

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

JULIA BRITTO DOS SANTOS

**MERCADO SILABADO: O USO DO JOGO NA PROMOÇÃO DA CONSCIÊNCIA  
FONOLÓGICA NA ALFABETIZAÇÃO**

JUIZ DE FORA  
2025

JULIA BRITTO DOS SANTOS

**MERCADO SILABADO: O USO DO JOGO NA PROMOÇÃO DA CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA NA ALFABETIZAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como parte das exigências para a obtenção do título de Licenciada em Pedagogia, no âmbito da Universidade Federal de Juiz de Fora, sob orientação da Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Luciane Manera Magalhães.

Juiz de Fora/MG, 11 de agosto de 2025.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Profa. Dra. Luciane Manera Magalhães  
Universidade Federal de Juiz de Fora  
Orientadora

---

Prof. Dr. Juliano Guerra Rocha  
Universidade Federal de Juiz de Fora  
Avaliador

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente à minha família, à minha mãe, Alessandra, meu pai, Filipe e ao meu irmão, Pedro, pelo amor incondicional, apoio constante e incentivo em todas minhas decisões acadêmicas. Também ao meu namorado, Davi, que me acompanha desde o início do ensino médio. Nunca me questionaram ou exigiram algo diferente, pelo contrário, confiaram plenamente em mim, e por conta disso tenho capacidade de fazer e ser quem sou hoje.

Aos amigos, pela companhia, palavras de encorajamento e companheirismo ao longo da trajetória. Seja os que me acompanharam só na primeira parte da caminhada, como Leandra e Verônica, seja aos que encontrei ao longo do caminho, como Cecília, ou até mesmo aqueles que me aproximei mais ao final da minha jornada, como Jennifer. Sou grata a todas.

Estendo também meus agradecimentos a todas as professoras e professores que contribuíram para minha formação, compartilhando conhecimento com excelência e compromisso, em especial, André, Giovani, Lara, Juliano, Mylene, Paulo e Rita. A pessoa que eu era antes da faculdade e que me tornei agora saindo dela tem o dedo de cada um. Agradeço imensamente pelos ensinamentos, pelos toques, pela paciência, por esclarecerem e tirarem minhas dúvidas sobre as mais diversas áreas para minha formação profissional e também como ser humano.

E por último, minha profunda gratidão à minha orientadora, minha “mãezinha” da faculdade, Luciane, pelo acompanhamento atento, pelas cuidadosas contribuições e pela dedicação ao meu desenvolvimento acadêmico. Foi como professora e como amiga que ela acreditou no meu potencial e me fez ir além do que a faculdade esperava de mim.

## RESUMO

Apresentamos, neste trabalho, um material didático, cujo objetivo é o de promover o desenvolvimento da consciência fonológica, especialmente a consciência silábica. Para tanto, criamos o jogo “Mercado Silabado”, voltado para crianças em fase de alfabetização, seja da Educação Infantil ou do primeiro ano do Ensino Fundamental, com o objetivo de explorar a contagem de sílabas orais das palavras e sua classificação. Fundamentada em autores como Moraes, Silva e Magalhães, evidenciamos a importância de atividades lúdicas no desenvolvimento da consciência fonológica. Explicamos o passo a passo sobre a confecção do jogo e de suas regras. Por fim, analisamos a sua aplicação, em uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental, seguida de atividade de sistematização do conhecimento. A vivência do jogo com a turma mostrou-nos a possibilidade de ser um elemento mediador na reflexão das crianças sobre os “pedacinhos” das palavras e entenderem melhor a lógica do sistema de escrita alfabética. Defendemos, assim, que o jogo pode ser um recurso valioso para professores alfabetizadores, uma vez que mobiliza a participação das crianças e seu interesse pelo aprendizado. Ao final do trabalho, disponibilizamos um QRCode para acesso aos arquivos do jogo.

**Palavras-chave:** Alfabetização; material didático; consciência fonológica; jogos para alfabetização.

## INDÍCE DE IMAGENS

<b>Imagem 1:</b> Alimentos feitos de <i>paper squishy</i> .	14
<b>Imagem 2:</b> Carrinhos de compras.	15
<b>Imagem 3:</b> Estante.	15
<b>Imagem 4:</b> Cartas do Mercado Silabado	16
<b>Imagem 5:</b> Criança sorteando uma carta.	19
<b>Imagem 6:</b> Criança sorteando um alimento da sacola.	20
<b>Imagem 7:</b> Crianças contando as sílabas com mediação.	20
<b>Imagem 8:</b> Atividade de sistematização.	21
<b>Imagem 9:</b> Crianças realizando a atividade impressa.	22

## SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	7
2.	O QUE É A CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA?	7
2.1.	PORQUE A CF É IMPORTANTE NA ALFABETIZAÇÃO?	8
3.	O JOGO COMO FERRAMENTA PARA SE PENSAR A CF	10
4.	O JOGO “MERCADO SILABADO”	11
4.1.	A CONFECÇÃO DO JOGO	13
4.2.	A APLICAÇÃO DO JOGO	17
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	23
6.	REFERÊNCIAS	24



## 1. INTRODUÇÃO

A alfabetização no Brasil, infelizmente, está longe de ser o ideal em que todas as crianças estejam alfabetizadas até o final do segundo ano do Ensino Fundamental (EF), como prevê a BNCC (Brasil, 2018). Pelo contrário, além das crianças, foi constatado, por dado recente do Inaf<sup>1</sup>, conforme apontado por Tokarnia (2025), que três, a cada dez brasileiros, com idade entre 15 a 64 anos, ou não sabem ler e escrever ou sabem muito pouco. Pensando em superar esse triste cenário e acreditando que as crianças podem ser alfabetizadas ou estarem em hipótese alfabética saindo do primeiro ano do EF, em escolas públicas, que esse trabalho foi desenvolvido.

