



**Hebe Duarte de Andrade Maluf**

**Aira Suzana Ribeiro Martins**

**QUEM SOU EU?  
QUEM É VOCÊ?  
O BRINCAR DE FAZ  
DE CONTA NO  
MUNDO DAS LETRAS  
COM OS JOGOS  
DRAMÁTICOS**



Rio de Janeiro, 2025

**QUEM SOU EU?**

**QUEM É VOCÊ?**

**O BRINCAR DE FAZ DE CONTA NO MUNDO DAS  
LETRAS COM OS JOGOS DRAMÁTICOS**

**Hebe Duarte de Andrade Maluf Resende  
Aira Suzana Ribeiro Martins**

**Quem sou eu?  
Quem é você?**

**O brincar de faz de conta no mundo  
das letras com os jogos dramáticos**

**1ª Edição**



Rio de Janeiro, 2025

**COLÉGIO PEDRO II**

**PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA**

**BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER**

**CATALOGAÇÃO NA FONTE**

R433 Resende, Hebe Duarte de Andrade Maluf

Quem sou eu? Quem é você? : o brincar de faz de conta no mundo das letras com os jogos dramáticos / Hebe Duarte de Andrade Maluf Resende, Aira Suzana Ribeiro Martins. 1. ed. - Rio de Janeiro: Imperial Editora, 2025.

90 p.

Bibliografia: p. 88-89.

ISBN: 978-65-5930-272-7.

1. Anos iniciais do Ensino Fundamental - Estudo e ensino. 2. Alfabetização. 3. Aprendizagem significativa. 4. Jogos dramáticos. 5. Ludicidade. I. Martins, Aira Suzana Ribeiro. II. Colégio Pedro. II. III. Título.

CDD 372

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB-7: 5692.

## NOTA SOBRE A AUTORIA E CONSTRUÇÃO DO MATERIAL

Este material foi elaborado no contexto do Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica, a partir da pesquisa que deu origem à dissertação Jogos dramáticos e alfabetização: ludicidade e discurso no processo de aprendizagem. Sua concepção e diagramação ocorreram por meio da plataforma *Canva*, utilizando recursos gráficos disponíveis na própria ferramenta.

Os ícones e elementos visuais decorativos que compõem este Produto Educacional são provenientes da biblioteca do *Canva*, com uso permitido conforme os termos de serviço da plataforma. As imagens que fazem parte do registro da pesquisa empírica estão devidamente identificadas com fonte e ano, em conformidade com os princípios éticos da pesquisa e mediante autorização dos responsáveis, quando necessário.

Este *e-book* foi pensado como um recurso de circulação livre para fins educacionais e formativos, desde que citada a autoria.

## RESUMO

Este Produto Educacional é fruto da pesquisa desenvolvida no âmbito do Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica, por meio da dissertação intitulada “Jogos dramáticos e alfabetização: ludicidade e discurso no processo de aprendizagem”. Não se apresenta como uma proposta fechada, mas como uma peça em constante montagem, aberta ao diálogo com os professores e professoras que constroem, todos os dias, caminhos possíveis para a alfabetização nas escolas públicas brasileiras. Seu principal objetivo é oferecer um material sensível e provocador, que articule teoria e prática, e que sirva como convite à escuta, à invenção e à reflexão coletiva sobre o ensino da língua escrita. O *e-book* propõe o uso dos jogos dramáticos como eixo metodológico para uma alfabetização dialógica e significativa, fundamentando-se nas ideias de Vygotsky (2007, 2009, 2014), Bakhtin (2000, 2011) e Spolin (2005, 2008, 2017). O brincar de faz de conta é compreendido como linguagem e como possibilidade de autoria, permitindo às crianças exercerem sua imaginação, sua voz e seu direito à aprendizagem. Ao longo do material, os educadores encontrarão propostas didáticas, exemplos de vivências, sugestões de avaliação e reflexões que dialogam com os desafios cotidianos da sala de aula. Mais do que um guia, este PE é um gesto formativo, que se constrói na partilha e no movimento.

