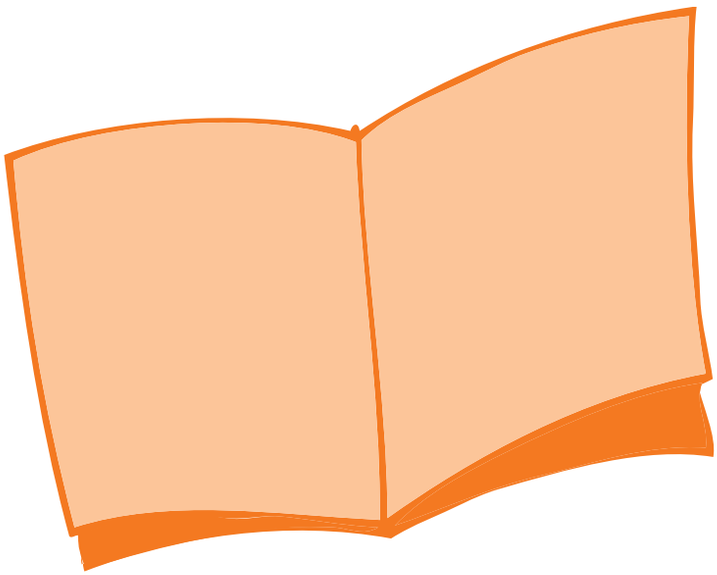
·T·R·I·L·H·A·S·

CADERNO DE JOGOS



Para que um Caderno de jogos



Uma das metas do trabalho com as crianças de 6 anos na escola é formação de um ambiente propício para o desenvolvimento de uma criança atuante, criativa e interessada em aprender.

Trabalhar com jogos junto às crianças dessa idade favorece que princípios básicos característicos das aprendizagens nessa etapa da vida das crianças possam ser garantidos. Os jogos as convidam a uma participação ativa em suas experiências, pois, ao jogar, as crianças exploram, perguntam e refletem sobre a realidade e as formas culturais nas quais vivem, desenvolvendo-se psicológica e socialmente.

Favorecer situações de jogo que apresentem às crianças oportunidades de novas descobertas e incentivem a criatividade pessoal, ainda que apoiadas na ajuda do professor, colabora para que se tornem mais independentes em seus pensamentos e ações. Além disso, são excelentes oportunidades de interação com outras crianças e adultos, contribuindo para a aprendizagem de habilidades, princípios e valores sociais.

Mesmo se mostrando tão significativo na aprendizagem das crianças, o uso de jogos nas escolas ainda é pequeno, contrariando estudos recentes na área da psicologia que apresentam o jogo como uma ação que, do ponto de vista da criança, é séria e pode trazer benefícios para o seu desenvolvimento integral. Por esse motivo, escolhemos oferecer aos professores um repertório para ser trabalhado com crianças de 6 anos, organizado da seguinte forma: jogos de linguagem (que compreendem regras com foco no trabalho com a língua e que favorecem o olhar das crianças para as estruturas sonoras e gráficas) e os jogos de faz de conta (que favorecem a experimentação da linguagem).

Miolo DE JOGOS MEC final.indd 1 09/12/2011 12:02:31





Miolo DE JOGOS MEC final.indd 4 09/12/2011 12:02:31

PARTE I. OS JOGOS DE LINGUAGEM 7

OS JOGOS DE LINGUAGEM APRESENTADOS NO TRILHAS 10

Jogo: Mercado

Jogo: Descubra o invasor

Jogo: Batalha dos nomes

Jogo: Passo a passo

Jogo: Bichos malucos

Jogo: Rimas

Jogo: Nomes escondidos

Jogo: Que brinquedo é esse?

Jogo: Contrários

Jogo: Agrupando imagens

PARTE II. A BRINCADEIRA DE FAZ DE CONTA 38

O PAPEL DO PROFESSOR NA BRINCADEIRA DA CRIANÇA NA ESCOLA 41

Organizar um ambiente lúdico

Sugerir enredo, ações, papéis e cenários

Brincar junto

Observar

Propor situações que enriqueçam o brincar

RELAÇÃO ENTRE O APRENDIZADO DA LINGUAGEM E AS BRINCADEIRAS DE FAZ DE CONTA 48

RELAÇÃO ENTRE OUTROS IMPORTANTES APRENDIZADOS E A BRINCADEIRA DE FAZ DE CONTA 51

PARTE III. BIBLIOGRAFIA 53

Miolo DE JOGOS MEC final.indd 6 09/12/2011 12:02:31

Os jogos de linguagem



Os jogos com a linguagem lançam mão dos mesmos recursos que as brincadeiras inventadas pelas próprias crianças. A cultura popular, que possui um grande e diversificado acervo de cantigas, parlendas, lenga-lengas e outras produções orais, demonstra como é antiga a tradição de as crianças brincarem com a linguagem. Hoje encontramos uma variedade destas produções recuperadas em livros, CDs e DVDs.

As crianças jogam com a linguagem desde cedo. A interação entre pais e filhos, quando são pequenos, é comumente caracterizada por brincadeiras nas quais as crianças exercitam um jogo verbal com ruídos e sons: há ritmos marcados pelos tons, vocalizações, frases repetitivas, ênfases e rimas, desde os primeiros balbucios até as canções que os pais cantam aos seus filhos quando os embalam. Sabe-se que os bebês têm prazer em participar dessas interações. Ao longo de seu crescimento, as crianças são atraídas pelos jogos com a linguagem, os ritmos, as canções e o *nonsense* (palavras sem sentido).

Pesquisas mostram que a atração pela linguagem passa por diferentes fases ao longo do desenvolvimento infantil. Tais fases não são únicas e nem se dão da mesma forma para todas as crianças, mas é possível verificar traços comuns dessas características em diferentes grupos:

• No início da vida, as crianças parecem jogar bastante com os sons e os ruídos. Em seguida, iniciam um jogo fonético que se caracteriza pela brincadeira com diferentes tipos de modulações da voz (humm) e pela verbalização (babababa, papapapa).

• Ao longo do segundo ano de vida, as crianças costumam jogar muito com suas verbalizações, geralmente acompanhadas de ação. Por exemplo, as parlendas ou mesmo a imitação de ruídos como barulhos de ambulância, polícia, telefone etc. Mais tarde, com 3 ou 4 anos, elas brincam com o ritmo das palavras, a rima e a aliteração, construindo versos sem sentido, *nonsense*.

• Ao redor dos 5 anos, os jogos tendem a ficar mais sofisticados e podem passar a envolver variações morfológicas (por exemplo, uma brincadeira com a terminação de palavras femininas e masculinas, FERNANDO E FERNANDA) e invenções de palavras. As crianças passam também a fazer brincadeiras fonológicas mais elaboradas (que envolvem habilidades como a segmentação oral de sílabas, a comparação do tamanho das palavras, a identificação de sílabas iniciais e finais, de rimas e fonemas no início das palavras) e a fazer alterações intencionais no uso das palavras (por exemplo, dizer "boa noite" em vez de "bom dia").

Mais tarde, já com 6 anos, os jogos costumam envolver narrativas e expressões típicas desse tipo de texto (por exemplo, "Era uma vez", para iniciar uma história), metáforas etc.

Incentivar o interesse e o prazer que as crianças têm pela linguagem, criando novos contextos de jogos em que brincam com as palavras e seus sons, significa, portanto, enriquecer suas experiências por meio de recursos lúdicos potenciais para o aprendizado da língua.

JOGAR COM A LINGUAGEM

Como apresentado, os jogos de linguagem são por si só uma ferramenta educacional. Porém, se o professor tiver oportunidade de conhecê-los melhor e compreender os aspectos da língua que estão presentes em cada um deles, poderá fazer um uso muito significativo no ensino da língua, uma vez que o foco de reflexão desses jogos, em sua maioria, é a palavra em suas estruturas sonoras, semânticas e gráficas.

Ainda que as palavras não sejam brinquedos, é possível jogar com elas. Como? De duas maneiras: pode-se jogar *com a linguagem* e *sobre a linguagem*. No primeiro caso, trata-se de jogar com as palavras, as rimas, as sílabas, as letras, formando palavras novas, comparando-as, enumerando-as, combinando-as, encontrando palavras escondidas etc. No segundo caso, trata-se de jogar com o sentido, a alusão, a metáfora, ou seja, com o léxico (conjunto de palavras que as pessoas têm à sua disposição para se expressar, oralmente ou por escrito). Quando se joga com o sentido das palavras, é possível encontrar sinônimos, brincar com o significado, alterar o sentido do texto. O progresso da aprendizagem tende a seguir nessa mesma direção: de jogar com a linguagem até jogar sobre ela.

Jogar com e sobre a linguagem proporciona importantes aprendizagens para as crianças:

• Possibilita que ampliem seu vocabulário, na medida em que trata as palavras a partir das relações semânticas e morfológicas que possuem.

• Permite que elas se aproximem da compreensão do sistema de escrita alfabética, favorecendo que reflitam sobre as palavras escritas em suas dimensões silábicas e ortográficas e percebam que a escrita tem propriedades sonoras e que é preciso entender a lógica da relação entre o som e a grafia.

• Contribui, especificamente, para o desenvolvimento da consciência fonológica, favorecendo que tomem consciência de que as palavras são formadas por diferentes sons ou grupos de sons e que elas podem ser segmentadas em unidades menores.

Por desejarmos que as crianças gostem de brincar com a linguagem, de ter prazer em tomar os textos e as palavras como objeto de reflexão, consideramos importante promover uma curiosidade especial sobre o mundo da leitura e da escrita desde o início de sua escolaridade.

A proposta de trabalhar com os jogos de linguagem apresentada no TRILHAS parte do pressuposto de que essa forma de conceber o trabalho não deixa o funcionamento da linguagem alheio à língua escrita e à atividade de ler. No processo de ensino e aprendizagem da língua há três atividades principais: a leitura de textos, a produção de textos e a análise linguística. Entendemos que elas não são independentes e precisam ser trabalhadas ao mesmo tempo. A reflexão sobre a língua deve se dar junto com o ato da leitura quando esta é considerada como construção dos sentidos expressos pelo texto e não apenas decodificação. Também no caso da produção de textos, uma visão socioconstrutivista de língua pressupõe que, ao escrever, o autor de um texto está refletindo sobre as palavras da língua em diferentes níveis (fonológico, semântico, pragmático

etc.), a fim de obter os efeitos que deseja. Sendo assim, trabalhar com jogos de linguagem implica propor situações de reflexão sobre a língua escrita com o propósito de saber usá-la.

Nos Cadernos de orientações que compõem os conjuntos Trilhas para ler e escrever textos e Trilhas para abrir o apetite poético, a ênfase está no trabalho sistemático com práticas de leitura e produção de textos.

Já neste Caderno, o Trilhas de jogos, a ênfase se dá no trabalho sistemático com as palavras. Envolve propostas que ajudam as crianças a, desde cedo, ter acesso à cultura escrita, ao mesmo tempo que constroem conhecimentos sobre o sistema de escrita alfabético. Elas são levadas a refletir sobre características das partes orais e escritas das palavras e a pensar sobre as propriedades do sistema alfabético que devem ser compreendidas, para que possam dominar as correspondências letra-som de nossa língua.

No cotidiano da escola, é importante que as crianças se envolvam nas práticas de leitura e produção de texto e também participem de momentos variados em que são convidadas a refletir sobre as palavras, compreendendo como as letras representam as palavras que pronunciamos. A descoberta das propriedades do sistema de escrita alfabética, que envolve a pergunta que as crianças se fazem sobre como as letras funcionam, não pode ser vivida sozinha. É preciso que elas tenham, na rotina diária, diferentes oportunidades de se aproximar da resposta a essa questão, sempre apoiadas e incentivadas em suas ideias, curiosidades e conhecimentos sobre a língua. O conjunto do material do TRILHAS, envolvendo este Caderno de jogos, pretende contribuir para que esta responsabilidade da escola se dê, na prática, com muita qualidade.

Os diferentes aspectos da linguagem que os jogos priorizam

São muitas as possibilidades de se jogar com a linguagem e sobre a linguagem, e cada tipo de jogo favorece o desenvolvimento de diferentes aspectos no aprendizado da língua.

De uma maneira geral, a linguagem estabelece relação entre os sons e os significados. Por isso, os jogos com a linguagem se baseiam nos sons (como rima, assonância, aliteração), nos significados (como metáfora e metonímia) e em ambos, sons e significado (como as onomatopeias e os poemas visuais). Eles podem ser jogados oralmente ou de forma escrita.

Para facilitar o entendimento do professor em relação a quais aspectos da língua os jogos que aqui incorporamos fazem referência, foram classificados em categorias que manipulam os **aspectos sonoros**, os **aspectos gráficos/alfabéticos**, o **vocabulário** e o **significado**, e a **estrutura da palavra** (morfológicos).

Essa categorização indica apenas o predomínio de reflexão em relação ao aspecto da língua tratado em cada um deles. Mas, na prática do jogo, mais de um costuma estar presente em cada um deles. Por exemplo, no jogo *Nomes escondidos* que veremos mais adiante, ao mesmo tempo que é trabalhado o aspecto sonoro da língua, levam-se em conta também questões referentes aos aspectos de significado e vocabulário, pois ele propõe o reconhecimento de palavras dentro de outras palavras.

Além disso, é importante ressaltar que saber qual é o foco de análise sobre a língua que cada jogo favorece é um conhecimento válido para o professor, e não para as crianças, pois permite que ele, o educador, compreenda quais aprendizagens estão sendo favorecidas. Por exemplo, jogos que priorizam o aspecto sonoro das palavras possibilitam que as crianças possam manipular a língua a partir

da sequência oral das palavras, refletindo sobre sílabas orais e, eventualmente, sobre sua notação escrita, sem estarem aprendendo termos técnicos (como "sílaba") ou sendo treinadas a pronunciar fonemas isolados em voz alta.

Neste Caderno escolhemos trabalhar com essas categorias de jogos, como é possível perceber ao analisar a tabela dos aspectos envolvidos nos jogos de linguagem que serão apresentados.

Os **jogos que priorizam os aspectos sonoros** são aqueles em que as propostas oferecidas às crianças favorecem a análise das rimas e das partes sonoras iguais e diferentes que compõem as palavras (fonemas e sílabas), no início ou no fim delas. É importante destacar que os jogos que priorizam o aspecto sonoro não estão limitados a ele. Isto porque, ainda que a abordagem feita pelas crianças seja oral, é importante que também exista o apoio escrito. O objetivo é que as crianças possam, aos poucos, compreender que as palavras são sequências de sons representados graficamente e, a partir daí, sejam capazes de realizar reflexões sobre os aspectos gráficos e alfabéticos.