O objetivo da alfabetização não é apenas tornar o adulto ou criança capaz de ler e escrever. Um aluno alfabetizado deve ser aquele capaz de, com um mínimo de autonomia, participar das práticas sociais de leitura, compreensão e produção de gêneros textuais orais e escritos (Morais, 2015, p. 74). E para que isso consiga se efetivar, precisamos parar de cometer os equívocos do passado, em que ler era considerado como uma habilidade de simples *decodificação* e escrever era concebido como *codificar*. Desde 1980, já tem estudos que superam essa visão (Nazari, 2010, p. 7), embora na prática das salas de aula, ainda se vislumbre o uso de métodos de alfabetização que se sustentam nesta concepção. Segundo Soares, ler é aprender a associar significantes a significados e escrever é representar significados com significantes (2021, p. 43), ou seja, é uma tarefa muito mais complexa do que apenas relacionar sons de fonemas com grafemas e vice-versa.

Pensando nesse objetivo de conseguir fazer a criança compreender que a escrita representa a pauta sonora que elaboramos para esse trabalho um recurso didático para promover a consciência fonológica, especificamente no que concerne à consciência silábica. O jogo desenvolvido foi denominado de “Mercado Silabado”, um jogo que trabalha com a consciência fonológica, mais no que concerne a consciência silábica. O jogo foi pensado desta forma pois o objetivo deste trabalho foi desenvolver a habilidade da contagem de sílabas orais e a classificação delas conforme o número de sílabas pelas crianças. Ao longo do desenvolvimento, será detalhado mais sobre sua estrutura e funcionamento.

---

<sup>1</sup> Indicador de Alfabetismo Fundacional. Para maiores informações: <https://alfabetismofuncional.org.br>.

## **1. O QUE É A CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA?**

A consciência fonológica (CF) pode ser definida como a consciência dos sons que compõem a fala, fazendo com que a criança consiga ignorar, por um momento, o significado que a palavra possui e prestar atenção à estrutura da palavra (Soares, 2021). Segundo Morais (2019) a consciência fonológica, mais recentemente, passou a ser vista como uma “constelação”, um conjunto de habilidades que permitem os seres humanos operarem sobre os segmentos orais das palavras.

Em outros termos, a consciência fonológica diz respeito a uma série de habilidades que devem ser trabalhadas, intencionalmente, com os alfabetizando para ajudá-los a refletirem sobre as partes orais que compõem uma palavra. Essas habilidades incluem separar as sílabas oralmente, contá-las, comparar palavras em relação à quantidade de sílabas, identificar e dizer palavras com mesmo som inicial (aliteração) e final (rima) e, por fim, identificar e produzir palavras com fonema inicial igual.

Por mais que as crianças utilizem a linguagem de forma interativa desde muito cedo e revelem conhecimentos sobre aspectos fonológicos, morfológicos e sintáticos da língua (Nazari, 2010), elas não saberiam explicitar tais saberes conscientemente. Por isso, como alfabetizadoras, precisamos promover momentos em que a língua seja tratada como objeto do pensamento, por meio de sua manipulação intencional em sala de aula, uma vez que esse processo não é natural nem espontâneo (Morais, 2019; Soares, 2021).

### **1.1. PORQUE A CF É IMPORTANTE NA ALFABETIZAÇÃO?**

Assim como Morais (2005), defendemos que a escrita alfabética é um sistema notacional e não um código. Isso porque envolve a reconstrução ativa, por parte do estudante, das regras e propriedades que regem sua organização. Entretanto, se for considerada como um código, requer apenas a memorização de equivalências entre letras e sons (Morais, 2005, p. 33).

Quando defendemos que a escrita alfabética é um sistema notacional, e não um código, estamos considerando que o estudante está desenvolvendo o domínio

de uma lógica de relações complexas e não uma relação direta de grafema e fonema. Segundo Morais,

Enquanto descobre ou toma consciência da existência de “unidades” orais e unidades escritas, e compreende como elas estão relacionadas, o indivíduo precisa desvendar como um todo (a palavra escrita) tem a ver com outro todo (a palavra falada) e como suas partes (escritas e orais) estabelecem correspondências entre si e com o todo-palavra (Morais, 2015, p. 61).

Para dominar essas relações o estudante precisa, em relação à parte escrita, entender que as letras podem assumir fontes diferentes como também uma ordem sequencial de permanência e de relações termo a termo (Ferreiro, 1989, *apud* Morais, 2015, p. 61). Compreender esse todo é um processo evolutivo em que os aprendizes constroem hipóteses ou estágios pela chamada psicogênese da escrita.