**Palavras-chave:** alfabetização; jogos dramáticos; linguagem; ludicidade; oralidade.



# SUMÁRIO



**Apresentação** ..... 7



**Como tudo começou:** uma jornada na alfabetização discursiva por meio da ludicidade..... 9

**Seção 1: Do brincar ao escrever** ..... 10

O jogo dramático como caminho para a alfabetização ..... 11



O jogo e o imaginário na construção do conhecimento ..... 13

A perspectiva discursiva: Bakhtin e a construção de sentidos ..... 15

Jogos dramáticos na alfabetização: uma experiência significativa ..... 16




**Seção 2: Aventura no pelos mares do CPIL** ..... 17

Pirata do uniforme roxo (conhecendo o espaço escolar) ..... 18


Baú de palavras ..... 28




### **Seção 3: Cuidadores de brinquedo: missão especial**

.....	31
Amigos brinquedos: aprendendo a cuidar um do outro	
.....	32
 Cuidar, brincar e escrever: aventuras com nossos amigos brinquedos	39
Mediando a escrita: reflexão, troca e construção	
.....	46

### **Seção 4: Caçadores de sons** ..... 49

 Caçadores de sons: explorando a escuta ativa e a expressão sensorial.....	50
Proposta de leitura: explorando sentimentos através dos sons	
.....	56

### **Seção 5: Vamos inventar palavras!** ..... 60

 Visita da vovó Baretta	61
É hora de criar palavras!	74
Reinventando o jogo: uma nova palavra de comando	
.....	78

 <b>Seção 6: O Último ato: o brincar em cena na alfabetização</b>	85
---	----

 <b>Referências</b>	88
---	----

 <b>Sobre as autoras</b>	90
--	----


Olá, colegas professores!

Estou muito animada em compartilhar com vocês este recurso educacional que desenvolvi como parte do meu Mestrado em Práticas de Educação Básica do Colégio Pedro II . Ele se concentra em como os jogos dramáticos podem ser uma ferramenta super valiosa para ajudar no processo de alfabetização das turmas do 1º ano.

Sabemos o quanto esse momento é decisivo na trajetória dos nossos estudantes — e como pode (e deve!) ser vivido com sentido, encantamento e ludicidade. Neste material, proponho a integração dos jogos dramáticos ao cotidiano da sala de aula como uma ferramenta potente de ensino e aprendizagem.

A proposta dialoga com os estudos de Vygotsky (2014), que compreende o brincar como um espaço privilegiado de desenvolvimento, onde a criança se engaja em práticas culturais, ressignifica o mundo e transforma a si mesma na relação com o outro. Também se inspira nas ideias de Bakhtin (2003), que valorizam a linguagem como processo interacional e dialógico, e na metodologia de Viola Spolin (2007), cuja abordagem teatral convida à criação coletiva, à escuta e à espontaneidade.

Este recurso oferece propostas práticas que entrelaçam jogos dramáticos e práticas de alfabetização numa perspectiva dialógica. Você encontrará sugestões de atividades, reflexões sobre como incorporar a dimensão interacional da linguagem às suas aulas,



exemplos de jogos inspirados em Spolin e estratégias para acompanhar o desenvolvimento das crianças de forma inclusiva e sensível.

Acredito que os jogos dramáticos podem transformar a sala de aula em um ambiente bastante agradável para aprender. Com esse recurso, desejo contribuir para tornar o processo de alfabetização mais interessante e pra promover o desenvolvimento linguístico e social de nossas crianças

Estou ansiosa para dar mais detalhes sobre este Produto Educacional e apoiá-los na jornada de tornar a alfabetização uma experiência mágica e envolvente para seus alunos.

Abraços,  
Hebe Duarte

## **Como Tudo Começou: Uma Jornada na Alfabetização Discursiva por meio da Ludicidade**

Ao longo da minha carreira como educadora, busquei criar um ambiente escolar rico em memórias afetivas e valorizar as vivências das crianças. Minha escolha pela pesquisa em alfabetização discursiva com base em atividades de jogos dramáticos surgiu da necessidade de oferecer uma educação que estimulasse o imaginário, permitindo às crianças dividir com o outro emoções, sentimentos e conhecimentos. Percebi nos jogos dramáticos uma forma envolvente de ensino, incentivando a expressão livre e a construção de narrativas próprias. Essa jornada reforçou a importância de dar voz às crianças, tornando-as personagens centrais de seu aprendizado e impulsionando minha busca por estratégias que enriqueçam não apenas o conhecimento, mas também o mundo interior dos alunos.