Nesses momentos em que a forma escrita das palavras aparece, os jogos passam a ter tal aspecto como foco de análise, assim como ocorre nos **jogos que priorizam os aspectos gráficos/alfabéticos** – aqueles em que as propostas de atividade favorecem a relação entre o oral e o escrito. Ou seja, situações em que as crianças são convidadas a pensar sobre a representação gráfica, sobre os elementos iguais e diferentes das palavras e sobre as letras e partes que as compõem. Ao colocar às crianças desafios como reconhecer rapidamente palavras para relacioná-las à sua figura, favorece-se que elas analisem a língua a partir de sua representação gráfica e sua relação com o sonoro.

Os **jogos que priorizam os aspectos de significado e vocabulário** são aqueles em que as crianças são convidadas a analisar a língua a partir do significado que as palavras e expressões trazem. São propostas onde o desafio, por exemplo, está em encontrar palavras que significam o contrário de outra ou identificar aquelas que pertencem ao mesmo campo semântico (dias da semana, frutas etc.). Tais jogos favorecem que as crianças compreendam os diferentes usos e significados das palavras e têm como objetivo explorar o léxico ligado a determinadas situações, como a feira, a praia, o supermercado, a escola etc.

Os **jogos que apresentam a possibilidade de trabalhar com os aspectos morfológicos** têm como objetivo explorar a estrutura das palavras relacionadas ao seu significado. Por exemplo, no jogo *Bichos malucos*, no qual o desafio é criar novos nomes a partir das partes de outros, ou seja, a partir da estrutura de diferentes palavras, criam-se novas, com outro significado.

Ao final da apresentação dos jogos, há duas tabelas que apresentam os aprendizados e aspectos presentes em cada um deles.

OS JOGOS DE LINGUAGEM APRESENTADOS NO TRILHAS

Neste Caderno há uma diversidade de propostas cuja finalidade é favorecer que as crianças aprendam sobre a língua e o sistema de escrita. Acreditamos que a oferta de um conjunto variado de jogos oportuniza ao professor um uso livre e variado. Essa é a nossa intenção com a produção deste Caderno. A escolha dos jogos a serem propostos às crianças, assim como a apresentação deles, deve ser de critério do professor. Espera-se que exerça seu poder de decisão sobre quais jogos usar, quando repeti-los, se deve fazer com a turma toda ou propor para pequenos grupos.

Para que os jogos propostos possam ser jogados pelas crianças é importante que estejam contextualizados dentro de um conjunto de atividades. Para que se configure como um jogo é importante que as crianças

tenham autonomia para jogar, mas, para isso, certamente precisarão da ajuda do professor. É fundamental que as imagens representadas nos materiais dos diferentes jogos sejam conhecidas pelas crianças. Cabe ao professor organizar situações para explorar e garantir que esse conhecimento seja compartilhado por todos. Uma possibilidade é apresentar o material e informar o nome de cada imagem antes de começar as partidas coletivas, de modo que todas as crianças associem o mesmo nome a cada imagem. As situações em que as crianças têm de denominar imagens e objetos se constituem em uma importante atividade linguística, isso porque, para que as crianças construam conhecimentos sobre a linguagem e tenham um conjunto de palavras conhecidas (léxico mental), é necessário que elas aprendam a dar nome às coisas do mundo, saber como elas se chamam.

É importante considerar que os jogos podem estar constantemente presentes, tanto como atividades propostas pelo professor quanto também nos momentos em que as crianças jogam com autonomia e liberdade, sozinhas, em duplas, ou em pequenos grupos. Por exemplo, um jogo com palavras contrárias pode ser introduzido a partir de uma conversa das crianças com o professor sobre o significado dessas palavras. Há vários livros de literatura infantil que tratam desse assunto, e a leitura de alguns deles (por exemplo, *Rápido como gafanhoto*, de Audrey Wood, Ed. Brinque Book) pode favorecer conversas com as crianças sobre o uso dessas palavras. Com o decorrer do tempo e a continuidade das atividades propostas pelo professor, cada vez que as crianças jogarem poderão fazê-lo de forma diferente, pois os saberes já estão possivelmente mais apropriados e novas aprendizagens podem ser construídas. Algumas crianças poderão jogar sem a mediação do professor mais rapidamente que outras. Propor as atividades como coletivas ou para pequenos grupos é uma decisão do professor, tendo em conta o progresso de seu grupo de crianças.

Nessa perspectiva, os jogos aqui apresentados podem e precisam ser trabalhados em consonância com as atividades propostas nos diferentes Cadernos de orientações que compõem o TRILHAS. Além disso, para que esse trabalho possa favorecer a construção de aprendizagens de forma cada vez mais autônoma pelas crianças, é importante que sejam propostos repetidas vezes e em diferentes situações – ora com mais ajuda do professor, ora com menos, com diferentes graduações de desafios e variadas configurações de parceria entre as crianças.

Propomos que os jogos sejam sempre apresentados às crianças em uma situação coletiva, na qual o professor possa:

- Ler para o grupo as regras do jogo.

- Convidar as crianças para uma rodada coletiva, garantindo que todas tenham compreendido como se joga.

- Propor às crianças nessa partida coletiva que, sempre que possível, justifiquem suas jogadas. Por exemplo, quando uma criança escolher a gravura da palavra VELA para parear com a palavra FIVELA, no jogo *Nomes escondidos*, dizendo que a primeira está dentro da escrita da segunda, o professor pode questionar: "*Como você fez para saber que a palavra VELA está dentro da palavra FIVELA?*" Tais justificativas levam as crianças a pensar sobre as partes das palavras (quando a ênfase está nos aspectos sonoros ou gráficos/alfabéticos) e sobre seus significados ou relações de sentido (no caso da ênfase no significado e vocabulário).

Ao pedir que justifiquem suas respostas, ajudamos as crianças a explicitar seus pensamentos e tomar consciência de seus conhecimentos. Além disso, essa solicitação pode ajudar também o professor, pois ele pode observar o que suas crianças estão pensando sobre o funcionamento da língua e, assim, refletir sobre outras ações que pode adotar para ajudá-las a avançar no aprendizado sobre a língua e o sistema de escrita alfabético. Nesse sentido, a conversa com as crianças a partir das respostas que dão para suas ações precisa estar estritamente relacionada com a proposta de uma reflexão metalinguística, ou seja, sobre a construção dos

diferentes conhecimentos que elas, as crianças, vão elaborando sobre a língua, evitando que tais perguntas se restrinjam à dicotomia certo *versus* errado.

Vale ressaltar que, muitas vezes, as crianças não conseguem verbalizar aquilo que pensaram. Mas isso não significa que não estejam refletindo sobre as palavras. É justamente por meio desse tipo de proposta que ajudaremos as crianças a, gradativamente, se apropriarem das construções que vão fazendo.

Depois de apresentados às crianças, os jogos devem fazer parte da rotina do grupo, podendo ser usados pelas crianças e pelo professor em diferentes momentos e situações. Pode-se ter um pequeno grupo jogando enquanto o professor realiza uma atividade com o restante da sala. É possível incorporar os jogos como momento fixo da rotina em que as crianças têm a oportunidade de escolher com quais irão jogar e com quem. Por fim, podem ser usados em atividades coletivas ou individuais, de forma mais assistida pelo professor ou mais livre.

Garantindo esses momentos de autonomia, sem a interferência do professor, abre-se espaço para a realização de atividades que se desdobram em outras situações. É possível propor que os meninos e as meninas, por exemplo, usem as palavras de determinado jogo para pensar sobre como se escreve. Nesse contexto, as atividades que envolvem o alfabeto de letras móveis são bem interessantes, pois favorecem uma escrita analítica pela criança, que pode colocar em ação e relacionar as diferentes reflexões e construções de conhecimento que os jogos lhe proporcionaram.

A estrutura dos jogos

Todos os jogos apresentam uma estrutura comum, que envolve as seguintes partes:

Título do jogo: acompanhado de um texto que o apresenta de forma sucinta e que destaca quais são os desafios e aprendizagens que ele favorece às crianças.

Regras: texto que explica como funciona o jogo. Este texto deve ser lido pelo professor para as crianças. Nele há informações sobre o número de participantes (que pode vir a ser adaptado a critério do professor), o material que o compõe, o objetivo e a maneira de se jogar. A leitura compartilhada com as crianças pode ser realizada diversas vezes, até que o professor considere que elas compreenderam o jogo. É comum que, em uma primeira leitura, as crianças entendam apenas alguns aspectos das regras, mas provavelmente a compreensão total só venha depois de terem a oportunidade de ler, jogar e reler algumas vezes com a ajuda do professor.

Regras linguísticas: um texto que explica quais aspectos da linguagem estão implicados no jogo e quais procedimentos precisam ser realizados. Essas regras linguísticas podem ser explicadas pelo professor com diferentes recursos pedagógicos. Por exemplo, no jogo *Rimas*, o professor diz em que consiste a rima, apresenta um exemplo que sirva de modelo e destaca as partes das palavras que rimam. No jogo *Descubra o invasor*, mostra um modelo com um conjunto de palavras e destaca as partes repetidas.

Dicas para o professor: texto em que há dicas para as diferentes situações de apresentação do jogo, observações sobre a forma como as crianças podem ser organizadas e lembretes importantes.

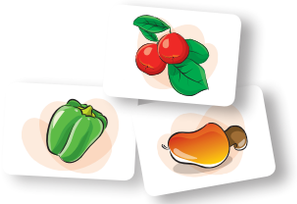
O que mais é possível fazer: apresenta sugestões de desdobramentos de atividades a partir do jogo.

Possíveis adaptações: sugestões de variações que podem ser propostas para o jogo, visando diversificar os desafios colocados para as crianças.



Os jogos

MERCADO



O jogo consiste em organizar as imagens de alimentos cujos nomes se iniciam com a mesma sílaba oral, como, por exemplo, **CAJU** e **CAQUI**.

Neste jogo, as crianças têm o desafio de identificar, no modo como é dito o nome dos alimentos, aqueles que se parecem e, por isso, podem ficar na mesma sacola de compras. Esse desafio favorece a consciência fonológica sobre as palavras que começam com a mesma sílaba oral (o que chamamos de aliteração nas sílabas iniciais).

Participantes

De dois a quatro jogadores.

Componentes

12 cartões com imagens de frutas e 4 cartelas com desenho de uma sacola.

Objetivo

Completar sua sacola de compras antes dos demais jogadores.

Preparação

• Organizar as cartelas de sacolas de compras viradas para baixo, formando um monte, e espalhar sobre a mesa, também viradas para baixo, as cartelas com imagens de alimentos.

O jogo

• Sortear o jogador que dará início à partida. Este deve sortear uma sacola de compras e dizer, em voz alta, o nome do alimento que já está dentro dela.

• Em seguida, passa a vez para o jogador da sua direita fazer o mesmo. Segue-se assim até que todos os jogadores tenham suas sacolas.

• Caso não haja quatro jogadores, algumas sacolas sobrarão e deverão ficar fora do jogo.

• No caso de haver apenas dois jogadores, estes devem pegar duas sacolas de compras cada um.

• O primeiro jogador deve sortear um dos cartões que estão na mesa, mostrar para os demais participantes e verificar se ele pode entrar em sua sacola de compras. Se o cartão sorteado puder entrar em sua sacola, ele o coloca no lugar adequado e passa a vez ao jogador da direita. Caso não faça parte de sua sacola, ele deve devolver o cartão à mesa, virado para baixo, e passar a vez ao jogador da direita.

• Segue-se dessa forma, até que algum jogador tenha completado toda a sua sacola de compras.

• Caso um jogador ache que alguém pegou um alimento que serve para a sua sacola, poderá, em vez de sortear um novo cartão, pegar o cartão da sacola desse jogador. Nesse caso, ele deve justificar por que aquele alimento é de sua sacola, pois é preciso que todos os jogadores estejam de acordo.

Regras linguísticas

Trata-se de um jogo que consiste em identificar palavras que repitam a primeira sílaba, comparar sílabas e verificar a repetição.

Para que um cartão possa ser colocado nas sacolas, é preciso que os nomes dos alimentos nos cartões comecem com o mesmo som (sílaba inicial) que o nome do alimento que já vem na sacola. Por exemplo: na sacola com o desenho de um CAQUI, é possível colocar cartões que possuam imagens de alimentos que se iniciem com a mesma sílaba oral, como, por exemplo, CAJU.

Dicas para o professor

Para que possam jogar com autonomia, é importante que todas as crianças conheçam o nome das imagens do jogo antes de iniciar a partida. Para isso, você pode perguntar e informar, antes de começar a partida coletiva, o nome de cada figura, quantas vezes forem necessárias, até que todos associem o mesmo nome a cada imagem.

Na situação em que você apresenta o jogo e faz uma primeira partida coletiva, é interessante pedir que as crianças digam o que consideraram para descobrir por que aquele alimento faz parte da sua sacola de compra, propiciando que atentem para as partes sonoras iniciais das palavras. Você pode escrever o nome das imagens das cartelas e pedir que as crianças mostrem, na escrita da palavra, quais são as partes que se repetem, favorecendo que estabeleçam relações entre o oral e o escrito.

Além de jogar em pequenos grupos ou duplas, esse jogo pode ser proposto para toda a turma, inclusive dividindo-se a turma em duas grandes equipes. O desafio para as crianças é, não somente identificar se aquele nome tem a mesma sílaba oral inicial, mas, também, conseguir justificar por que acham que aquele nome é parecido.

O que mais é possível fazer

Em uma atividade posterior ao jogo, você pode propor às crianças que ditem os nomes dos alimentos representados no jogo, para que você escreva na lousa, já os organizando pelos sons iguais. Em seguida, peça que as crianças mostrem o que na escrita das palavras é igual, ajudando-as a perceberem que sons iguais se escrevem do mesmo modo.

Possíveis adaptações

Para diminuir o desafio do jogo, você pode propor que os cartões com imagens de alimentos fiquem virados para cima. Desse modo, os jogadores poderão escolher qual das imagens serve para sua sacola e não as sortear.

DESCUBRA O INVASOR



O jogo consiste em encontrar, dentro de uma cartela com quatro imagens, aquela que não se inicia com a mesma sílaba oral que as demais, identificando, assim, a palavra chamada de "invasora".

Neste jogo as crianças têm o desafio de identificar que algo no modo como é dita a palavra invasora não segue o padrão das demais. Esse desafio favorece a consciência fonológica sobre as palavras que começam com a mesma sílaba oral (o que chamamos de aliteração nas sílabas iniciais).

Participantes

De dois a quatro jogadores.

Componentes

13 cartelas com imagens e 8 cartões com o nome: invasor.

Objetivo

Descobrir as palavras invasoras de cada cartela.

Preparação

• Organizar o conjunto de cartelas, deixando-as viradas para baixo formando um monte.

O jogo

• Cada jogador pega para si um cartão com o nome: invasor.

• Sortear um jogador para virar a primeira cartela.

• Ao virar a cartela, esta deve ficar no centro da mesa, para que todos os jogadores possam vê-la.

• O jogador que descobrir qual é a palavra invasora deve, rapidamente, colocar o seu cartão em cima da imagem correspondente.