Ao trabalhar a consciência fonológica, os alfabetizandos são ajudados a observar algumas propriedades do sistema alfabético (como a ordem, a estabilidade e repetição de letras nas palavras) assim como quantidades e semelhanças de partes sonoras e gráficas. Estudos recentes (Aragão; Morais, 2020, p. 4; Soares, 2021) indicam que o desenvolvimento das habilidades metafonológicas também ajudaria no avanço da apropriação das convenções grafema-fonema e fonema-grafema da escrita alfabética, fazendo com que o estudante avance em suas hipóteses de escrita.

Há décadas, estudos vêm evidenciando as relações recíprocas entre a consciência fonológica e o domínio da escrita alfabética. Nesse sentido, Silva (2023), ao mapear e analisar 173 produções acadêmicas que investigam as relações entre CF e a alfabetização, no período entre 1995 a 2022, identifica que muitas delas defende que existe uma ajuda mútua entre a CF e o processo inicial de aprendizagem da leitura e da escrita (Silva, 2023, p. 61).

Ainda, na categoria que Silva chamou de “Consciência Fonológica e Escrita” (abrange 38 teses e dissertações), destaca-se a abordagem recorrente sobre a relação entre as hipóteses de escrita dos alfabetizandos e a consciência fonológica. Os estudos apontam que, embora essas habilidades estejam interligadas, a consciência fonológica não é um pré-requisito para o domínio da escrita alfabética. Ambas se desenvolvem de forma interdependente, influenciando-se reciprocamente ao longo do processo de alfabetização (SILVA, 2023, p. 53).

Além disso, ainda existe a autores como Morais e Silva que discutem que não apenas um facilitador, algumas habilidades da consciência fonológica são condição necessária para a criança avançar em sua compreensão do Sistema de Escrita Alfabética (SEA) (Morais; Silva, 2022, p. 203). Eles defendem que essas habilidades não são suficientes, por mais que sejam necessárias. Isso porque entender a lógica de nosso sistema notacional envolve aspectos conceituais que vão além da capacidade de pensar sobre as “partes sonoras” das palavras (2022, p. 218).

Compreender essa lógica envolve perceber, assim como já mencionado, que as letras funcionam como representações convencionadas que correspondem às partes sonoras das palavras. Isso requer que a criança consiga reconhecer que diferentes grafias da letra *p* por exemplo, são da mesma classe funcional, ao mesmo tempo diferenciar letras visualmente parecidas, como *p*, *q*, *b* e *d*, enquanto elementos distintos dentro do sistema. Como destacam Morais e Silva (2022, p. 218), esses aspectos podem ser observados a partir de uma perspectiva construtivista.

## **2. O JOGO COMO FERRAMENTA PARA SE PENSAR A CF**

Tendo em vista as seções anteriores, a conceituação e a importância do trabalho da Consciência Fonológica para o trabalho na alfabetização, cabe-nos perguntar que tipo de atividades poderiam ser interessantes para desenvolver essa “constelação” de habilidades que a CF envolve.

Nesse trabalho, apresentaremos uma possibilidade de recurso pedagógico que propicia o desenvolvimento de uma das mais primárias das habilidades da CF: a contagem de sílabas orais das palavras e, por isso mesmo, foi pensado para crianças ou adultos que se encontrem na hipótese pré-silábica.

O artigo de Aragão e Morais (2020, p. 32) mostra como o emprego de atividades lúdicas envolvendo jogos, cantigas ou outros textos poéticos da tradição oral pode fazer com que uma alta proporção de aprendizes chegue a uma hipótese alfabética, mesmo no último ano da Educação Infantil. Além disso, propor atividades em que as crianças brincam e refletem sobre palavras maiores que outras, sobre palavras que rimam ou que começam com a mesma sílaba pode contribuir para que se apropriem do Sistema de Escrita Alfabético.

No entanto, é importante ressaltar que as sílabas mencionadas anteriormente dizem respeito a sílabas *orais*. Assim como Magalhães alerta (2022, p. 24), existem diferenças entre as sílabas orais e escritas, o trabalho de juntar pedaços memorizados escritos pode ser um processo artificial e sem sentido para a criança e o que temos como objetivo ao manipular as sílabas orais é a reflexão sobre o SEA e o desenvolvimento das habilidades de CF.

Feito essa ressalva, em consideração ao trabalho com jogos em sala de aula, alguns apontamentos são necessários. Primeiro, o jogo, seja ele o que apresentamos nesse TCC ou qualquer um presente na internet, livros ou outros suportes textuais, não faz milagres, nem é suficiente por si mesmo. Ele é uma potente ferramenta, que quando utilizada apoderando-se dos fundamentos teóricos subjacentes e tendo em vista os objetivos que ele visa promover, pode oferecer ricos momentos de reflexão e diversão para os alunos. Mas não é só o jogo, a professora também tem que articular outras atividades para envolver, cotidianamente, todas as unidades da língua, quais sejam, texto, frase, palavra, sílaba, fonema e letra (Magalhães, 2022, p. 23).

Outro apontamento, é que cada criança aprende num ritmo diferente, e devemos estar atentas a quais conseguiram e às que não conseguiram atingir os objetivos propostos com o jogo em questão. Para que isso seja possível, é preciso estar atenta a cada criança, individualmente, e retomar informações e conhecimentos necessários, preferencialmente, trocando os jogos e as atividades (Magalhães, 2022, p. 22).

