro jogador. Nas casas de desafio, o jogador tira uma carta de borda preta do monte e responde à pergunta; errando, também retorna à posição anterior.

Caso ultrapasse a última casa da trilha, o jogador deve responder a um desafio final para vencer. É importante que o professor oriente as crianças, antes que avancem na trilha, conforme o número sorteado no dado, a contar as casas com o dedo, a fim de evitar que se percam durante o percurso.

Um dos objetivos específicos do jogo é que o aluno consiga identificar e isolar a sílaba inicial do nome da imagem apresentada na trilha, comparando-a com os nomes das imagens de suas cartas (com borda verde ou vermelha) para encontrar o par correspondente. Pensando nisso, as cartas de borda preta, com os desafios, foram pensadas para trabalhar algumas habilidades, sendo a primeira delas, a capacidade de identificar e comparar oralmente as sílabas iniciais das palavras. A segunda, consiste em isolar oralmente a sílaba inicial de uma palavra e dizê-la. A terceira, exige que o aluno consiga também isolar a sílaba inicial de uma palavra e dizer outra palavra com a mesma sílaba. A quarta, condiz com a capacidade de dizer uma palavra com uma sílaba inicial pré-determinada. E, por último, a habilidade de segmentar e enumerar as sílabas orais de cada palavra.

Assim, considerando as cinco habilidades que o jogo pretende desenvolver, as 20 cartas com desafios foram distribuídas equitativamente, com quatro cartas para cada habilidade. Essa divisão assegura que todas as habilidades sejam trabalhadas de forma equilibrada, proporcionando ao aluno a oportunidade de praticar cada uma delas ao longo do jogo.

Esse jogo, diferentemente dos dois anteriores, foi produzido com imagens livres de direitos autorais da plataforma Canva. A seleção dessas figuras considerou, sobretudo, a variação de palavras que se iniciam com sílabas formadas por diferentes consoantes e vogais (**ca**valo – **o**velha – **ce**bola – **pi**ano – **bu**raco etc.). A confecção seguiu os mesmos critérios explicitados anteriormente, utilizando material impresso em papel de maior gramatura e plastificado, além de cartas com bordas arredondadas.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os três jogos apresentados neste trabalho foram desenvolvidos com o propósito de, além de contribuir para o desenvolvimento da consciência fonológica, especialmente da consciência silábica e lexical, servirem como um recurso efetivo na prática docente, considerando que, no processo de alfabetização, é fundamental que o professor diversifique suas estratégias pedagógicas para favorecer a aprendizagem dos alunos.

A partir da produção desses materiais, destacamos algumas considerações que devem ser levadas em conta ao criar jogos autorais voltados para o desenvolvimento da consciência fonológica no processo de alfabetização das crianças. A primeira delas é sobre a importância de refletir acerca dos objetivos que se pretende alcançar com o material elaborado, levando em consideração as complexidades envolvidas nas habilidades de consciência fonológica, nas diferentes operações cognitivas e nas unidades sonoras da língua que a criança irá explorar (Morais, 2019).

Ademais, é fundamental que o jogo não perca seu sentido lúdico ao ser utilizado com finalidade didática. Como salienta Souza (2020), “jogar de forma planejada, organizada e visando à construção de conhecimento requer a tomada de uma série de procedimentos que permitam o desenvolvimento do jogo” (Souza, 2020, p. 163). Entre esses procedimentos, destacam-se a escolha do material, o

formato do jogo, o design, a mediação, as orientações ao jogar e as observações realizadas antes, durante e após a aplicação do jogo.

Defendemos que o jogo didático é um material que proporciona uma reflexão mais significativa na alfabetização, contribuindo para que os educandos avancem em seu processo de aprendizagem da língua escrita. Isso porque, muitas vezes, o uso exclusivo de atividades impressas ou do livro didático pode tornar as aulas monótonas, gerando desmotivação e perda de interesse por parte dos alunos. Associado a isso, o planejamento se torna elemento fundamental para práticas pedagógicas que efetivamente promovam a aprendizagem no contexto da alfabetização. Nesse sentido, como destaca Soares (2020), planejar significa definir metas a serem alcançadas, que nortearão os caminhos a serem percorridos numa proposta de “alfabetização com método”.

Além do aspecto didático, a utilização de jogos na alfabetização também assume um caráter político e democrático. Garantir o acesso a uma educação de qualidade é um direito de todas as crianças, o que pressupõe oferecer metodologias que respeitem os tempos e ritmos de aprendizagem dos estudantes. Nessa perspectiva, pensar em práticas pedagógicas inclusivas também implica reconhecer a importância do papel do professor na construção de uma escola que assegure o direito de aprender a todos.

Ademais, para que os docentes consigam proporcionar aos estudantes uma aprendizagem dinâmica e prazerosa por meio dos jogos, é indispensável que contem com as condições necessárias para isso. Isso envolve acesso à formação continuada, oportunidades de ampliar seus conhecimentos sobre didáticas de alfabetização, recursos para a produção de materiais didáticos, além de tempo adequado para o planejamento e elaboração de atividades, entre outros fatores que impactam diretamente tanto o desenvolvimento profissional dos professores quanto o aprendizado dos alunos.

Assim, ao investir em estratégias diversificadas e significativas, os professores contribuirão para a formação de alunos críticos, reflexivos e autônomos, garantindo que todos tenham oportunidades reais de aprender e se desenvolver plenamente.

5. REFERÊNCIAS

CUNHA, Vera Lúcia Orlandi; CAPELLINI, Simone Aparecida. Habilidades metalinguísticas no processo de alfabetização em escolares com transtorno de aprendizagem. **Rev. Psicopedagogia**, 28(85), p. 85-96, 2011.

MOOJEN, Sônia et al. **Consciência fonológica**: instrumento de avaliação sequencial. São Paulo: Casa do psicólogo, 2003.

MORAIS, Artur Gomes de. A apropriação do sistema de notação alfabética e o desenvolvimento de habilidades de reflexão fonológica. **Letras de Hoje**, Porto Alegre, v. 39, n.3, p. 35-48, 2004.
MORAIS, Artur Gomes de. **Sistema de escrita alfabética**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2012.

MORAIS, Artur Gomes de. **Consciência fonológica na educação infantil e no ciclo de alfabetização**. Belo Horizonte: Autêntica, 2019.

MORAIS, Artur Gomes de; SILVA, Alexsandro. Jogos que promovem a consciência fonológica: como ajudam a compreender o sistema de escrita alfabética e suas convenções?. *In:* ARAÚJO, Liane Castro de; CAMINI, Patrícia; NOGUEIRA, Gabriela Medeiros; ZASSO, Silvana Maria Bellé (Orgs.). **Alfabetização**: saberes docentes, recursos didáticos e laboratórios formativos. Curitiba: CRV, p. 203-219, 2022.

PESSOA, Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves; MORAIS, Artur Gomes de. Relações entre habilidades metafonológicas, explicitação verbal e desempenho ortográfico. **Cadernos de Educação** (UFPel), n. 35, p. 109-138, 2010.

SOARES, Magda. **Alfaletrar**: toda criança pode aprender a ler e a escrever. 1.ed. São Paulo: Contexto, 2020.

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

SOUZA, Aline Gomes de. **Jogos de alfabetização**: uma análise de acervos disponíveis em escolas da rede pública de ensino. 2020. 241f. Dissertação (Mestrado em Educação Contemporânea) – Programa de Pós-Graduação em Educação Contemporânea, Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2020.