• Nesse momento, o jogador que colocou o cartão explica por que considera que a imagem escolhida é a invasora.

• Se todos os participantes concordarem, o jogador que descobriu guarda a cartela para si e começa uma nova partida, virando uma nova cartela. Ao terminar todas, verifica-se quem acumulou mais cartelas.

Regras linguísticas

Trata-se de um jogo de comparação entre elementos sonoros (sílabas iniciais), em que se inclui um elemento estranho, que não compartilha das propriedades sonoras presentes nas demais palavras. O nome invasor nas cartelas corresponde àqueles que não possuem o mesmo som (sílaba oral inicial)

que os demais. Por exemplo, no cartão em que estão representados os animais: GALINHA, GATO, GAFANHOTO e CACHORRO. O nome invasor é o do CACHORRO, pois é o único que não possui o som GA inicial.

Dicas para o professor

Para que possam jogar com autonomia, é importante que todas as crianças conheçam o nome das imagens do jogo antes de iniciar a partida. Para isso, você pode perguntar e informar, antes de começar a partida coletiva, o nome de cada figura, quantas vezes forem necessárias, até que todos associem o mesmo nome a cada imagem.

Na situação em que você apresenta o jogo e faz uma primeira partida coletiva, é interessante pedir que as crianças digam o que consideraram para descobrir a palavra invasora, propiciando que atentem para as partes sonoras iniciais das palavras. É possível que as crianças se orientem pelo sentido das palavras ou pelas suas situações de uso. Para ajudá-las a perceber que a diferença está no aspecto sonoro das palavras, você pode escrever o nome das imagens das cartelas e pedir que as crianças mostrem na escrita da palavra, quais são as partes que se repetem, favorecendo que estabeleçam relações entre o oral e o escrito.

Além de jogar em pequenos grupos ou duplas, esse jogo pode ser proposto para toda a turma, inclusive dividindo-se a turma em duas grandes equipes. O desafio para as crianças é não somente encontrar a palavra invasora, mas também conseguir justificar por que acha que é aquela. É importante considerar que palavras que não pertencem a um mesmo campo semântico (um conjunto de palavras unidas pelo sentido) favorecem que as crianças pensem exclusivamente sobre os sons delas.

O que mais é possível fazer

Em uma atividade posterior ao jogo, você pode propor que as crianças pensem em novas palavras que se iniciem pela mesma sílaba daquelas que estão representadas na cartela (com exceção da invasora). Essa lista pode ser ditada para que você a escreva e, a partir dela, é possível chamar a atenção das crianças para o fato de que essas palavras também se iniciam pelas mesmas letras.

Também é interessante convidar as crianças a fazerem uma lista das palavras intrusas que encontraram. Essa proposta pode ser realizada com letras móveis ou com papel e lápis. Para as crianças que precisarem de ajuda você pode orientar que usem como referência a própria cartela do jogo.

Possíveis adaptações

Para aumentar o desafio do jogo, você pode criar novas cartelas com imagens cujos nomes tenham a mesma letra inicial, como por exemplo: BOLA, BALANÇA, BICICLETA, ESTILINGUE. Ou ainda, escolher imagens que possuam a letra inicial igual, alterando apenas a vogal de uma delas. Por exemplo: GATO, GALINHA, GAVIÃO, GORILA.

Ao montar as novas cartelas é preciso considerar que as palavras devem compartilhar exatamente a mesma sílaba oral, ou seja, não colocar "mã" de MAMADEIRA e "ma" de MAÇÃ, no caso de esta ser uma variante nasal da sua região.

Para diminuir o desafio do jogo, você pode propor que cada jogador pegue três cartelas e tente encontrar a palavra invasora em cada uma delas. Aquele que primeiro encontrar as três palavras grita "*ACHEI*". Os demais continuam jogando até que todos tenham conseguido. Em seguida, o primeiro jogador justifica suas escolhas e, se os demais concordarem que o colega encontrou as intrusas, ele ganha três pontos. O segundo a acabar ganha dois pontos e o terceiro ganha um.

BATALHA DOS NOMES



O jogo consiste em comparar o tamanho dos nomes dos animais representados nas cartas.

Neste jogo as crianças têm o desafio de identificar, a partir das imagens representadas nas cartas, qual dos nomes possui a maior sequência sonora. Ao terem de dizer o nome das imagens em voz alta, para compará-las quanto ao seu tamanho, as crianças podem observar que as palavras são compostas por unidades sonoras menores.

Participantes

Dois jogadores ou duas duplas.

Componentes

24 cartas com imagens.

Objetivo

Identificar qual dos nomes é o maior dentre as cartas que estão na mesa.

Preparação

- Formar duplas de jogadores.
- Embaralhar as cartas.
- Distribuir igualmente as cartas entre os jogadores ou duplas.
- Cada jogador deve deixar suas cartas viradas para baixo sobre a mesa, formando um monte.
- Não é permitido olhar as cartas que estão no monte.

O jogo

- Ao sinal, os dois jogadores devem virar a primeira carta de seus montes.
- Ambos devem dizer o nome da imagem que está em sua carta e identificar qual delas tem o maior nome.
- Aquele que tiver a carta cujo animal possua um nome com mais sílabas ganha o par de cartas.
- Se duas cartas coincidirem quanto ao tamanho, cada jogador deverá desvirar mais uma carta do monte, e o que tiver a carta com o nome maior recolherá as quatro cartas da mesa.
- As cartas ganhas são deixadas em outro monte, viradas para cima.

- O jogo acaba quando não houver mais cartas para serem viradas.
- Vence o jogador que tiver conseguido mais cartas.

Regras linguísticas

Trata-se de um jogo sonoro que implica segmentação e contagem das sílabas das palavras.

É considerado o maior nome aquele que possuir maior número de sílabas orais. Por exemplo, o nome BORBOLETA possui quatro sílabas, e o nome MACACO, três sílabas. Nesse caso, o nome maior é BORBOLETA.

Dicas para o professor

Para que possam jogar com autonomia, é importante que todas as crianças conheçam o nome das imagens do jogo antes de iniciar a partida. Para isso, você pode perguntar e informar, antes de começar a partida coletiva, o nome de cada figura, quantas vezes forem necessárias, até que todos associem o mesmo nome a cada imagem.

Na situação em que você apresenta o jogo e faz uma primeira partida coletiva, é interessante pedir que as crianças digam os nomes dos animais e, em seguida, falem em voz alta as partes das palavras (as sílabas que as compõem). Dessa maneira se favorece que observem a segmentação de palavras em partes sonoras menores (no caso, as sílabas). A consciência da sílaba é uma importante habilidade fonológica a ser desenvolvida. Nesse momento é possível marcar com fichas, palmas ou marcas na lousa cada uma das sílabas das palavras que estão sendo comparadas (por exemplo, para a palavra BORBOLETA, seriam usadas quatro fichas, quatro palmas ou quatro marcas; para a palavra TIGRE, apenas duas).

Esse jogo pode ser realizado em duplas, quartetos ou em dois grandes grupos. É importante considerar que o desafio para as crianças é conseguir identificar qual o maior nome e não quem descobre primeiro.

O que mais é possível fazer

Este mesmo jogo pode ser realizado oralmente ou com apoio escrito, com os nomes das crianças da sala, nomes de brinquedos, de frutas etc.

Possíveis adaptações

Para aumentar o desafio do jogo, você pode propor que as crianças comparem os números de sílabas orais com as quantidades de letras de cada palavra. Para isso, é importante que você escreva na lousa ou em tiras de papel os nomes que serão comparados.

PASSO A PASSO



Este é um jogo de linguagem que consiste em encadear palavras a partir da sílaba final ou inicial de uma palavra dada. A criação de jogos como este é atribuída a Lewis Carroll, escritor inglês do século 19, autor de *Alice no país das maravilhas*. Poeta, ele também criou diferentes maneiras de "jogar com as palavras".

Neste jogo, as crianças brincam com as palavras, buscando semelhanças entre os sons, o que favorece que elas observem e atuem sobre a estrutura sonora da língua. Enquanto jogam, realizam um processo de análise da palavra, ao isolar a sílaba oral final, para buscar a nova palavra e, ao isolar a sílaba oral inicial, para juntar com a palavra anterior.

Participantes

De dois a quatro jogadores.

Componentes

16 cartões com imagens, divididos em quatro grupos (cartões azuis, vermelhos, amarelos e verdes).

Objetivo

Montar a trilha de imagens antes dos demais jogadores.

Preparação

• Os jogadores devem organizar-se de forma que todos consigam observar os cartões com imagens.

• Organizar o material de forma que cada jogador fique com um conjunto de cartões, que devem permanecer virados para baixo até o início do jogo.

O jogo

• Escolhe-se um jogador para dar sinal de início ao jogo.

• Assim que ele disser "*JÁ*", todos os jogadores devem virar seus cartões para cima e organizar sua trilha de imagens.

• Aquele que terminar de organizar suas imagens deve dizer "*PARE*", e os demais jogadores devem parar imediatamente.

• Todos os jogadores conferem se a trilha está correta. Caso esteja correta, o jogador fica em primeiro lugar e os demais jogadores continuam organizando suas imagens até que o segundo jogador grite "*PARE*". Segue-se dessa forma até que todos os jogadores tenham organizado suas imagens.

• Caso um jogador grite "*PARE*" e sua organização não esteja correta, ele volta a jogar como os demais, porém não poderá dizer "*PARE*" novamente. Ele terá de esperar outro jogador dizer "*PARE*" para que mostre sua trilha de imagens. Nesse caso, ele ficará sempre no lugar seguinte de quem gritou antes.

Regras linguísticas

Trata-se de um jogo sonoro sobre as sílabas das palavras. A comparação se baseia na última sílaba de uma palavra e na primeira da palavra seguinte. Para jogar, as crianças devem conseguir considerar, oralmente, as sílabas das palavras isoladamente.

Para organizar as imagens, os jogadores devem observar qual o som da parte final e/ou inicial dos nomes das imagens que têm em mãos e organizá-las ligando os nomes que possuem o mesmo som. Por exemplo, se o jogador tiver em mãos as imagens de PIPA, TUPI, PATA e TATU, ele deve ordená-las de forma que sons iguais fiquem pareados, assim: TUPI – PIPA – PATA – TATU.

Dicas para o professor

Para que possam jogar com autonomia, é importante que todas as crianças conheçam o nome das imagens do jogo antes de iniciar a partida. Para isso, você pode perguntar e informar, antes de começar a partida coletiva, o nome de cada figura, quantas vezes forem necessárias, até que todos associem o mesmo nome a cada imagem.

Na situação em que você apresenta o jogo e faz uma primeira partida coletiva, é interessante pedir que as crianças digam o que consideraram para parear aquelas imagens, propiciando explicitarem a análise que fizeram a partir das repartições das palavras em suas sílabas orais, inicial e final.

Este jogo pode ser realizado no grande grupo, em duplas ou quartetos. É importante considerar que o desafio para as crianças é organizar a trilha de imagens seguindo a regra de sílabas iguais.

O que mais é possível fazer

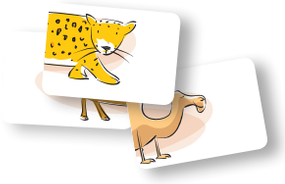
Em uma atividade posterior ao jogo, pode-se propor que as crianças ditem algumas das palavras que foram encadeadas, enquanto você as escreve na lousa. Depois de escrever, você pode conversar com elas sobre as semelhanças gráficas entre as palavras, favorecendo que estabeleçam relações entre o oral e o escrito e que reflitam sobre algumas propriedades do sistema de escrita alfabética.

Possíveis adaptações

Para aumentar o desafio, você pode propor esse mesmo jogo oralmente. Para isso, coloque as crianças em roda e inicie dizendo uma palavra. A criança à sua direita deve falar outra palavra que comece com a mesma sílaba oral com que terminou a sua palavra, e assim sucessivamente, até que uma criança não encontre uma palavra para ser dita. Nesse momento ela deve sair do jogo. A última criança que falou uma palavra deve começar uma nova rodada. Segue-se, dessa forma, até que só reste uma criança, que será a vencedora.

Miolo DE JOGOS MEC final.indd 21 09/12/2011 12:02:34

BICHOS MALUCOS



O jogo consiste em juntar partes de animais existentes, representados em imagens, formando novos bichos. Também é preciso inventar um nome para o bicho maluco, usando parte dos nomes dos bichos que deram origem a ele.

Neste jogo as crianças têm o desafio de criar novos nomes de animais, a partir de seus nomes originais. Ele favorece que as crianças compreendam que os nomes dos animais representam uma unidade de sentido (palavra) e, ao unir dois nomes, para criar um novo, este passa também a ser uma unidade de sentido.

Participantes

Um ou mais.

Componentes

Cartões com imagens de bichos cortadas ao meio.

Objetivo

Organizar as cartelas formando novos animais e criando novos nomes.

Preparação

- Embaralhar todas as cartelas do jogo e deixá-las em cima da mesa, viradas para cima.

O jogo

- Os jogadores devem primeiramente organizar as cartelas de modo que formem todos os animais originais.

- Reconhecer os animais e dizer o nome de cada um deles.

- Escolhe-se um jogador para iniciar. Este deve formar um novo animal. Para isso, ele deve parear duas cartelas, uma com a parte da frente de um animal e outra com a parte de trás de outro animal. Em seguida, diz o nome desse novo animal em voz alta. Caso tenha criado um nome fazendo uso dos nomes originais, o jogador deixa separado seu novo animal e passa a vez para o jogador da direita, que segue com as mesmas orientações. Caso não tenha conseguido dizer um nome "adequado" para o novo animal, deve devolver as cartelas para seu lugar original.

- O jogo termina quando não houver mais cartelas para formar novos animais. Não há vencedores nesse jogo.

Regras linguísticas

Trata-se de um jogo sonoro sobre a análise das sílabas das palavras. Assim como no jogo Passo a passo, é preciso considerar as sílabas iniciais e finais das palavras.

Para formar novos nomes, é preciso utilizar partes, ou mesmo o nome inteiro, dos nomes originais dos animais que estão representados nas cartelas. Por exemplo, ao juntar VACA com CAMELO, os nomes podem ser: VACAMELO, VACACAMELO, CAMELOVACA, CAMEVACA etc.

Dicas para o professor

Para que possam jogar com autonomia, é importante que todas as crianças conheçam o nome das imagens do jogo antes de iniciar a partida. Para isso, você pode perguntar e informar, antes de começar a partida coletiva, o nome de cada figura, quantas vezes forem necessárias, até que todos associem o mesmo nome a cada imagem.

Na situação em que você apresenta o jogo e faz uma primeira partida coletiva, é interessante escrever os nomes dos animais na lousa para dar visibilidade de que o nome inventado foi formado utilizando partes dos nomes dos animais.