Essa troca tange o último apontamento, o fator da novidade. As crianças, em geral, gostam de novidades, por isso, reorganizar o ambiente da sala de aula, com novos cartazes, novas atividades, propostas, jogos, livros é fundamental para despertar a atenção e o interesse da turma (Magalhães2022, p. 113). Trocar os jogos, por mais que a habilidade a ser desenvolvida seja a mesma, traz um novo desafio para a criança e torna o processo de aprender mais significativo.

Na próxima seção, descrevemos o processo de criação do jogo “Mercado silabado”.

### **3. O JOGO “MERCADO SILABADO”**

Durante o processo de construção do jogo Mercado Silabado, foram concebidas várias ideias, mas todas com o mesmo objetivo: brincar com as sílabas orais de palavras significativas para as crianças. E se tem algo que está na realidade de toda criança, aliás, de toda pessoa, é a presença de produtos alimentícios comprados no mercado. Por conta disso, esse foi o tema escolhido para esse jogo: frutas e legumes.

A ideia do Mercado Silabado nasceu a partir do jogo Mercado, criado pelo Projeto Trilhas<sup>2</sup>, em que as crianças precisam agrupar imagens de alimentos em cestas de compras impressas, seguindo o mesmo som da sílaba inicial. No jogo tem, por exemplo, as imagens “caju” e “carambola”. Como elas têm os mesmos sons iniciais, seriam agrupadas na mesma cestinha (de papel, impressa). No entanto, só fazer esse agrupamento não seria suficientemente desafiador e envolvente para ser considerado um jogo<sup>3</sup>, logo, decidimos desenvolver mais a ideia dessa atividade.

Para ter um repertório maior de palavras de alimentos diferentes de forma que o jogo seja menos monótono e previsível, decidimos trocar a habilidade fonológica de comparação de sílabas iniciais para a separação e contagem de sílabas orais, de forma a manter o tema almejado.

Quanto aos objetivos pedagógicos, o jogo Mercado Silabado proporciona o desenvolvimento de duas habilidades:

- 1ª: Contar as sílabas orais das palavras;
- 2ª: Classificar as palavras de acordo com a quantidade de sílabas orais (2, 3 ou 4);

Conforme se poderá observar, nas imagens de 1 a 4, na próxima seção, o jogo é composto por 30 cartas de ação (“compre”, “escolha” e “perca a vez”), 30 alimentos<sup>4</sup> (feitos pela técnica *paper squishy*<sup>5</sup>), três carrinhos de compras impressos em tamanho A3, sendo um para cada quantidade de sílabas (2, 3 e 4), uma prateleira impressa em papel A3 e uma sacola de mercado grande comum.

<sup>2</sup> O Projeto Trilhas é uma “parceria do Ministério da Educação com o Instituto Natura e o Centro de Educação e Documentação para a Ação Comunitária (Cedac), de São Paulo” (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, s.d.).

<sup>3</sup> Entendemos jogo como uma atividade lúdica, realizada individualmente ou em grupo, que segue regras determinadas e tem como principal finalidade vencer.

<sup>4</sup> Abacate, abacaxi, abóbora, abobrinha, aipim, amendoim, arroz, banana, batata, beterraba, biscoito, cebola, cebolinha, cenoura, feijão, inhame, laranja, leite, limão, maçã, macarrão, maracujá, melancia, melão, mexerica, milho, morango, pera, tomate, uva.

<sup>5</sup> *Paper squishy* é um tipo de brinquedo artesanal feito, geralmente, com papel, fita adesiva e enchimento macio (como algodão ou espuma). Ele é projetado para ser apertado e depois voltar lentamente ao seu formato original, simulando a função de um *squishy* comercial.

Para jogar o Mercado Silabado, primeiro é preciso organizar o ambiente. Os carrinhos de compras, assim como a prateleira, devem ser afixados no quadro ou na parede, de forma que fiquem na altura das crianças. Em seguida, devem-se colocar todos os produtos do mercado dentro da sacola, e sortear (a professora mesmo) aleatoriamente seis deles para afixar na prateleira. Após esses preparativos, é preciso embaralhar as cartas e deixar num montinho, viradas de cabeça para baixo. Feito isso, o ambiente está pronto!

O próximo passo é apresentar cada alimento para a turma, de forma a esclarecer o nome de cada um, evitando dúvidas no decorrer do jogo.

Em seguida, um membro do grupo deve virar uma carta de ação. Caso seja a carta “compre”, o jogador pega um alimento aleatório de dentro da sacola do mercado. Se sair “escolha”, o jogador retira um alimento da prateleira. Se a carta for “perca a vez”, passa a vez para o próximo grupo.

Com o alimento em mãos, o jogador conta a quantidade de sílabas orais da palavra e, em seguida, coloca no carrinho correspondente. Nesse momento, assim como no momento de escolher um alimento da prateleira, ele pode sempre contar com a ajuda de todos do grupo. Caso, mesmo assim, tenha dificuldade na classificação, a professora pode mediar ajudando na contagem oral das sílabas. Assegurada a contagem, a criança prende o alimento no carrinho.

Vence o grupo que finalizar um carrinho de compras primeiro, seja o de duas, três ou quatro sílabas. A professora pode propor que o jogo continue até que todos os carrinhos sejam preenchidos e sejam estabelecidos o segundo e terceiro colocados, de forma a explorar todas as palavras e permitir que todos “vençam” (em diferentes colocações).

