

Jogar o bingo dos sons iniciais

Este jogo busca pôr em prática, de forma divertida, a análise de palavras, sons e sílabas semelhantes. Por meio dele, as crianças são estimuladas a observar propriedades do sistema alfabético (como ordem, estabilidade e repetição de sons/letras nas palavras) e semelhanças sonoras (sílabas iguais, rimas, aliterações etc.). Assim, brincam com as palavras de maneira criativa e criadora.



Público-alvo: alunos em processo inicial de alfabetização.

Objetivos:

- Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras que podem ser pronunciadas separadamente.
- Observar semelhanças sonoras nas sílabas iniciais de palavras.
- Perceber que palavras diferentes têm partes sonoras iguais.
- Identificar a sílaba como unidade fonológica.
- Desenvolver a reflexão sobre as propriedades sonoras das palavras (consciência fonológica) e sua forma escrita.

Material:

- 15 cartelas com seis figuras (cada cartela) e as palavras escritas correspondentes.
- 30 fichas com palavras escritas que têm o mesmo som inicial das palavras que dão nome às figuras das cartelas.
- 1 saco para guardar as fichas de palavras.

Como jogar:

As crianças podem jogar o bingo individualmente ou em duplas. Cada criança ou dupla recebe uma cartela.

Para começar, combine com eles as regras do jogo. Explique que dentro do saco estão fichas com palavras ([Anexo 1](#)) que começam com o mesmo som das palavras que eles têm nas cartelas. Diga que você vai tirar uma ficha por vez e ler em voz alta para eles. A tarefa é circular as palavras que começam com som igual. Dê alguns exemplos e escreva na lousa, circulando os sons iniciais parecidos (como **ca**sa, **ca**chorro, **ca**minho; **ja**nela, **ja**ula, **ja**buticaba) para que se familiarizem com o jogo. Peça que eles deem exemplos também. A seguir, leia o texto das regras ([Anexo 2](#)) para que entrem em contato com o gênero **instruções de jogos**. Certificando-se de que eles entenderam como se joga, comece a retirada e a leitura das fichas, uma a uma. Durante o jogo, percorra a sala para verificar as dificuldades; caso restem dúvidas, retome as regras, lendo e explicando.

Quando sortear as palavras, faça a leitura em tom alto, pausadamente, e procure sempre dar um tempo para que todos os alunos possam ouvi-las claramente e compará-las às palavras e imagens impressas em sua cartela. No caso de o jogo ser em duplas, sugira que as crianças conversem sobre suas hipóteses, antes de marcar a palavra cantada.

Quando alguém completar a sua cartela, gritará: BINGO! Você pode escrever as palavras na lousa para conferência do que foi assinalado e fazer as intervenções necessárias. Então o jogo pode reiniciar com novas cartelas, se estiverem animados...

Ao final do jogo, proponha a reflexão sobre as partes semelhantes entre as palavras e peça que os estudantes identifiquem a sílaba oral inicial e sua forma escrita.

A sílaba oral nem sempre corresponde à escrita. Por exemplo: em **BARRACA**, a sílaba oral inicial é **BA**, enquanto na escrita é **BAR**, pois, por convenção, quando há dígrafo **RR** ou **SS**, as letras iguais ficam separadas.

Variantes: podem-se criar cruzadinhas ou atividades de completar palavras com lacunas nas sílabas iniciais. Os alunos com [hipótese alfabética](#) poderão, com base nas cartelas, formar outras palavras que começam com as mesmas sílabas orais. Se quiserem avançar, podem criar palavras com essas sílabas no meio ou no fim.

*Adaptado de: CEEL/UFPE; MEC. **Manual didático - Jogos de Alfabetização**. Pernambuco: 2009.*

Conheça o **Manual didático - Jogos de alfabetização** em [Para Aprofundar](#).