É possível que, no início, as crianças apenas juntem um nome com outro. Por exemplo, ao unir a imagem de um MACACO com uma VACA, elas digam que se formou um MACACOVACA. Nesses casos, é interessante que você sugira um novo nome que utilize parte das palavras. Este pode ter variações, conforme a criança tenha optado por subtrair ou não pedaços dos dois nomes originais. Por exemplo: MACACO + COBRA = MACOBRA, MACACOBRA. Aos poucos e com a sua ajuda, as crianças poderão realizar uma análise sonora mais explícita das partes de cada um dos nomes e, a partir daí, tirar ou juntar as partes dos dois nomes originais, fazendo um novo movimento de síntese e criando os novos nomes. Por exemplo, dividir as partes de um dos nomes, para formar um terceiro: MACACO + COBRA = MACOBRA ou MACACOBRA. É importante observar que, neste exemplo, os nomes que serão unidos têm sílabas parecidas ("ku" na sílaba final de um e "ko" na inicial de outro). Ao realizar essa brincadeira, as crianças observam e atuam também sobre a estrutura sonora da língua. Para realizá-la, é preciso desenvolver habilidades de análise e síntese sobre as palavras inteiras e sua relação com as partes menores que a compõem.

Este jogo pode ser realizado no grande grupo, em pequenos grupos, em duplas ou mesmo individualmente. É importante considerar que este jogo não tem vencedor e que o desafio para as crianças é conseguir formar novos nomes.

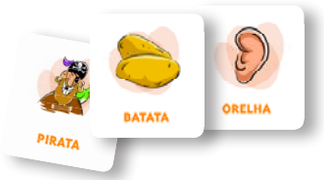
O que mais é possível fazer

Em uma atividade posterior ao jogo, você pode convidar as crianças a analisar alguns dos nomes inventados por elas. Nesse momento, escreva na lousa os nomes inventados e peça que elas analisem. Você pode fazer perguntas como: "*Que parte de cada uma das palavras foi perdida para que surgisse a nova palavra? Essas partes se parecem?*"

Possíveis adaptações

Você pode criar variações para este jogo aumentando o desafio proposto, pedindo que as crianças inventem duas possibilidades de nome para o bicho maluco. É interessante que uma criança pense em dois bichos malucos: um deles formado pela primeira parte do nome de um animal e outro pela parte final do nome de outro. Por exemplo, ELEFANTE e JACARÉ podem originar ELECARÉ e JACAFANTE. Caso algumas crianças encontrem dificuldade em inventar os novos nomes, você pode entregar duas cartelas de animais por vez, para que elas possam montá-las e formar o novo nome.

RIMAS



O jogo consiste em encontrar imagens de palavras que rimem completando a cartela.

Neste jogo, as crianças têm o desafio de identificar nomes que rimem com as imagens das cartelas. Ao fazer essa correspondência, as crianças podem se apoiar tanto na sílaba oral, ao dizer o nome das imagens, quanto na forma gráfica dos nomes escritos. Esse desafio favorece a consciência fonológica (reflexão sobre os segmentos sonoros da palavra), na medida em que precisam reconhecer as rimas, o que é uma importante habilidade relacionada ao desenvolvimento da consciência fonológica. Além disso, as crianças podem relacionar oral e escrito, isolar formas orais (sonoras) e estabelecer correspondências.

Participantes

De dois a quatro jogadores.

Componentes

10 cartelas com as imagens e espaços em branco e 30 cartões com imagens e seus nomes.

Objetivo

Encontrar os cartões cujos nomes rimam com a imagem da cartela, antes dos demais jogadores.

Preparação

- Distribuir uma cartela para cada jogador, que deve deixá-la virada para baixo, até a partida ser iniciada.
- As demais cartelas também devem ficar viradas para baixo, formando um monte.
- Organizar, no centro da mesa, os cartões com as imagens e o nome. Estes devem ficar virados para cima.

O jogo

- Um jogador é escolhido para dar o início. Assim que ele falar "*JÁ*", todos os participantes devem virar sua cartela para cima e procurar os cartões cujos nomes rimam com o nome da imagem de sua cartela.
- Cada cartão encontrado deve ser colocado nos espaços em branco.
- O primeiro jogador que preencher todos os espaços em branco com os cartões deve gritar "*PARE*", e os demais participantes devem parar.
- Todos devem conferir se realmente os nomes encaixados na cartela rimam. Se isso ocorrer, o jogador ganha a rodada e guarda sua cartela com seus respectivos cartões. Os demais jogadores devolvem seus cartões na mesa e suas cartelas no monte, que deverá ser embaralhado para iniciar uma nova rodada.
- Caso o jogador que gritou "*PARE*" não tenha completado a cartela corretamente, a rodada será anulada. Todos devolvem suas cartelas e cartões, e inicia-se uma nova rodada.

• Quando terminarem todas as cartelas, ou quando não houver mais cartelas para todos os jogadores, cada participante contará quantas delas ganhou. Vence aquele que acumulou mais cartelas.

Regras linguísticas

Trata-se de um jogo sonoro que se baseia na sílaba final das palavras. Deve-se identificar as repetições entre as partes finais.

Os cartões devem ser colocados nas cartelas cujos nomes rimem. Por exemplo, na cartela com a imagem de um LEÃO, deve-se colocar os cartões de imagem cujos nomes rimem: ESCORPIÃO, AVIÃO, PIÃO.

Dicas para o professor

Para que possam jogar com autonomia, é importante que todas as crianças conheçam o nome das imagens do jogo antes de iniciar a partida. Para isso, você pode perguntar e informar, antes de começar a partida coletiva, o nome de cada figura, quantas vezes forem necessárias, até que todos associem o mesmo nome a cada imagem.

Na situação em que você apresenta o jogo e faz uma primeira partida coletiva, é interessante pedir que as crianças digam o que consideraram para descobrir quais cartões deveriam ser colocados nas cartelas, favorecendo que verbalizem as estratégias utilizadas para analisar as palavras oralmente. Ao analisar oralmente o nome da imagem representada na cartela, as crianças poderão encontrar as imagens cujos nomes rimam nos cartões tanto por uma análise oral quanto escrita, já que há o apoio gráfico nos cartões. Nesses casos, você deve pedir às crianças que, além de mostrarem para você, na escrita da palavra dos cartões, quais são as partes iguais, digam aquelas partes em voz alta. Isso favorece que estabeleçam relações entre o oral e o escrito.

Há uma variedade de possibilidades de rimas na língua portuguesa, e este jogo favorece que as crianças reconheçam também essa diversidade. Em nossa língua encontramos palavras que rimam porque possuem somente um fonema que é igual (PÓ-NÓ), uma sílaba final repetida (TATU-PITU), uma sílaba mais vogal da sílaba anterior igual (CANETA-CHUPETA) ou duas sílabas completas ou até mais (JANELA-PANELA) que são iguais.

Este jogo pode ser realizado em duplas, trios ou quartetos. É importante considerar que o desafio para as crianças é identificar nomes que rimam, tendo como apoio a imagem e a escrita.

O que mais é possível fazer

Em uma atividade posterior ao jogo, você pode convidar as crianças a fazerem uma lista de palavras que rimam. Você pode dizer os finais e pedir que as crianças escrevam palavras que acabam com aquela parte dita, usando as letras móveis.

Possíveis adaptações

Caso você ache que algumas crianças precisam de ajuda para encontrar os cartões, pode propor que elas encontrem apenas uma imagem cujo nome rime com a imagem da cartela. Para isso, deixe disponível apenas uma opção de cartões que rimam.

NOMES ESCONDIDOS



Trata-se de um jogo em que as crianças identificam uma palavra com sentido conhecido e usual dentro de outra que possui, por sua vez, outro significado. Por exemplo, a palavra PATO dentro da palavra SAPATO. Dessa forma, coloca-se em jogo a relação entre a forma sonora e gráfica de um lado e o significado de outro.

Neste jogo as crianças têm o desafio de, a partir da análise oral das palavras e com o apoio das formas escritas, refletir sobre a estrutura sonora da língua e algumas propriedades do sistema de escrita alfabética. Isso porque, ao terem de buscar as palavras escondidas, elas podem ler partes da palavra, observando a relação parte-todo, e fazer relações entre o oral e o escrito.

Participantes

Até quatro jogadores.

Componentes

Dois conjuntos de cartelas com imagens e seus nomes. Em um dos conjuntos estão as palavras que, no outro conjunto, estão "dentro" das outras palavras.

Objetivo

Parear as cartelas que representam palavras dentro de palavras para juntar o maior número de pares.

Preparação

- Formar grupos de até quatro participantes.
- Organizar o conjunto de cartelas amarelas, com imagens e seus nomes, viradas para baixo, formando um monte.
- Espalhar as cartelas azuis, com imagens e seus nomes, viradas para cima, na mesa.
- Sortear um jogador para iniciar a partida.

O jogo

- O primeiro jogador deve virar a primeira cartela do monte e encontrar, entre as cartelas que estão espalhadas, aquelas cujo nome está dentro do nome inicial, formando pares. Assim que encontrar o par, guarda para si as duas cartelas e passa a vez para o jogador da direita, que deverá seguir as mesmas orientações.
- Caso o jogador não encontre o par, ele passa a cartela sorteada para o jogador à sua direita, que continua tentando encontrar o par da cartela.
- Seguir da mesma forma, até que tenham sido viradas todas as cartelas do monte.
- Neste momento, cada integrante do grupo deve contar quantas cartas conseguiu juntar, sendo o ganhador aquele que tiver um número maior delas em suas mãos.

Regras linguísticas

Trata-se de um jogo sonoro, de vocabulário e de significado ao mesmo tempo. Para jogar é preciso reconhecer como palavra parte de uma palavra de referência.

Os pares das cartelas correspondem àqueles que possuem dentro da escrita de seus nomes outros nomes. Por exemplo, no nome SAPATO, há o nome PATO, logo, as cartas que representam um sapato e um pato formam um par.

Dicas para o professor

Para que possam jogar com autonomia, é importante que todas as crianças conheçam o nome das imagens do jogo antes de iniciar a partida. Para isso, você pode perguntar e informar, antes de começar a partida coletiva, o nome de cada figura, quantas vezes forem necessárias, até que todos associem o mesmo nome a cada imagem.

Na situação em que você apresenta o jogo e faz uma primeira partida coletiva, é interessante pedir que as crianças digam o que consideraram para parear aquelas imagens com a palavra apresentada, propiciando refletirem sobre a parte sonora que representa uma palavra e também é parte de outra palavra. Por exemplo, ao analisar a palavra CAMALEÃO oralmente para encontrar seu par, as crianças terão de observar as partes sonoras das palavras nas cartelas possíveis e identificar aquela que possua uma sequência sonora que é parte da palavra CAMALEÃO. Para isso, ela poderá contar com o apoio do escrito.

Este jogo pode ser realizado no grande grupo, em pequenos grupos, duplas ou mesmo individualmente. É importante considerar que o desafio para as crianças é conseguir encontrar os pares corretos, e não encontrá-los em um tempo menor que o dos demais colegas.

O que mais é possível fazer

Essa mesma proposta pode ser realizada com o nome das crianças, propondo que encontrem nomes ou apelidos dentro de um nome, por exemplo, MARIANA – MARI ou ANA.

Em uma atividade posterior ao jogo, você pode convidar as crianças a escreverem algumas das palavras que encontraram dentro de outras. Para isso, entregue uma lista com três palavras escritas (que contenham outras palavras dentro) e peça que elas escrevam, ao lado, quais são as palavras que estão dentro daquelas. Essa proposta pode ser realizada com letras móveis ou com papel e lápis. Para as crianças que precisarem de ajuda, você pode orientar que usem como referência a própria cartela do jogo.

Possíveis adaptações

No jogo apresentado, as crianças têm o desafio de descobrir as palavras ocultas através da participação da palavra original (LIMÃO – MÃO), mas você pode propor variações para este jogo, caso o desafio se mostre muito difícil para as crianças. Pode-se diminuir a quantidade de cartelas presentes no jogo e alterar as regras de forma que os jogadores possam compartilhar suas estratégias. Distribua as 10 cartelas azuis na mesa viradas para cima, e as 10 cartelas amarelas devem formar um monte virado para baixo. O primeiro jogador pega uma cartela amarela, diz o nome da figura em voz alta e escolhe entre as cartas distribuídas na mesa aquela que contém o nome escondido. Mostra para os demais jogadores, justificando sua escolha e, caso todos aceitem, guarda consigo as duas cartelas e passa a vez para o jogador da direita.

QUE BRINQUEDO É ESSE?



O jogo consiste em encontrar o nome correspondente da imagem sorteada.

Neste jogo, as crianças têm o desafio de identificar, diante de um conjunto de nomes de brinquedos, aquele que se refere à imagem sorteada. Para isso, elas deverão analisar a escrita dos nomes a partir das sequências sonoras que os compõem.

Ao serem desafiadas a identificar o nome correspondente à figura sorteada, as crianças utilizam o conhecimento que têm sobre as letras (especialmente os nomes das letras) e sobre as palavras cuja escrita já é conhecida (o próprio nome e o nome dos colegas, outras palavras que apareçam com frequência na classe).

Participantes

Até quatro jogadores.

Componentes

16 cartões com imagens de brinquedos e 16 cartões com seus respectivos nomes.

Objetivo

Encontrar o maior número de tiras com os nomes dos brinquedos.

Preparação

• Formar grupos de até quatro participantes.

• Colocar os cartões com imagens virados para baixo, formando um monte, e distribuir na mesa, virados para cima, os cartões com os nomes dos brinquedos.

• Sortear o jogador que dará início à partida.

O jogo

• O jogador que dará início à partida vira o primeiro cartão com imagem e identifica, entre os que estão na mesa, qual representa o nome do brinquedo. Assim que encontrar o nome correspondente, verifica-se, fazendo uso do glossário de imagens, se a correspondência está correta.

• Caso tenha acertado, pega para si ambos os cartões e passa a vez para o jogador seguinte.

• Caso o jogador não tenha acertado, ou então não tenha encontrado o nome correspondente, deve passar a vez para o jogador da direita, entregando a ele o cartão com a imagem.

• Segue-se, dessa maneira, até que não haja mais cartões na mesa.

• Ganha o jogador que tiver, ao final do jogo, o maior número de cartões.

Regras linguísticas

Trata-se de um jogo que se baseia tanto nos aspectos gráficos/alfabéticos como no vocabulário, pois envolve a denominação dos diversos brinquedos presentes nas cartelas.

Para identificar o cartão com o nome correto é preciso saber qual é o nome do brinquedo sorteado e como é sua representação gráfica.

Dicas para o professor

Para que possam jogar com autonomia, é importante que todas as crianças conheçam o nome das imagens do jogo antes de iniciar a partida. Para isso, você pode perguntar e informar, antes de começar a partida coletiva, o nome de cada figura, quantas vezes forem necessárias, até que todos associem o mesmo nome a cada imagem.