### **3.1. A CONFECÇÃO DO JOGO**

Durante a confecção prática do jogo também houve aprendizados, por isso essa seção é dedicada ao compartilhamento dessas informações. Sugerimos algumas mudanças possíveis para simplificar a confecção do material por parte da professora. Observando que todas partes que compõe esse jogo estão disponíveis em formato PDF para *download* através do QR Code que se encontra no Anexo I.

Em primeiro lugar, em relação aos alimentos do jogo, que são as 30 frutas e legumes, fizemos a produção deles em *paper squishy*. Para todos os alimentos,

tentamos mimetizar o tamanho real deles, tendo como limite máximo o tamanho da folha A4, como o abacaxi e a melancia. Na imagem 3, a seguir, estão todos os alimentos já confeccionados. Esta técnica é extremamente trabalhosa e, portanto, demorada, por isto mesmo, sugerimos que se faça apenas a frente e verso dos alimentos e plastifique.

**Imagem 1:** Alimentos feitos de *paper squishy*.



**Fonte:** Acervo da autora.

Entretanto, caso a professora opte por fazer o *paper squishy*, devido à atratividade das crianças pelos alimentos que ficam em 3d e por poder apertá-los, explicamos brevemente o passo a passo.

Primeiro, deve-se aplicar o plástico adesivo transparente<sup>6</sup> sobre todas as impressões da frente e do verso dos alimentos. Segundo, recorta-se bordeando as imagens. Terceiro, faz-se a junção por meio de pequenos pedaços de fita adesiva, na vertical, das beiradas do verso e da frente da folha, fechando tudo, menos uma pequena abertura para colocar o enchimento<sup>7</sup>. Quarto, coloca-se o enchimento e depois fecha com a fita adesiva, da mesma forma que foi preso o restante das laterais. Caso coloque muito enchimento, ou pouca fita, tem o risco de abertura desses alimentos de papel e vazamento do enchimento. Portanto, recomendamos pouco enchimento, e pedaços mais compridos de fita adesiva, sendo colados sempre na vertical para maior fixação nas laterais das imagens.

Em seguida, confeccionamos os carrinhos e a estante do mercado, os quais foram impressos em papel tamanho A3. A plastificação também foi feita com papel

<sup>6</sup> Tipo papel *contact*.

<sup>7</sup> O enchimento pode ser pedaços recortados de sacola plástica, espuma de travesseiro, algodão, papel toalha ou higiênico amassado ou enchimento acrílico. Nós utilizamos o enchimento acrílico por já termos em estoque.

adesivo transparente. Essa divisão em quatro partes da imagem foi feita pois para caber seis alimentos fixados em cada carrinho ou estante foi necessário ter mais espaço. Considerando que no jogo existem três carrinhos e uma estante, totalizou 16 papéis A3. A seguir, na imagem dois, estão todos os três carrinhos.

**Imagem 2:** Carrinhos de compras.



**Fonte:** Acervo da autora.

Caso seja feito a impressão em papel A3 de maior gramatura, apenas a plastificação com plástico adesivo pode ser suficiente para o jogo. Porém, como quisemos produzir um material ainda mais duradouro, prendemos o verso das folhas em papelão. Para finalizar, fixamos tanto nos carrinhos, quanto na estante, seis pedacinhos de velcro adesivo, espalhados uniformemente, conforme se observa na Imagem 3, a seguir:

**Imagem 3:** Estante.



**Fonte:** Acervo da autora.

Como os carrinhos e as estantes acabam se tornando muito grandes quando unidas suas partes, é necessário fazê-los dobráveis para se ter praticidade na hora de guardar. Para isso, as laterais do papel A3 devem ser presas, após a plastificação, com fita adesiva transparente larga, imitando uma dobradiça, de forma que se possa dobrar sem danificar o material<sup>8</sup>.

Por último, elaboramos as cartas. Elas foram impressas em papel de gramatura 180 passadas por plastificação aquecida. É necessário ficarem firmes, porque as cartas serão muito manipuladas pelas crianças, portanto ao invés de plástico adesivo transparente, como foi feito nos outros materiais, com as cartas o ideal é que se passe por plastificadora.

Na Imagem 4, a seguir, apresentamos as cartas de ação ('compre', 'escolha' e 'pule a vez'), devidamente impressas, recortadas e plastificadas.

**Imagem 4:** Cartas do Mercado Silabado



**Fonte:** Acervo da autora

<sup>8</sup> Elaboramos um vídeo que ilustra a forma como foi presa a fita adesiva no carrinho do mercado, o qual pode ser acessado por meio do QR Code que se encontra no Anexo I.

### 3.2. A APLICAÇÃO DO JOGO

Uma vez confeccionado o jogo, solicitamos autorização da direção e da professora regente<sup>9</sup> do 1º ano do Ensino Fundamental, da Escola Municipal Quilombo dos Palmares, no dia 25 de julho de 2025, para testar a funcionalidade junto às crianças. Precisávamos experimentar, na prática, se o jogo funcionaria e se as crianças conseguiriam articular as habilidades almeçadas. A referida escola está situada em um bairro periférico da cidade de Juiz de Fora/MG.

Como a turma não nos conhecia, primeiro, nos apresentamos e ouvimos as crianças se apresentarem com seus nomes e idades. Para nos auxiliar, a professora regente distribuiu os crachás das crianças para que conseguisse ler o nome delas. A prática de chamar a criança pelo nome não só é importante para conseguir chamar sua atenção, mas também faz com que ela se sinta valorizada e respeitada, como um indivíduo único e importante. Tentar chamar todos pelo nome, de fato causou efeitos positivos como a participação e engajamento durante a prática.

Após a apresentação, mostramos uma grande sacola de compras, com todo material do jogo escondido e dissemos que faríamos um jogo para ajudar no aprendizado da escrita. As crianças ficaram eufóricas, porque adoram jogos, e pedimos para elas irem pensando sobre o que seria o jogo, enquanto fomos colando, no quadro branco, os carrinhos e a estante. Algumas crianças disseram que já sabiam sobre o que o jogo era, e disseram que era “um jogo de mercadinho”. Então, escrevemos o nome do jogo no quadro “Mercado Silabado” e fomos lendo junto com elas as palavras, confirmando as hipóteses das crianças que era um jogo de “mercado”, mas não entenderam a palavra “silabado”.

Em seguida, perguntamos se alguém na sala já havia ouvido falar da palavra “sílaba”, e alguns levantaram a mão. Perguntei o que era, mas ninguém se manifestou. No momento, não havia me dado conta de que “sílaba” é uma metalinguagem que nem sempre é trabalhada no 1º ano do EF, uma vez que geralmente as professoras utilizam o termo “pedacinho”. Logo, mudei a pergunta, e indaguei se eles sabiam sobre os “pedacinhos” das palavras, que também são conhecidos como sílabas, e quase todos levantaram a mão. Pedi se alguém poderia

---

<sup>9</sup> Agradeço à professora Lana Rose Correa Lima Martins pela oportunidade de vivenciar este jogo com sua turma e à direção da escola por ter sempre as portas abertas para a Universidade e comunidade.

explicar o que era, uma menina se levantou da cadeira e demonstrou apoiando os dedinhos ao lado da boca (como faz a professora ao contar as sílabas orais com a turma), contanto os pedacinhos de uma palavra imaginária, e disse que era isso. Feliz de saber que eles já tiveram contato com a contagem de sílabas orais, explicamos que o nome do jogo é “Mercado Silabado”, porque é um jogo que iríamos separar os produtos do mercado de acordo com a quantidade desses pedacinhos.

Em seguida, apresentamos os materiais do jogo, mostrando os carrinhos, e seus respectivos números, a estante, as cartas e, por último, os alimentos dentro da sacola. Esse último momento foi um pouco mais demorado que os outros, pois fomos mostrando os alimentos, um por um, e perguntando se eles sabiam o nome. Entendemos que se fossemos a professora regente, teríamos trabalhado anteriormente ao jogo, a montagem de um mercadinho<sup>10</sup> com a turma, o que proporcionaria este conhecimento prévio concernente aos alimentos. As crianças tiveram dificuldade apenas para identificar o inhame, o amendoim, a abobrinha e a beterraba, apenas quatro dentre os 30 alimentos do jogo. Enquanto isso, a professora regente e a sua auxiliar nos ajudaram reorganizando as carteiras de forma a ter três grandes grupos na sala. Como estavam presentes 23 crianças no dia, formamos dois grupos de oito e um de sete crianças.

O próximo movimento foi o de perguntar a eles como faziam para aprender um jogo novo que nunca jogaram antes, pois queria saber se tinham a experiência com a leitura de regras de jogo. Entretanto, ninguém respondeu, então seguimos apresentando a carta das regras do jogo do “Mercado Silabado”, explicando que todo jogo tem um papelzinho com as regras, e para eles, quando fossem na biblioteca jogar algum, ou em casa, que prestassem atenção nele, pois explica como se joga. Após isso, lemos as regras do jogo e simulamos com os grupos o que eles teriam que fazer, caso pegassem cada uma das cartas de comando.

Tendo explicado as regras, demos início ao jogo. Assim como escrito nas regras, primeiro um grupo retira uma carta. Para isso, é necessário que uma criança seja a representante para fazer isso pelo grupo. Todas as crianças queriam ser as representantes, porque queriam interagir com os materiais do jogo. No momento, acabamos por escolher uma representante nós mesmas, por conta do tempo.

---

<sup>10</sup> Para maiores detalhes acerca da montagem de um mercadinho veja Magalhães (2022).

Porém, mais interessante seria propor uma forma delas decidirem por si mesmas. Uma alternativa promissora, que estimula o exercício da cidadania, seria por meio de votação. Outra opção seria o sorteio. Para isso bastaria ter o nome das crianças em papéis dentro de um recipiente e sortear escolhendo um ao acaso.

Caso a criança tirasse a carta “comprar”, a colega da sua direita (seguindo o sentido horário) sorteava de dentro da sacola uma fruta ou legume e, em seguida, uma terceira criança (à direita) pegava o alimento e prendia no carrinho. Fiz dessa forma, pela euforia de todas crianças quererem participar ativamente na vez do grupo delas. Na hipótese de a primeira criança tirar a carta “escolha”, a outra criança iria para frente, apontaria para o alimento da estante e colocaria o alimento no carrinho. E, por último, caso tirassem a carta “pule a vez”, por azar, nenhuma criança faria uma ação naquela rodada.

Na Imagem 5, a seguir, mostramos uma das crianças sorteando a carta durante o jogo. Nessa aplicação, levamos os montinhos de carta até as mesas para os grupos sortear. Mas, também pode-se optar por deixar o monte em cima de uma mesa em frente à sala e pedir para a criança ir até lá buscar a carta.