Na situação em que você apresenta o jogo e faz uma primeira partida coletiva, é interessante pedir que as crianças digam o que consideraram para descobrir o nome correspondente às imagens dos brinquedos representados nos cartões. Para isso, faça perguntas que ajudem na reflexão sobre as pistas escritas que utilizaram para ler (se se apoiaram na letra inicial ou final, em partes de palavras conhecidas que relacionaram com a palavra buscada). Você pode fazer isso a partir de perguntas: *"Como se chama esse brinquedo da imagem? Com que letra vocês acham que ela começa? E como termina? Como podemos fazer para encontrar seu nome nos cartões? Qual das palavras que está nos cartões nós já sabemos que não pode ser a correta? Por quê? Que outras palavras conhecidas podemos utilizar para ajudar?"* Essa bagagem de informações permite que localizem uma palavra entre outras, mesmo que a forma escrita destas não seja conhecida. É o que ocorre quando precisam encontrar BOLA diante das opções BONECA, CORDA, BALANÇA e PETECA. Algumas crianças recorrerão ao som inicial da palavra, observando que BOLA começa com a mesma letra que as palavras BOLO, BONECA, BOTÃO. Outras podem utilizar outras informações, como o som final, parecido com o início do nome da colega LAURA etc. Mesmo antes de dominar o conhecimento do sistema de escrita alfabético, as crianças já utilizam essas pistas para localizar a palavra buscada e descartar as demais. Quanto maior for a exposição da criança à escrita, em situações contextualizadas, maiores serão as informações com que contará para realizar essa leitura.

Este jogo pode ser realizado no grande grupo, em pequenos grupos, duplas ou mesmo individualmente. É importante considerar que o desafio para as crianças é conseguir encontrar os pares corretos e não encontrá-los em um tempo menor que o dos demais colegas.

O que mais é possível fazer

Em outro momento você pode pedir que as crianças façam uma lista coletiva com o nome de todos os brinquedos que conhecem.

Possíveis adaptações

Caso ache que algumas crianças terão dificuldade para encontrar os nomes correspondentes, você pode diminuir o número de cartões do jogo. E não usar muitos cartões que comecem com a mesma letra.

CONTRÁRIOS



O jogo consiste em formar pares de palavras contrárias.

Neste jogo, as crianças têm a oportunidade de enriquecer sua compreensão sobre as palavras ao terem o desafio de colocá-las em relação com outras. Por se tratar de um jogo de contrários, as crianças são convidadas a pensar no significado das palavras. Além do enriquecimento lexical (considerando que manipulam as palavras, colocando-as em relação pelo seu significado), há também um trabalho cognitivo envolvido nessa rede de relações que se constrói (ou se exercita), quando se propõe às crianças que reflitam sobre o contrário de uma palavra.

Participantes

De dois a cinco jogadores.

Componentes

40 cartas com imagem e palavras.

Objetivo

Montar pares de contrários.

Preparação

• Um jogador embaralha as cartas.

• Outro jogador distribui quatro cartas para cada participante e coloca o restante das cartas viradas para baixo, formando um monte.

• Os jogadores não devem mostrar suas cartas aos demais.

O jogo

• Sortear o jogador que dará início à partida. Este deve comprar uma carta do monte e verificar se ela faz par com algumas de suas cartas da mão.

• Caso faça par, ele guarda a carta e descarta outra. Caso não faça par, ele escolhe uma de suas cartas para descartar.

• Caso um jogador, ao receber suas cartas, já tenha um par, seu desafio será, ao longo do jogo, tentar manter este par e conseguir formar outro.

• O jogador seguinte pode escolher entre comprar uma carta do monte ou aquela que foi descartada e seguir as mesmas orientações.

• O jogo prossegue até que um jogador forme, com as cartas da mão, dois pares de contrários.

• Aquele que formar os dois pares primeiro deve mostrá-los aos demais jogadores.

• Todos conferem se os pares estão corretos. Caso estejam certos, ele será o vencedor da partida. Caso estejam incorretos, ele deverá recolher as cartas, e a partida continua.

• Caso as cartas do monte acabem em algum momento do jogo, aquelas que foram descartadas devem ser viradas de ponta-cabeça e passam a formar o novo monte.

Regras linguísticas

Trata-se de um jogo de vocabulário e significado com base nas relações de sentido entre as palavras. Neste jogo a criança desenvolve o conhecimento sobre a relação de sentido entre as palavras. Portanto, é ao mesmo tempo conceitual e de conhecimento de mundo.

Os pares de cartas correspondem às palavras que representam o contrário. Por exemplo, o par da carta que representa SAIR é aquela que representa ENTRAR.

Dicas para o professor

Para que possam jogar com autonomia, é importante que todas as crianças conheçam o nome das imagens do jogo antes de iniciar a partida. Para isso, você pode perguntar e informar, antes de começar a partida coletiva, o nome de cada figura, quantas vezes forem necessárias, até que todos associem o mesmo nome a cada imagem.

Na situação em que você apresenta o jogo e faz uma primeira partida coletiva, é interessante pedir que as crianças digam o que consideraram para formar os pares de contrários, incentivando-as que socializem as diferentes estratégias utilizadas.

É importante considerar que em nossa língua há contrários em diferentes categorias gramaticais, e este jogo favorece que as crianças reconheçam essa diversidade. Podemos ver, por exemplo, que são diferentes as lógicas de contrários de nomes quanto ao gênero (*homem e mulher*), preposições espaciais (*em cima e embaixo*), verbos (*entrar e sair*, ainda que muitas crianças compreendam os contrários com a negação, especialmente nos verbos: o contrário de entrar pode ser "não entrar"), de adjetivos (*gordo e magro*) e com uso de prefixo (*fazer e desfazer*, ainda que este recurso seja normalmente utilizado por crianças mais velhas).

Este jogo pode ser realizado em duplas ou então em grupos de no máximo cinco crianças.

O que mais é possível fazer

Em uma atividade posterior ao jogo, você pode convidar as crianças a produzir uma lista coletiva de contrários que não aparecem no jogo.

Possíveis adaptações

Caso você ache que algumas crianças terão dificuldade em encontrar o par correspondente, você pode diminuir o número de cartas que cada jogador recebe para duas e não quatro, e também reduzir a quantidade de cartas do jogo.

AGRUPANDO IMAGENS



O jogo consiste em reconhecer a imagem e seu nome a partir do campo semântico (um conjunto de palavras unidas pelo sentido) sorteado.

Por se tratar de um jogo onde as crianças são desafiadas a selecionar uma imagem que faça parte de um campo semântico determinado e reconheça seu nome, favorece que elas atentem para o significado das palavras, considerando que manipulam os nomes, selecionando-os a partir de seu significado, e ampliem seu vocabulário, ao identificar, classificar e nomear as imagens presentes.

Participantes

De dois a cinco jogadores.

Componentes

6 cartões com o nome dos grupos de imagens: ANIMAIS, FRUTAS, PROFISSÕES, MEIOS DE TRANSPORTE, LEGUMES/VERDURAS, ESPORTES.

36 cartões com imagens diversas e, no verso, seus respectivos nomes escritos.

Objetivo

Recolher o maior número de imagens corretamente, ou seja, selecionando a imagem referente ao grupo e identificando seu nome.

Preparação

• Embaralhar os seis cartões com os nomes dos grupos e colocá-los virados para baixo formando um monte.

• Organizar os cartões de imagens lado a lado, dispostos em colunas, com os lados das imagens virados para cima.

• Sortear o jogador que dará início à partida.

O jogo

• O jogador à esquerda daquele que irá iniciar o jogo deve sortear um cartão com o nome de um grupo e dizer em voz alta que tipo de imagem o primeiro jogador deverá recolher. O cartão deve voltar ao monte, que deve ser embaralhado.

• O jogador que irá iniciar a partida deve selecionar um cartão que faça parte daquele grupo e dizer em voz alta o nome da imagem representada. Os demais jogadores verificam se a escolha da imagem e seu nome estão corretos. Nesse momento, pode-se olhar a escrita da imagem no verso do cartão para se certificar.

• Caso esteja correto, o jogador pega para si o cartão e passa a vez ao jogador da direita.

• Caso não esteja correto, o jogador devolve o cartão de imagem e passa a vez ao jogador da direita.

• Em ambos os casos, será ele quem irá sortear o próximo grupo.

• Lembrar que todas as vezes que um cartão de grupo for sorteado do monte, este deve ser embaralhado.

• Segue-se dessa forma até que não haja mais cartões de imagens para serem recolhidos. Vence aquele que conseguiu recolher o maior número de cartões.

Regras linguísticas

Trata-se de um jogo de aspectos de vocabulário e significado com base na denominação e classificação dos nomes.

As imagens devem ser selecionadas e nomeadas a partir do campo semântico às quais pertencem.

Dicas para o professor

Este jogo pode ser jogado com os materiais de diferentes jogos apresentados neste Caderno, e assim se favorece que as crianças reconheçam, nomeiem e classifiquem corretamente as diversas imagens utilizadas.

Na situação em que você apresenta o jogo e faz uma primeira partida coletiva, é interessante pedir que as crianças digam como fizeram para identificar a qual grupo determinada figura pertence.

Este jogo pode ser realizado em duplas, pequenos grupos ou no coletivo, de forma que cada criança da sala identifique o nome e o grupo do qual uma imagem faz parte.

O que mais é possível fazer

Em uma atividade posterior ao jogo, você pode produzir coletivamente listas com o nome dos grupos e suas respectivas imagens e propor que as crianças aumentem o número de palavras em cada lista, com outras que não façam parte do jogo. Essas listas podem permanecer na sala para ser ampliadas a cada dia. Em outro momento, você pode propor que as crianças organizem uma dessas listas agrupando os nomes mais uma vez. Por exemplo, depois que a lista de animais estiver com um número razoável de nomes, você pode trazer imagens que representem todos eles e pedir que as crianças agrupem esses animais a partir de suas características e deem um nome para cada grupo.

Possíveis adaptações

Para diminuir o desafio do jogo, você pode reduzir o número de cartões de grupos. Dessa forma, as crianças terão como desafio identificar imagens que fazem parte de apenas dois grupos de campo semântico, como, por exemplo, imagens de profissões e meios de transporte.

Miolo DE JOGOS MEC final.indd 33 09/12/2011 12:02:35

TABELA DE APRENDIZAGENS

Os jogos apresentados neste Caderno proporcionam diversas aprendizagens para as crianças, como, por exemplo, possibilidade de ampliar o vocabulário, aproximação da compreensão do sistema de escrita e desenvolvimento da consciência fonológica. A seguir, organizamos uma lista de aprendizagens possíveis que cada um dos jogos oferece.

JOGOS	APRENDIZAGENS ENVOLVIDAS
MERCADO	• Identificar partes sonoras semelhantes e diferentes das palavras • Desenvolver a consciência fonológica através da aliteração (sílabas iniciais iguais) • Observar que as palavras são compostas por unidades sonoras • Identificar semelhanças sonoras entre os nomes • Refletir sobre as sílabas sonoras (iniciais e finais) dos nomes • Segmentar partes sonoras das palavras • Observar que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais
DESCUBRA O INVASOR	• Identificar partes sonoras semelhantes e diferentes das palavras • Desenvolver a consciência fonológica através da aliteração (sílabas iniciais iguais) • Observar que as palavras são compostas por unidades sonoras • Identificar semelhanças sonoras entre os nomes • Refletir sobre as sílabas sonoras (iniciais e finais) dos nomes • Segmentar partes sonoras das palavras • Observar que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais
BATALHA DOS NOMES	• Observar que as palavras são compostas por unidades sonoras • Refletir sobre as sílabas sonoras (iniciais e finais) dos nomes • Compreender que a escrita representa a fala (parte sonora) • Segmentar partes sonoras das palavras • Analisar as palavras a partir da relação entre oral e escrito
PASSO A PASSO	• Identificar partes sonoras semelhantes e diferentes das palavras • Observar que as palavras são compostas por unidades sonoras • Identificar semelhanças sonoras entre os nomes • Refletir sobre as sílabas sonoras (iniciais e finais) dos nomes • Observar que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais • Segmentar partes sonoras das palavras
BICHOS MALUCOS	• Identificar partes sonoras semelhantes e diferentes das palavras • Observar que as palavras são compostas por unidades sonoras • Identificar semelhanças sonoras entre os nomes • Refletir sobre as sílabas sonoras (iniciais e finais) dos nomes • Observar que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais

RIMAS	• Identificar partes sonoras semelhantes e diferentes das palavras • Desenvolver a consciência fonológica através da rima • Observar que as palavras são compostas por unidades sonoras • Identificar semelhanças sonoras entre os nomes • Refletir sobre as sílabas sonoras (iniciais e finais) dos nomes • Observar que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais • Segmentar partes sonoras das palavras • Refletir sobre a relação entre o som e a parte gráfica das palavras • Analisar as palavras a partir da relação entre oral e escrito • Compreender que a escrita representa a fala (parte sonora) • Refletir sobre a relação entre o som e a parte gráfica das palavras • Analisar as palavras a partir da relação entre oral e escrito
NOMES ESCONDIDOS	• Identificar partes sonoras semelhantes e diferentes das palavras • Desenvolver a consciência fonológica • Observar que as palavras são compostas por unidades sonoras • Identificar semelhanças sonoras entre os nomes • Refletir sobre as sílabas sonoras (iniciais e finais) dos nomes • Compreender que a escrita representa a fala (parte sonora) • Observar que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais • Refletir sobre a relação entre o som e a parte gráfica das palavras • Analisar as palavras a partir da relação entre oral e escrito • Observar que a escrita corresponde a partes sonoras das palavras
QUE BRINQUEDO É ESSE?	• Refletir sobre a relação entre o som e a parte gráfica das palavras • Fazer uso de diferentes estratégias de leitura
CONTRÁRIOS	• Ampliar o vocabulário a partir da identificação de pares de palavras contrárias • Refletir sobre o significado das palavras • Fazer uso de diferentes estratégias de leitura • Observar que a escrita corresponde a partes sonoras das palavras
AGRUPANDO IMAGENS	• Ampliar o vocabulário • Refletir sobre o sentido das palavras representadas nas imagens

TABELA DOS ASPECTOS RELACIONADOS AOS JOGOS

Como já dissemos, são muitas as possibilidades de se jogar com a linguagem, e cada tipo de jogo favorece o desenvolvimento de diferentes aspectos no aprendizado da língua. Porém, essa categorização indica apenas o predomínio de reflexão em relação ao aspecto da língua tratado em cada um dos jogos, uma vez que na prática mais de um aspecto costuma estar presente. A tabela a seguir mostra, em azul, quais são os aspectos predominantes nos jogos e, em verde, os demais aspectos que podem também ser trabalhados.

JOGOS	ASPECTOS DA LÍNGUA RELACIONADOS AOS JOGOS			
	SONOROS	GRÁFICOS/ ALFABÉTICOS	VOCABULÁRIO/ SIGNIFICADO	MORFOLÓGICOS
MERCADO	●			
DESCUBRA O INVASOR	●			
BATALHA DOS NOMES	●			
PASSO A PASSO	●			
BICHOS MALUCOS	●		●	●
RIMAS	●			●
NOMES ESCONDIDOS	●	●	●	
QUE BRINQUEDO É ESSE?		●	●	
CONTRÁRIOS		●	●	
AGRUPANDO IMAGENS			●	



O faz de conta

A brincadeira de faz de conta



A brincadeira de faz de conta das crianças é um jogo simbólico ou de representação e caracteriza-se como uma atividade na qual elas interpretam a realidade a partir de diferentes pontos de vista, criando novos contextos por meio da utilização de signos e símbolos. À medida que brincam, atribuem sentidos e funções aos objetos. Essa atividade lúdica, característica da infância, é a primeira forma que as crianças têm de representar o mundo.

Os conteúdos dessa brincadeira são, com frequência, as relações sociais e todo o universo simbólico criado pela humanidade. Assim, ao brincar, as crianças têm a oportunidade de se apropriar da cultura, refletindo sobre o mundo social, sobre si mesmas e sobre as relações. Podem aprender, de maneira significativa, sobre a vida, as pessoas, as situações de interações, como a sociedade funciona e qual o papel dos diferentes indivíduos dentro dela.

Ao experimentar os desafios inerentes ao próprio brincar, as crianças podem aprender a lidar com questões sociais como solidão, desamparo, solidariedade, cooperação etc. Brincar de faz de conta funciona como um recurso para que as crianças acomodem e entendam dimensões mais subjetivas de sua experiência de vida.

Na escola torna-se, portanto, fundamental que o professor invista tempo e espaço para que as crianças possam brincar livremente e passem a valorizar o seu próprio brincar e aprender com ele. É papel do professor ampliar a brincadeira, assim como legitimá-la. Algumas características podem ser observadas na brincadeira de faz de conta e ajudam a compreender melhor essa atividade:

- Decisão/Escolha da criança
- Atividade não literal ou de segundo grau
- Criação de uma situação imaginária (com enredo, cenário e personagens)
- A existência de regras
- Prazer e motivação
- Improdutividade

Vamos conhecer melhor cada uma delas:

DECISÃO/ESCOLHA

Para que sua atividade configure uma brincadeira, as crianças precisam de liberdade para decidir e escolher em que hora, como, com quem e de que brincar. Não se pode dar ordens às crianças nesse momento.

São de diversas naturezas as escolhas que as crianças fazem durante suas brincadeiras. Decidem a que hora irão colocar o seu bebê para dormir, se um extraterrestre pode ou não falar, se o vilão vai ou não conseguir roubar a pedra preciosa. Escolhem qual papel representar, o que este personagem vai fazer, com quem se relacionará, como se vestirá etc.

É possível observar que a criança toma decisões em suas brincadeiras desde bem pequena. Ainda bebê, é ela quem decide se vai ou não aceitar a proposta de brincadeira do adulto – seu semblante (com ou sem risadas) mostra sua decisão e prazer com essa atividade.

ATIVIDADE NÃO LITERAL OU DE SEGUNDO GRAU

A brincadeira é uma atividade simbólica, ou seja, não literal. Quando brincam, as crianças dão outro significado para as atividades reais da vida cotidiana, para os objetos, as pessoas e os espaços: um cabide pode virar a mão do Capitão Gancho, um pedaço de pau é a espada do Rei Artur e um pedaço de tecido se transforma no vestido de uma bela princesa.

Para compreender o significado dos papéis e dos objetos e brinquedos das crianças, é preciso interpretar suas ações e aproximar-se da situação imaginária criada.

CRIAÇÃO DE UMA SITUAÇÃO IMAGINÁRIA

Ao fazer de conta, as crianças colocam em ação uma atividade que se situa entre a realidade e a fantasia: criam uma situação imaginária em que assumem papéis e dão diferentes significados aos brinquedos e objetos disponíveis.

Muitas vezes uma brincadeira tem início em um simples gesto, como o de uma criança que coloca a mão ao lado da orelha e age como se estivesse ao telefone. Imediatamente após esta ação, o colega que está com ela realiza o mesmo gesto e iniciam uma conversa. A partir daí se estabelece um situação imaginária comum.

Quando representam em suas brincadeiras, as crianças sabem que não estão atuando na vida real e que, por consequência, seus atos não geram resultados reais. É possível observar isto nas ações que extrapolam o limite do faz de conta — por exemplo, quando brincam de luta e algum participante acaba se machucando. Imediatamente interrompem a brincadeira, e aquele que se machucou diz: "Eu não quero mais brincar, me machucou". Quando brincam de faz de conta, as crianças compartilham uma situação imaginária. Para que possam brincar juntas, precisam compactuar essa situação. Para isso, usam diferentes formas de linguagem verbal e não verbal.

A criação de uma situação imaginária implica um jogo entre a imaginação da criança e sua ação . Baseia-se em três importantes componentes:

- Um **enredo**, que revela o tema da brincadeira e funciona como uma história que é partilhada entre seus integrantes, permitindo que ações aconteçam de forma encadeada e deem significado para a criação de uma trama coletiva. Esse enredo vai se desenvolvendo conforme as crianças brincam. Não é predeterminado, as ações são desencadeadas conforme elas criam. Não há como saber sua continuidade ou seu fim.

- Um **cenário**, que envolve o espaço da brincadeira, os mobiliários, acessórios, brinquedos e objetos usados pelas crianças para caracterizar os personagens e suas ações.

- Os **personagens**, que são os diferentes papéis que as crianças assumem na brincadeira. Ao brincar, elas podem

tanto representar os próprios personagens como fazer uso de "bonecos", dando-lhes voz e vida imaginária.

Enredo: Tema – Feira

Cenário: carrinho de feira, frutas diversas, barraquinhas (organizadas com mesas da sala), notinhas de dinheiro, cartazes com o nome das frutas e seus valores, máquina registradora, calculadora, balança para pesar etc.

Personagens: feirantes, clientes, carregador de carrinho etc.

Enredo: Tema – Espião/Espiã

Cenário: lupa, óculos escuros, casacos compridos (ou qualquer roupa de disfarce), bloco de anotações, caneta, rádio para comunicação, corda, algemas etc.

Personagens: espião/espiã, vilões, mocinha que será salva, policial etc.

Enredo: Tema – Rei Artur e a espada mágica

Cenário: espadas, coroas, vestimentas de príncipes e princesas, cavaleiros, escudos, mesa redonda, pedra, cavalos etc.

Personagens: Rei Artur, Guinevere, Lancelot, Merlin, cavaleiros etc.

A EXISTÊNCIA DE REGRAS

Cada tipo de jogo tem sua regra. O faz de conta tem como regra principal e fixa, que necessita ser compartilhada por todos que brincam, a ideia de que é preciso "fazer de conta que…" Outras estão relacionadas com a própria situação imaginária — ela, por si só, é regida por regras de comportamento e adequação ao tema e ao papel assumido por cada um. Quando uma criança brinca de médico, ela respeita determinadas regras que permitem estabelecer seu brincar, por exemplo, o comportamento de médico ou de paciente. O mesmo se dá em relação ao objeto que a criança escolhe e o significado que lhe atribui: se deseja brincar de cavalo, irá procurar algo como um cabo de vassoura para subir e cavalgar, em vez de um pedaço pequeno de madeira, que provavelmente lhe serviria melhor para um telefone.

PRAZER E MOTIVAÇÃO

A brincadeira representa para a criança um meio de comunicação e prazer que ela domina ou exerce em razão de sua própria iniciativa. Ao brincar, a criança não está preocupada com os resultados de suas ações. São justamente o prazer e a motivação pessoal que dão origem às ações e explorações que realizam ao longo da brincadeira.

IMPRODUTIVIDADE

Do ponto de vista das crianças, a brincadeira em si não produz nada, ou seja, não brincam para obter um resultado. Quando para um adulto ou outra criança os resultados da atividade são mais importantes que o prazer no próprio brincar, a atividade deixa de ser uma brincadeira.

OS DIFERENTES TEMAS DAS BRINCADEIRAS DE FAZ DE CONTA

É comum observar que as brincadeiras das crianças giram em torno de três grandes temáticas que classificamos da seguinte forma: as brincadeiras que remetem ao campo da realidade, ao universo da ficção e ao universo literário. Para cada uma dessas temáticas é possível observar uma diversidade de situações imaginárias utilizadas.

EXEMPLOS DE SITUAÇÕES IMAGINÁRIAS PARA AS DIFERENTES TEMÁTICAS

Campo da realidade

Casinha, médico, mercado, correio, posto de gasolina, corrida de carros, marceneiro, cabeleireiro, sorveteria, lanchonete, restaurante, loja, escola, banco, escritório, veterinário, banca, feira, pedreiro, pizzaria, telefonista, entregador de pizza, desfile, karaokê, bombeiro, rodeio, barqueiro etc.

Universo da ficção

Nave espacial, monstro, bruxa e poções mágicas, piratas, super-herói, espião, viagem ao espaço, extraterrestre, cientista maluco etc.

Universo literário

Reis, rainhas, príncipes e princesas, Chapeuzinho Vermelho, Branca de Neve, saci, mula sem cabeça, Sítio do Pica-pau Amarelo etc.

Em cada uma dessas situações, ao brincar, as crianças colocam em ação aquilo que conhecem sobre o contexto e as relações sociais e, por meio das explorações e experimentações que fazem, têm a oportunidade de construir e desenvolver novos conhecimentos e competências.

Mesmo valorizando a importância da ação livre e iniciada pelas crianças em suas brincadeiras, para que elas possam avançar em seus conhecimentos e em seu saber fazer, é fundamental que a escola enriqueça o acervo cultural ao qual têm acesso, criando um ambiente que estimule e oriente suas ações. Ao fazer isso, criam-se oportunidades de as crianças conhecerem mais sobre os papéis desempenhados, os enredos criados e os espaços e materiais construídos, oferecendo novos conteúdos para a expressão imaginativa.

O papel do professor na brincadeira da criança na escola

É comum os professores participarem pouco da brincadeira das crianças. Com isso, perdem-se ricas possibilidades de se favorecer e enriquecer essa atividade.

As intervenções do professor precisam preservar a iniciativa e a ação motivada da criança, evitando ao máximo transformar a atividade delas em situação orientada. Entretanto, sem o intuito de orientar, há diferentes

intervenções diretas ou indiretas que o professor pode fazer na brincadeira de faz de conta. As intervenções diretas são aquelas que acontecem na própria brincadeira. As indiretas são as que oferecem subsídios, mas sem interferir diretamente no brincar. Para tornar mais compreensíveis e evidentes essas intervenções, nós as classificamos e nomeamos da seguinte forma:

Intervenções diretas

- Organizar um ambiente lúdico (materiais, brinquedos, cenários e objetos).
- Sugerir enredo, ações, papéis e cenários.
- Brincar junto com a criança.



Intervenções indiretas

- Observar.
- Propor situações que enriqueçam o brincar.

Vejamos agora mais detidamente cada uma dessas intervenções:

ORGANIZAR UM AMBIENTE LÚDICO

A organização do espaço e dos objetos disponíveis para a brincadeira exerce grande influência nas ações das crianças. A configuração de um ambiente lúdico que caracterize um contexto cultural próximo ao conhecido por elas é uma excelente ação educativa, na medida em que instiga suas inspirações e contribui para que o espaço seja rico em significados e representações culturais.

Quando as crianças têm a oportunidade de:

Quanto menores forem as crianças, a presença de objetos que se parecem com os reais aumenta a probabilidade da relação direta entre o objeto e os usos que são feitos dele na brincadeira. Por exemplo, um telefone parecido com um verdadeiro favorece que se brinque de conversar ao telefone. Quanto maiores as crianças, menos dependentes elas se tornam das propriedades reais do objeto.

- Organizar um cenário para a sua brincadeira (colocar as panelas no fogão, as comidinhas dentro dos potinhos, uma toalha na mesa com pratinhos, cadeirinhas para se sentar).
- Partilhar objetos (enquanto uma cozinha, a outra organiza a mesa e mais duas separam as comidas dos potinhos).
- Enriquecer a caracterização de seus personagens (colocam avental, calçam um sapato de salto, usam um terno etc.).

É possível que se envolvam por um maior tempo no brincar, interagindo e negociando suas ações com maior facilidade e criando novas situações a partir daquilo que já conhecem sobre o que estão brincando.

É importante que a ação do professor seja intencional na direção de aumentar a probabilidade de favorecer determinadas aprendizagens. Para que isso ocorra, uma ação relevante é organizar o espaço em razão dos objetos que estarão à disposição das crianças para brincar.

O que o professor pode fazer



Construir kits temáticos para incrementar as brincadeiras. Para cada situação imaginária criada pelas crianças em suas brincadeiras, diferentes espaços e materiais podem ser suportes que potencializam suas criações. Uma possibilidade é fazer junto com elas brinquedos e materiais que enriqueçam suas brincadeiras.

Materiais recicláveis podem ser muito úteis para a construção de mobiliários como geladeira, cama, nave espacial, bem como para representar comidinhas, direção de carro, espadas etc.

EXEMPLO PARA A CONSTRUÇÃO DE UM FOGÃO E MATERIAIS PARA BRINCAR COM ELE

Para fazer o fogão

• Caixas de papelão cobertas por jornal com cola (que dão sustentação) para fazer a base.

• Pintar a caixa.

• Desenhar o forno. Pode-se até recortar a frente do fogão para que seja possível abrir e fechar o forno.

• Desenhar as bocas. Uma ideia é colocar tampas de embalagens como maionese, viradas para baixo, coladas, representando as bocas. O mesmo pode ser feito para simular os acendedores, neste caso utilizando tampa de garrafa pet.

Para fazer as comidinhas

• Pode-se usar massinha, papel amassado, fios de lã ou mesmo propor às crianças que desenhem alguns alimentos e depois recortem (por exemplo, um ovo, um bife, um peixe).

Para fazer as vestimentas

• As vestimentas, como avental, roupa de adultos etc., podem ser feitas com jornal, tecidos, como podem também ser solicitadas junto à comunidade – aqueles sapatos que não usam mais, um paletó que rasgou e é possível costurar etc.

Outra possibilidade para organizar os kits temáticos é, junto com as crianças, escrever cartas para os pais e os diferentes estabelecimentos da comunidade, solicitando que doem materiais e objetos típicos para a escola. Por exemplo, um mercado pode enviar folhetos e caixas de produtos. Os pais podem mandar embalagens vazias que tenham em casa. Um posto de saúde pode mandar caixinhas vazias de remédio, seringas descartáveis (sem agulha), luvas, máscaras etc.

Com a chegada desses materiais, o professor pode, junto com as crianças, pensar onde eles ficarão guardados, de modo que tenham autonomia para pegar, brincar e guardar. Pensando no cuidado e na manutenção desses kits, é importante conversar com o grupo partilhando ações que ajudem a preservar esses materiais que são de uso coletivo. Outra sugestão é convidá-las a montar caixas resistentes em que possam guardá-los.