**Imagem 5:** Criança sorteando uma carta.



**Fonte:** Acervo da autora.

Assim como levamos as cartas até os grupos para as crianças não precisarem se levantar, fizemos o mesmo com a sacola de compras que tinha os alimentos. Levamos o material até as crianças pelo fato da sala estar muito cheia, e ser difícil mover as cadeiras, por estarem muito próximas umas das outras.

No momento em que uma criança retirava a carta “comprar”, era levada a sacola até ela e pedíamos para tirar um alimento de olhos fechados. A Imagem 6, a seguir, ilustra uma criança sorteando um alimento da sacola.

**Imagem 6:** Criança sorteando um alimento da sacola.



**Fonte:** Acervo da autora.

A cada vez que era sorteado um alimento, ou escolhido da estante, visando mediar a reflexão do grupo, pedia para que a criança antes de colocar no carrinho fosse para frente da mesa do grupo e contasse os pedacinhos da palavra junto do grupo. A contagem era tão contagiante, que até os outros grupos contavam junto e diziam a resposta de quantos pedacinhos tinham. Mas como era um jogo e haveria um grupo vencedor no final, retomava com as crianças que não podiam contar a resposta.

A Imagem 7, a seguir, retrata uma criança que voltou para o grupo e fez a contagem das sílabas da palavra ‘mexerica’. Como ela estava com vergonha de perguntar ao grupo sozinha, fomos juntos.

**Imagem 7:** Crianças contando as sílabas com mediação.



**Fonte:** Acervo da autora.

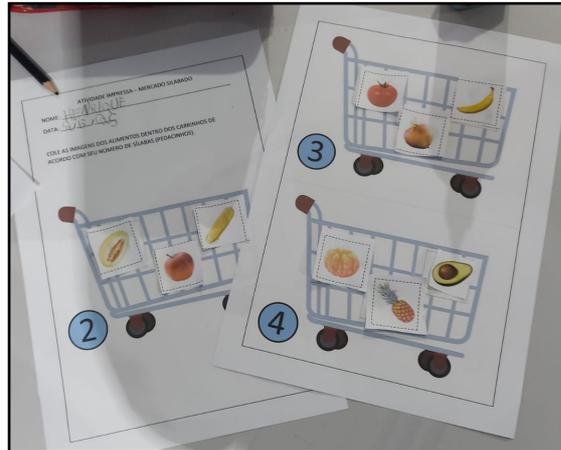
É interessante destacar que mesmo com a contagem junto do grupo, algumas vezes, quando a criança se via sozinha na frente da sala para escolher qual carrinho colocar, ela ficava perdida. Possivelmente, isso acontecia porque estar na frente de todos e a deixava nervosa, fazendo esquecer-se da contagem, ou poderia ser que realmente não sabia fazer a contagem dos pedacinhos. Nessas horas, pedíamos para ela voltar e consultar o grupo, e ela mesma colocava no carrinho correto. Teve apenas uma das crianças que, mesmo com a contagem do grupo, não soube colocar no carrinho correspondente, depois descobrimos, com a professora, que era porque ela ainda não conseguia ler os números “2”, “3” e “4”.

De uma forma geral, as crianças conseguiram, com a ajuda do grupo, contar praticamente todos os alimentos e colocar no carrinho correspondente sem muitas complicações. Foi apenas um alimento, a *abóbora*, que causou dúvida, pois alguns contavam três sílabas – A-BÓ-BRA – e outros quatro sílabas – A-BÓ-BO-RA. Para esse alimento em específico, pausamos o jogo, escrevemos a palavra no quadro, e fizemos a leitura coletiva. Expliquei que quando falamos rápido, parece que “comemos” o “O” do “BO”, fazendo virar um “BRA”, mas que na verdade a palavra tem quatro “pedacinhos”, como na escrita que estava no quadro.

Sendo finalizado o jogo, as crianças foram para o intervalo e, em seguida, fizemos uma atividade impressa que articula as mesmas habilidades que o jogo, quais sejam, contar as sílabas orais e classificar as palavras de acordo com a

quantidade de sílabas. A atividade foi feita individualmente. As crianças tinham que colar nove imagens (três de duas sílabas, três de três sílabas e três de quatro sílabas) dentro dos carrinhos correspondentes, conforme se observa nas Imagens 8 e 9, a seguir:

**Imagem 8:** Atividade de sistematização.



**Fonte:** Acervo da autora.

**Imagem 9:** Crianças realizando a atividade impressa.



**Fonte:** Acervo da autora.

Foram usados os mesmos alimentos do jogo, com as mesmas imagens reais, servindo como uma atividade de sistematização do conhecimento e, ao mesmo

tempo, para identificação de quem teve dificuldade de contagem oral de sílabas e sua classificação entre os carrinhos.

Finalizando, percebemos que não foi um jogo tão difícil, uma vez que muitos talvez já estivessem familiarizados com a contagem oral das sílabas, mas classificar entre os carrinhos foi um pouco mais desafiador. Observando o desenvolvimento dos alunos ao longo da prática e, também, da atividade impressa, pensamos que eles conseguiram articular muito bem as habilidades que foram o objetivo do trabalho.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Vivenciar a criação, confecção e aplicação do jogo “Mercado silabado” foi uma experiência enriquecedora. Embora o processo de confecção tenha sido árduo, os resultados junto às crianças, no decorrer da aplicação, compensaram todo o trabalho dispendido. Foi extremamente gratificante observar o envolvimento das crianças durante o jogo e a participação delas no processo de aprendizado. Ao mesmo tempo em que puderam atuar em grupo, ao longo do jogo, contando oralmente as sílabas das palavras, tiveram o momento de refletirem individualmente, na atividade de sistematização.