ALGUNS EXEMPLOS DE KITS TEMÁTICOS

Brincadeira de cabeleireiro/barbeiro: espelho, escova e grampo de cabelo, pente, secador de brinquedo, touca de banho, toalha, potinhos com água, algodão, embalagens vazias de esmalte e xampu, condicionador e spray de cabelo, maquiagem para criança, tesoura de plástico, embalagem de espuma para barbear, pincel de fazer espuma, agenda de horários, telefone, revistas e jornais.

Brincadeira de pirata: chapéu, tapa-olho, espada de jornal, roupa de pirata, tecidos pretos, brancos e vermelhos, baú com tesouros (colares, pulseiras, brincos), mapas antigos.

Legitimar o valor da brincadeira das crianças e favorecer que brinquem. Uma vez elaborados os kits, é preciso garantir que as brincadeiras sejam constantes no cotidiano das crianças, de maneira que possam estar sempre explorando os materiais e experimentando diferentes maneiras de brincar. Dessa forma, poderão potencializar situações imaginárias, aprofundar-se em seus papéis e aprender cada vez mais sobre a cultura e as relações sociais.

SUGERIR ENREDO, AÇÕES, PAPÉIS E CENÁRIOS

Outra ação intencional do professor na brincadeira pode ser uma simples sugestão que favoreça a introdução de um novo elemento ou mesmo que potencialize algum aspecto relativo à própria situação imaginária. Muitas vezes, ao disponibilizar alguns materiais para incrementar a brincadeira, as crianças podem simplesmente não dar atenção ou não escolher fazer uso deles por vários motivos, entre eles, desconhecer o objeto ou não imaginar uma possibilidade de uso.

O que o professor pode fazer



Entrar na brincadeira e de forma sugestiva agir de modo a dar visibilidade para determinado material. Por exemplo, em uma situação de brincadeira de restaurante, o professor pode assumir o papel de um freguês e, ao ser servido do suco que pediu, dizer ao garçom que gostaria que o suco fosse coado com a peneira. Com esta ação pode incentivar o uso da peneira que até então não estava sendo realizado pelas crianças.

Entrar na brincadeira e de forma sugestiva introduzir novos personagens e ações. Por exemplo, em uma situação de brincadeira de posto de gasolina, o professor pode se oferecer para ser o frentista que

lava o carro, ajudando a diversificar a possibilidade de papéis que até então estaria restrita àquele que coloca o combustível e aquele que dirige o carro.

Entrar na brincadeira introduzindo elementos que despertem conflitos nas crianças — e que para solucioná-los elas precisem conversar, negociar e considerar novas formas de pensar e atuar. Por exemplo, em uma brincadeira de espião, a professora entra e assume o lugar de um vilão. Ao representar o vilão, o faz como se ele tivesse medo de tudo, inclusive de fazer o mal. Com esta ação o professor introduz um conflito, já que não se espera que um vilão tenha medo de fazer maldades. As crianças precisam conversar, negociar, considerar suas próprias experiências, de modo que consigam convencer o vilão a atuar na brincadeira tal como o esperado, dando continuidade à ação de todos.

Observar com atenção as brincadeiras das crianças para que possa oferecer sugestões atrativas e convenientes. O professor, sempre respeitando que cabe à criança decidir se aceita ou não a proposta (sendo dela o direito de optar por brincar ou não), pode lançar sugestões para que elas desenvolvam suas brincadeiras nesta ou naquela direção.

Mas é preciso tomar cuidado com a forma e a frequência com que o professor realiza essa intervenção. Sabemos que é grande o poder que ele exerce sobre seu grupo. Muitas vezes, suas colocações são ouvidas como ações que devem ser cumpridas. Além disso, sugerir direções na brincadeira a todo momento é o mesmo que, indiretamente, orientá-la. O objetivo deve ser o de enriquecer, esporadicamente, o jogo das crianças.

BRINCAR JUNTO

Outra forma de ação intencional do professor na brincadeira de faz de conta é brincar junto com as crianças sobretudo se for convidado. Isso porque, geralmente, quando convidado, o seu papel costuma estar delimitado, favorecendo que sua inserção na brincadeira se dê de forma a garantir a iniciativa e escolha das crianças.

Caso o professor aceite o convite ou resolva se convidar para brincar junto com as crianças, deve entrar na brincadeira como um coator que representa junto com elas — porém, sem perder de vista sua maneira adulta de agir. Na maioria das vezes, quando é convidado para brincar, a criança já fez uma escolha: quis um parceiro mais experiente e não outra criança. Não é preciso que o professor, ao entrar na brincadeira, se infantilize. É melhor que ele atue junto com ela, entendendo a linguagem da brincadeira e representando como um adulto.

Essa prática será tão melhor quanto maior for a sua observação do brincar de seu grupo de crianças, pois assim poderá entender do que, como e com que elas brincam, tornando sua intervenção mais coerente.

Geralmente, quando convida um adulto para participar de sua brincadeira, a criança espera dele ações típicas dos parceiros mais experientes. É comum que, ao ser convidado para brincar, o papel que venha a exercer implique ações que, na maioria das vezes, outra criança não faria. Por exemplo, quando estão brincando de comidinha, é comum chamarem o professor e oferecer-lhe um pedaço de bolo esperando que ele diga: "Hum, que delícia este bolo. Foi você quem fez? Está quentinho e bem gostoso..."

O que o professor pode fazer



Observar atentamente a brincadeira das crianças, de modo que seja capaz de interpretar os significados que estão em jogo no faz de conta.

Brincar junto com as crianças, aceitando o papel que lhe foi delegado e atuando como um personagem na brincadeira.

Pedir para entrar na brincadeira e brincar junto, compartilhando com as crianças a situação imaginária criada.

OBSERVAR

Até aqui, ao falar das ações do professor na brincadeira, já citamos outra importante intervenção: a observação. Por meio dela, é possível conhecer o jogo da criança e assim perceber quando é interessante a brincadeira se desenvolver dentro de sua própria lógica e quando é interessante intervir com outras atividades.

O professor pode observar o conteúdo cultural da brincadeira para poder, por exemplo, desenvolver atividades em razão de seus interesses. A brincadeira de faz de conta é uma atividade constituída social e culturalmente. As crianças que brincam aprendem diferentes formas de fazer isso, como, por exemplo, brincar com seus pais, com os objetos, com a linguagem, com seus colegas. Esse aprendizado permite que ela disponha de uma cultura lúdica muito específica, mas que integra o seu universo de referência. Por isso, a presença de brincadeiras trazidas espontaneamente pelas crianças é uma forma de todo esse universo cultural entrar na escola. Caberá ao professor, por meio de sua observação, fazer ou não bom uso dessas brincadeiras.

O que o professor pode fazer



Observar os resultados de sua ação intencional ao organizar e sugerir uma brincadeira ao grupo. A partir dessa observação, é possível refletir sobre as intervenções que foram positivas e aprimorar a forma de intervir nas brincadeiras de faz de conta.

Observar a brincadeira das crianças em si. A partir dessa observação, o professor pode planejar novas intervenções e também pensar em outras brincadeiras que venham a enriquecer o repertório do grupo.

De acordo com a intenção do professor enquanto observa, alguns tópicos podem auxiliá-lo a focar o olhar:

REFLEXÃO SOBRE O PAPEL DO PROFESSOR NA BRINCADEIRA

- Como organizei o espaço e os materiais? Quais materiais e brinquedos foram disponibilizados? Como essa organização contribui para a brincadeira? Como os materiais foram usados pelas crianças?
- Quanto tempo durou a brincadeira? O tempo foi delimitado por quem, por mim ou pelas crianças? Por quê?
- Qual o papel que assumi na brincadeira? Por que assumi? Qual o impacto de minha ação na brincadeira?
- Como se deu o desenvolvimento da brincadeira e a que atribuo isso?
- Quais os comportamentos das crianças e a que atribuo isso?

REFLEXÃO SOBRE A BRINCADEIRA DE FAZ DE CONTA

- Qual era a situação imaginária criada pelas crianças?
- Como as crianças assumiram os papéis e quais ações realizaram?
- Quais objetos utilizaram e como usaram?
- Quais as relações que se estabeleceram entre as crianças no decorrer da brincadeira?
- O que as crianças falavam?

PROPOR SITUAÇÕES QUE ENRIQUEÇAM O BRINCAR

Por fim, outra relevante intervenção do professor é a de propor situações fora da brincadeira, com a intenção de enriquecer a aprendizagem cultural das crianças.

Para isso, é possível propor a elas, em outros momentos que não o da brincadeira em si, atividades para que entrem em contato e aprendam novos conteúdos. Essa será uma situação construída sob a liderança do professor, mas cujo conteúdo poderá vir a ser depois incorporado espontaneamente pelas crianças e incrementar o jogo de faz de conta.

O que o professor pode fazer



Organizar rodas de conversas sobre os temas desenvolvidos em uma brincadeira, os papéis representados, os conflitos que apareceram etc.

Organizar visitas a diferentes espaços e estabelecimentos da comunidade, favorecendo que as crianças atentem para sua estrutura, funcionamento, regras sociais, profissionais que neles atuam etc.

Convidar pessoas da comunidade para que conversem com as crianças sobre suas profissões ou atividades preferidas de lazer.

Organizar situações que convidem as crianças a conhecerem melhor os materiais usados nas diferentes situações imaginárias criadas por elas em suas brincadeiras — por exemplo, com a intenção de incrementar a brincadeira de correio, conversar sobre a função da carta e dos cartões-postais.

Convidar os pais ou outras pessoas da comunidade para contar de suas brincadeiras de infância.

EXEMPLO DE UM PLANEJAMENTO EM QUE AS DIFERENTES SITUAÇÕES PROPOSTAS PELO PROFESSOR PODEM INCREMENTAR O BRINCAR DAS CRIANÇAS

Brincadeira de lanchonete:

- Organizar na sala um espaço com diferentes materiais que sugiram uma brincadeira de lanchonete. Convidar as crianças para brincar e observar como brincam, qual o uso que fazem do espaço e dos materiais, quais os papéis que assumem, quais as ações e as relações que se estabelecem e qual o enredo que constroem.

- A partir das observações realizadas, conversar com as crianças sobre suas experiências pessoais em espaços como a lanchonete. Mostrar um cardápio de lanchonete para que vejam juntos e conversem sobre ele. Propor que construam cardápios para a brincadeira.

- Propor uma nova brincadeira, agora com os cardápios como um dos materiais disponíveis.

- Conversar com as crianças fazendo uma lista daquilo que elas já conhecem sobre uma lanchonete — por exemplo, quem trabalha, quem frequenta, o que se faz, quais são os materiais que encontramos, como se organiza um espaço de lanchonete — e trazer livros, fotos e outros materiais que enriqueçam essas informações e incrementem a brincadeira.

- Propor novamente a brincadeira.

- Organizar uma roda de conversa e perguntar às crianças o que podem fazer para saber mais sobre uma lanchonete, de forma que possam enriquecer suas brincadeiras. Combinar com elas algumas atividades para buscarem novas informações sobre lanchonetes. Por exemplo, visitar um desses lugares, conversar com adultos e crianças que os frequentam, convidar alguém que trabalha em uma lanchonete para conversar com o grupo etc.

- Organizar atividades em que possam produzir novos materiais para a brincadeira, incorporando as novas descobertas: confeccionar avental com tecidos, fazer um cartaz com o nome da lanchonete, produzir comidas com massinha, construir um livro de receitas dos lanches etc.

- Propor que brinquem com as novas produções.

A brincadeira de faz de conta funciona, portanto, como um laboratório das crianças, no qual exploram materiais, ideias e relações, sem as pressões que o mundo real traz. A ação intencional do professor — observando, mediando, atuando, orientando e realizando atividades — favorece que as crianças transformem muitos dos conteúdos que trazem para a brincadeira em conhecimentos culturais que contribuem para sua formação não só escolar, mas pessoal e social.

A intervenção do adulto é fundamental para favorecer uma elaboração mais complexa dos conteúdos que aparecem no brincar da criança. Representa uma oportunidade para que ela experimente diferentes formas de pensamento, linguagem e fantasia. É importante, portanto, que a escola não incentive apenas a espontaneidade, mas assuma seu papel no auxílio à construção desses conhecimentos.

Vale lembrar que a intimidade das crianças com o faz de conta e todos os potenciais resultados positivos que essa atividade pode proporcionar ao seu desenvolvimento e às suas aprendizagens dependem da atuação do professor, na medida em que este garanta espaço, tempo e regularidade na rotina para que as crianças brinquem.

Relação entre o aprendizado da linguagem e as brincadeiras de faz de conta

Como foi possível constatar, são muitas as aprendizagens que a brincadeira de faz de conta pode favorecer, entre elas, o aprendizado da linguagem. A capacidade da criança de levar uma brincadeira de faz de conta

adiante é, sobretudo, uma questão de comunicação: ao brincar, as crianças se comunicam. A brincadeira é, portanto, um lugar de comunicação e, consequentemente, de linguagem.

EXEMPLO DE UMA SITUAÇÃO DE COMUNICAÇÃO ENTRE DUAS CRIANÇAS BRINCANDO DE ASTRONAUTA

Criança 1: "Eu vou usar a mochila Jetson porque sou o chefe dos astronautas."

Criança 2: "Mas eu também quero usar porque eu também vou para o espaço."

Criança 1: "Mas só tem um chefe."

Criança 2: "Mas eu também tenho uma mochila. Você pode ser o chefe e eu sou o amigo do chefe."

Criança 1: "Então vamos, amigo, que temos uma missão intergalática para resolver."

Em suas brincadeiras, as crianças estabelecem uma relação que é de metacomunicação, ou seja, cria-se uma linguagem que é entendida por todos aqueles que dela participam. O próprio convite em que se define a atividade de faz de conta é um sinal criado e compartilhado pelas crianças para dar início ao brincar.

Além disso, a brincadeira favorece que as crianças usem a linguagem conscientemente, pois precisam se fazer comunicar, garantindo a compreensão do outro em relação à sua intencionalidade. Enquanto brincam, negociam muitas questões relativas à própria situação imaginária, e o rumo que tomam o enredo e as ações dos personagens é constantemente revisto e negociado entre elas.

A brincadeira é um espaço favorecedor para que a criança empregue sistematicamente a linguagem com adultos e outros parceiros. Ao variar os papéis que assume ou o tipo de parceiro com o qual interage, a criança busca fazer adequações em suas ações e também na forma de falar desses personagens. Quando é, por exemplo, o médico, usa expressões diferentes e uma linguagem mais formal; quando é o filho, emprega uma fala mais infantil e chega a brincar de falar errado, tal como as crianças que estão aprendendo a língua materna.

EXEMPLOS DAS ADEQUAÇÕES QUE AS CRIANÇAS FAZEM NA LINGUAGEM ENQUANTO BRINCAM

Brincadeira de médico

Criança 1: "Por favor, a senhora pode entrar. O que o seu filho tem?"

Criança 2: "Ai, doutor, ele está muito doente..."

Brincadeira de mamãe e filhinho

Criança 1: "Mamãe, eu quelo mamá."

Criança 2: "Agora não dá porque eu tô fazendo comidinha, é para você querer comer."

A brincadeira é, portanto, um lugar de experimentação da linguagem pela criança. Nessa atividade, ela faz uso de uma linguagem complexa sem temer o resultado de seus erros, pois sabe que está atuando em um espaço em que estes não têm consequências.

Com essas considerações, é possível constatar que a brincadeira em si favorece o desenvolvimento da linguagem. Porém, se for possível contar com intervenções ricas do professor, as aprendizagens com relação à linguagem podem ser ainda mais potencializadas.

Façamos um exercício de identificar as ações do professor relacionadas às diferentes intervenções no brincar, diretas e indiretas, que contribuem para incrementar a brincadeira e favorecer aprendizados relacionados à linguagem.

O que o professor pode fazer



Potencializar a criação de um ambiente lúdico por meio da organização dos espaços e materiais para a brincadeira. Como vimos, quanto melhor for essa intervenção, maior a probabilidade de que a brincadeira tome o rumo esperado pelo professor.

Incorporar aos kits temáticos de faz de conta (que serão elaborados pelos professores) materiais impressos de uso social (revistas, cartazes, lista telefônica etc.) ou aqueles que são usados socialmente como suporte para a escrita (papel de carta, folha de cheque etc.).

EXEMPLOS PARA INCREMENTAR KITS TEMÁTICOS DE FAZ DE CONTA

Em um kit de casinha é possível incorporar jornal, revista, lista telefônica, ter uma escrivaninha com papéis, envelopes e selos para escrever uma carta, uma lista de compras, agenda telefônica ou pessoal, canetas, lápis etc.

Em um kit de escritório é possível colocar teclado de computador ou máquina de escrever, cadernos, calendário, agenda, post-it, blocos de nota, talão de cheque, lápis, caneta etc.

Em um kit de médico é possível colocar agenda de horários, prontuários médicos, bulas e embalagens de remédio (sem o remédio dentro), cartazes de conscientização, por exemplo, de vacina etc.

A inserção desse tipo de material nas brincadeiras das crianças inspira seu uso, já que se aproxima muito do que é visto nos contextos sociais reais, ao mesmo tempo que torna as ações relativas à leitura e à escrita presentes no contexto da brincadeira.

Com a presença desses materiais contextualizados em uma situação imaginária, além de poder fazer uso da escrita, experimentando, observando, escrevendo de forma convencional ou não, as crianças são convidadas a assumir comportamentos típicos de uma sociedade letrada: sentam para ler o jornal, escrevem uma carta e a colocam em um envelope, usam a agenda de telefone para encontrar um número para o qual desejam ligar etc. Nessas situações, ao fazer uso da leitura e da escrita, as crianças revelam o que sabem.

Observar atentamente as ações das crianças enquanto brincam com os materiais impressos e os suportes de escrita, para refletir sobre boas intervenções posteriores, tendo em vista os conhecimentos envolvidos no processo de aprendizagem da linguagem.

Responsabilizar-se pela ampliação do conhecimento de mundo das crianças, mesmo considerando que elas trazem de suas experiências pessoais muitos dos comportamentos que assumem em suas brincadeiras.

Incitar comportamentos, ações, papéis, tramas etc. na brincadeira, com a intenção de que as crianças incorporem em seu brincar novas práticas em relação aos materiais acrescentados nos kits. Pode, por exemplo, entrar na brincadeira e dizer que é o carteiro que veio entregar ou buscar as correspondências. Pode, também, no meio da brincadeira, chegar com uma nova revista, ou dizer que é um farmacêutico e que só pode vender os remédios se o médico fizer a receita.

Brincar junto com as crianças e, ao fazer isso, priorizar as ações que percebe serem aquelas mais distantes de suas experiências, ou que estão sendo menos vivenciadas na brincadeira. Por exemplo, ao entrar em uma brincadeira, o professor pode assumir o papel de pai ou mãe que lê jornal ou faz uma lista de compras, funcionando como "modelo" para que as crianças possam imitar, ao mesmo tempo que incorporam essa nova ação ao repertório de suas brincadeiras (quando esta for uma situação pouco vivenciada pelas crianças em suas casas).

Organizar atividades, em um contexto fora da brincadeira, que possam incrementar o faz de conta ao mesmo tempo que favoreça a construção de conhecimentos importantes para o aprendizado da leitura e da escrita. Por exemplo, propor atividades em que as crianças imitem o modo de falar e agir de diferentes personagens, considerando um contexto real (imitar uma conversa entre um vendedor e um comprador).

Nessas situações, o professor pode fazer uso do contexto significativo que uma situação imaginária proporciona, ao mesmo tempo que faz um recorte em determinado conteúdo da língua, que intencionalmente pretende ensinar às crianças. Por exemplo, na proposta da Brincadeira de Lanchonete, algumas atividades fora da brincadeira tratavam intencionalmente de conteúdos relativos à linguagem escrita: ao propor que as crianças observassem um cardápio e depois criassem um para brincar, o professor pode favorecer que observem a estrutura do texto de um cardápio, que escrevam uma lista com o nome das comidas etc.

No momento em que o professor está propondo atividades com esses conteúdos, o foco está no aprendizado da língua, mas a conexão estabelecida com a brincadeira proposta torna mais significativo o aprendizado e o potencializa, na medida em que as crianças podem, posteriormente, fazer uso desses novos conhecimentos em sua brincadeira.

Relação entre outros importantes aprendizados e a brincadeira de faz de conta

Como foi possível constatar a partir das apresentações feitas até aqui, ao brincar, a criança realiza uma série de aprendizagens que contribuem para o seu desenvolvimento pessoal, social, de seu conhecimento de mundo e de sua autoestima.

Vamos retomar algumas dessas aprendizagens:

A brincadeira introduz a criança no mundo das ideias e das representações.

Na brincadeira do faz de conta, a criança aprende a utilizar o substituto dos objetos, dando a eles um novo nome e atribuindo-lhes um novo significado. Essa aprendizagem permite que ela pense e conheça o objeto

no plano mental. Tanto os objetos quanto as ações substitutas passam a ser suportes para o pensamento, cujos novos significados orientam suas ações na brincadeira.

Um exemplo dessa aprendizagem é a evolução da brincadeira de boneca: primeiro a criança explora o brinquedo, depois realiza com ele gestos de maternagem e, posteriormente, inicia um diálogo com a boneca, transformando-a em parceira (é o seu bebê) e experimentando novas formas maternais.

A brincadeira atualiza e incorpora os conhecimentos prévios infantis, além de permitir a sua generalização e conscientização.

Para assumir determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer algumas de suas características e respeitar as regras fundamentais que o definem, e, ao brincar, ela pode transformar esses conhecimentos que já possuía em conceitos gerais ou estereótipos com os quais brinca.

A brincadeira propicia um espaço de resolução de problemas.

Através da oportunidade de criar e vivenciar brincadeiras imaginativas, as crianças podem acionar seu pensamento para resolver problemas que para elas são importantes e significativos, como, por exemplo, juntamente com seus colegas, ter de decidir se poderá existir na brincadeira mais de um pai ou de uma mãe.

A brincadeira desenvolve capacidades importantes, como memória, atenção, criatividade e imitação.

Ao brincar, as crianças repetem, através de imitações, aquilo que já conhecem. Ativando sua memória, transformam os seus conhecimentos por meio da criação de uma situação imaginária nova.

Por exemplo, a criança observa o frentista abastecendo um carro e depois, quando chega em casa, vai para o quintal, pega a mangueira, sua motoca e "enche o tanque". Para isso, ela observou atentamente a situação, resgatou da sua memória o fato, imitou o frentista e criou uma nova situação.

Na brincadeira, a criança amadurece algumas competências para a vida coletiva, através da interação e da utilização e experimento das regras e papéis sociais.

Por exemplo, ao brincar de médico com seus colegas, decidem juntas quem será o doutor e quem será o paciente, quais devem ser as ações de cada um, e vivenciam a experiência de uma consulta.



Bibliografia

Miolo DE JOGOS MEC final.indd 53 09/12/2011 12:02:37

Miolo DE JOGOS MEC final.indd 54 09/12/2011 12:02:37

Bibliografia

A seguir listamos alguns dos livros e demais materiais consultados para a concepção e escrita dos diferentes materiais que compõe o conjunto Trilhas de jogos. Esta lista oferece apenas uma referência de consulta para mais informações sobre os temas dos cadernos, mas não está completa do ponto de vista acadêmico.

BROUGÈRE, Gilles. "A educação pré-escolar associada ao jogo". Jogo e educação. Porto Alegre: Artmed, 1998.

GARVEY, Catherine. Brincar. Lisboa: Edições Salamandra, s/d.

HALL, Nigel. "O brincar, o letramento e o papel do professor". In: MOYLES, Janet R. et al. A excelência do brincar. Porto Alegre: Artmed, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko. "Bruner e a brincadeira". In: _____ (Org.). O Brincar e suas teorias. São Paulo: Thompson Pioneira, 1998.

KITSON, Neil. "Por favor, Srta. Alexander: você pode ser o ladrão?" – O brincar imaginativo: um caso para a intervenção adulta. In: MOYLES, Janet R. et al. A excelência do brincar. Porto Alegre: Artmed, 2006.

KLISYS, Adriana. Mil e uma noites: uma aventura de faz de conta. REVISTA AVISA LÁ, nº 12. São Paulo: Instituto Avisa Lá, outubro, 2002.

KLISYS, Adriana; **FONSECA,** Edi. Brincar e ler para viver: um guia para estruturação de espaços educativos e incentivo ao lúdico e à leitura. Instituto Hedging-Griffo, Ação Comunitária e Caleidoscópio, 2008.

MEC [editorial]. "Brincar". In: Versão Preliminar do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: Ministério da Educação, 1998.

MORAIS, Artur G. de. "Consciência Fonológica e Metodologias de Alfabetização". Presença Pedagógica, v. 12, p. 58-67, 2006.

MORAIS, Artur G. de. "Alfabetização: o som e a escrita". Carta Fundamental, nº 8, p.16-21, maio de 2009.

ROSA, Sanny S. da. Brincar, conhecer, ensinar. COLEÇÃO QUESTÕES DA NOSSA ÉPOCA. São Paulo: Cortez, v. 68, 1998.

ROSERA, Montserrat Anton. (org). Planificar la etapa 0-6. Compromiso de sus agentes y práctica cotidiana. Barcelona: Editorial GRAÓ, 2007.

WAJSKOP, Gisela; **BROUGÈRE,** Gilles. O que é brincadeira. REVISTA CRIANÇA, nº 31. Brasília: Ministério da Educação, 1998.

Créditos institucionais

TRILHAS

Iniciativa:
Instituto Natura
Ministério da Educação/ Secretaria da Educação Básica

Realização:
Programa Crer para Ver, Instituto Natura

Desenvolvimento:
Comunidade Educativa Cedac

Ficha Técnica

Programa Crer para Ver, Instituto Natura
Coordenação:
Maria Lucia Guardia

Comunidade Educativa Cedac
Coordenação:
Beatriz Cardoso e Tereza Perez

Concepção do conteúdo e supervisão:
Ana Teberosky

Direção editorial:
Beatriz Cardoso e Beatriz Ferraz

Consultoria literária:
Maria José Nóbrega

Equipe de redação:
Ângela Carvalho, Beatriz Cardoso, Beatriz Ferraz, Debora Samori, Maria Grembecki, Milou Sequerra, Patrícia Diaz

Equipe da Gerência de Educação e Sociedade, Instituto Natura:
Maria Lucia Guardia, Lilia Asuca Sumiya, Maria Eugênia Franco, Fabiana Shiroma, Eliane Santos, Isabel Ferreira, Luara Maranhão, Marcio Picolo

Edição de texto:
Marco Antonio Araujo

Coordenação de produção:
Fátima Assumpção

Projeto gráfico:
SM&A Design/ Samuel Ribeiro Jr.

Ilustrações:
Vicente Mendonça

Revisão:
Ali Onaissi

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C122 Caderno de jogos. – São Paulo, SP : Ministério da Educação, 2011.
56 p. : il. ; 28 cm. – (Trilhas ; v. 4)

Inclui bibliografia.
ISBN 978-85-7783-066-4

1. Educação para crianças - Jogos. 2. Crianças - Linguagem - Aprendizagem. 3. Brincadeiras - Crianças - Desenvolvimento. 4. Atividades criativas na sala de aula. 5. Professores e alunos - Brincadeiras. 6. Crianças - Desenvolvimento. I. Série.

CDU 371.382
CDD 371.397

Índice para catálogo sistemático:
1. Educação infantil : Jogos 371.382

(Bibliotecária responsável: Sabrina Leal Araujo – CRB 10/1507)

"ESTE CADERNO TEM OS DIREITOS RESERVADOS E NÃO PODE SER COPIADO OU REPRODUZIDO, PARCIAL OU TOTALMENTE, SEM AUTORIZAÇÃO PRÉVIA E EXPRESSA DO PROGRAMA CRER PARA VER, DO INSTITUTO NATURA, COMUNIDADE EDUCATIVA CEDAC E DO MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO."

O QUE É O PROJETO TRILHAS

Desde 1995, a NATURA desenvolve o Programa Crer para Ver, que tem o objetivo de contribuir para a melhoria da qualidade da educação pública do Brasil. No contexto desse programa, o Instituto Natura desenvolveu, em parceria com a Comunidade Educativa CEDAC, Organização da Sociedade Civil de Interesse Público, o projeto TRILHAS, que visa orientar e instrumentalizar os professores e diretores de escolas para o trabalho com os alunos de 6 anos, com foco no desenvolvimento de competências e habilidades de leitura e escrita.

O Ministério da Educação (MEC), desejando implementar uma política pública, concluiu que a metodologia e a estratégia desenvolvidas pelo projeto TRILHAS, assim como os materiais e publicações concebidos e produzidos por esse projeto, são particularmente especiais e compatíveis com as diretrizes do MEC.

Este material contribui para ampliar o universo cultural de alunos e professores, por meio do acesso à leitura de obras da literatura infantil. A escolha da leitura como o principal tema do projeto justifica-se por ser uma estratégia mundialmente reconhecida como determinante para a aprendizagem e melhoria do desempenho escolar ao longo de toda a vida do estudante.

Com o objetivo de promover a qualidade da educação nas escolas públicas do país, o MEC apoia e distribui o conjunto de materiais do TRILHAS, que visa contribuir para o desenvolvimento da leitura, escrita e oralidade dos alunos de 6 anos de idade.

Esperamos que você possa utilizá-lo da melhor forma para que a melhoria da educação pública seja concretizada em nosso país.