O movimento das crianças se concentrarem na contagem dos “pedacinhos” das palavras em detrimento às características físicas dos alimentos, durante a atividade, indica que possivelmente elas conseguiram entender que as palavras representam a pauta sonora. Esta conquista é fundamental para o aprendizado da leitura e da escrita, uma vez que crianças pequenas acreditam que a escrita representa as características físicas do objeto.

Desta forma, pode-se dizer que o objetivo inicial de promover momentos que estimulassem a consciência silábica através do jogo foi um sucesso. Como a aplicação foi feita durante o final do primeiro semestre do ano letivo, acreditamos que foi mais como a continuação de um movimento que a professora regente já tinha iniciado, no que concerne à contagem de sílabas orais e comparação entre as palavras.

Seria interessante, para futuras investigações, testar a realização do jogo Mercado Silabado no início do semestre do 1º ano, assim como no final do 2º período da Educação Infantil, para observar como ele é recebido pelas crianças, e os possíveis graus de dificuldade apresentados.

Finalmente, concluímos que o trabalho com jogos, em geral, e para a promoção da consciência fonológica, em específico, mostra-se como uma alternativa promissora que deveria ser mais explorada e valorizada dentro de sala de aula.

## 5. REFERÊNCIAS

**ARAGÃO, Silvia; MORAIS, Artur Gomes de.** Como crianças alfabetizadas com o método fônico resolvem tarefas que avaliam a consciência fonêmica? *Educação em Revista*, Belo Horizonte, v. 36, e223345, 2020. DOI: 10.1590/0102-4698223345..

**MAGALHÃES, Luciane Manera.** *Oficina de alfabetização: materiais, jogos e atividades*. Curitiba: Appris, 2022.

**MORAIS, Artur Gomes de.** *Sistema de escrita alfabética*. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

**MORAIS, Artur Gomes de.** *Consciência fonológica na educação infantil e no ciclo de alfabetização*. Belo Horizonte: Autêntica, 2023.

**MORAIS, Artur Gomes de.** Apropriação do sistema de notação de escrita alfabética e o desenvolvimento de habilidades de reflexão fonológica. *Letras de Hoje*, Porto Alegre, v. 39, n. 3, p. 175–192, set. 2004.

**MORAIS, Artur Gomes de.** O desenvolvimento da consciência fonológica e a apropriação da escrita alfabética entre crianças brasileiras. *Revista Brasileira de Alfabetização (ABAlf)*, Vitória, v. 1, n. 1, p. 59–76, jan./jun. 2015.

**MORAIS, Artur Gomes de; SILVA, Alessandro da.** Jogos que promovem a consciência fonológica: como ajudam a compreender o sistema de escrita alfabética e suas convenções? In: **ARAÚJO, Liane Castro de; CAMINI, Patrícia; NOGUEIRA, Gabriela Medeiros; ZASSO, Silvana Maria Bellé (orgs.)**. *Alfabetização: saberes docentes, recursos didáticos e laboratórios formativos*. Curitiba: CRV, 2022. p. 203–222.

**NAZARI, Gracielle Tamosso.** Panorama de pesquisas sobre consciência fonológica de crianças com desenvolvimento normal realizadas no Brasil no período de 1991 a 2009. *Letrônica*, Porto Alegre, v. 3, n. 1, p. 3–21, jul. 2010.

**SILVA, Verônica Tostes.** Consciência fonológica na alfabetização de crianças no Brasil: um olhar para as produções acadêmicas [1995–2022]. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) — Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2023.

**SOARES, Magda.** *Alfabetar: toda criança pode aprender a ler e a escrever.* São Paulo: Contexto, 2021.

**TOKARNIA, Mariana.** Três em cada 10 brasileiros são analfabetos funcionais. *Revista Fórum*, **5 mai. 2025.** Disponível em: <https://revistaforum.com.br/brasil/2025/5/5/trs-em-cada-10-brasileiros-so-analfabetos-funcionais-178609.html>. Acesso em: 21 mai. 2025.

**ANEXO I – FRENTE E VERSO DAS CARTAS, ESTANTE, PRATELEIRA, FRENTE  
E VERSO DOS ALIMENTOS E ATIVIDADE DE SISTEMATIZAÇÃO DO JOGO  
MERCADO SILABADO EM PDF**



[https://drive.google.com/drive/folders/13TcolKn\\_HdmrSvQYQRQTWU2ZLVBOwaog?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/13TcolKn_HdmrSvQYQRQTWU2ZLVBOwaog?usp=sharing)

**ANEXO II – VÍDEO DE TUTORIAL PARA DOBRAGEM COM FITA ADESIVA  
GROSSA DOS CARRINHOS E DA ESTANTE**



[https://drive.google.com/drive/folders/1SQB1jc3uzK4ulhcxv\\_BVcV1DwbHMeTSj?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1SQB1jc3uzK4ulhcxv_BVcV1DwbHMeTSj?usp=sharing)