**SEÇÃO 1**

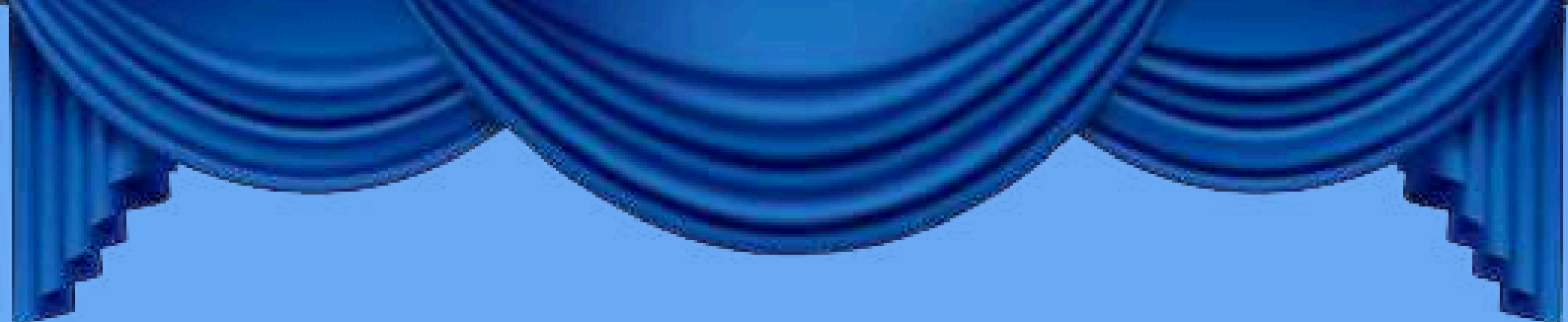
**DO BRINCAR AO  
ESCREVER**



## **O jogo dramático como caminho para a alfabetização**

Desde cedo, as crianças participam ativamente das práticas culturais de seu meio por meio do brincar. No jogo, não apenas exploram cenários imaginários e assumem papéis, mas também constroem sentidos nas interações com os outros e com o ambiente que as cerca. Para Vygotsky (2014), o brincar não é apenas uma experiência lúdica, mas um campo privilegiado de desenvolvimento, no qual os sujeitos — mediados pela linguagem e pela relação com o outro — ressignificam e transformam o mundo que habitam. Ao operar na chamada "zona de desenvolvimento proximal", a criança, junto de seus pares e adultos, é provocada a avançar em suas possibilidades de compreensão e ação no mundo.

Nesse contexto, os jogos dramáticos não se limitam a uma etapa anterior à alfabetização formal, mas constituem-se como práticas sociais de linguagem nas quais a criança vivencia e negocia sentidos, constrói narrativas coletivamente e adentra o universo simbólico da escrita de maneira significativa e situada.



A abordagem de Spolin (2008) sobre jogos teatrais enfatiza a espontaneidade, a expressão criativa e a liberdade de exploração, tornando-os ferramentas potentes para a alfabetização. Quando as crianças se envolvem em situações de faz de conta, estão, na verdade, exercitando a linguagem em um contexto significativo, em que palavras, gestos e emoções se entrelaçam.

Além disso, ao compreendermos a alfabetização como um processo dialógico, com base na perspectiva bakhtiniana da linguagem, somos convidados a concebê-la como essencialmente interacional. Para Bakhtin (2000), a palavra nunca é neutra: ela carrega história, intencionalidade e está sempre em diálogo com outras vozes. Assim, quando as crianças participam de jogos dramáticos, não estão apenas brincando; estão dialogando, apropriando-se de diferentes discursos e se constituindo como sujeitos de linguagem.



## **O jogo e o imaginário na construção do conhecimento**

O brincar é uma das primeiras formas de expressão da criança e desempenha um papel fundamental no seu desenvolvimento. Para Vygotsky (1984), o jogo é uma atividade essencial na infância, pois possibilita à criança agir além do que é imediato e acessível, criando um espaço onde ela experimenta novas possibilidades de ser e estar no mundo. No jogo simbólico, ela assume papéis, elabora situações fictícias e interage com os outros de maneira significativa. Esse processo não apenas amplia sua compreensão sobre a realidade, mas também fortalece sua capacidade de abstração e imaginação, elementos essenciais para a aquisição da língua escrita.

Esse processo simbólico não apenas amplia sua compreensão da realidade, mas também constitui um importante elo no percurso de apropriação da linguagem escrita. Vygotsky (2009) destaca que a criança começa a representar o mundo por meio do desenho, uma forma inicial de expressão gráfica dotada de intenção comunicativa. A partir do desenho, ela passa a narrar oralmente aquilo que produziu, estabelecendo uma ponte entre imagem e palavra.

Com o tempo, essas representações se modificam, e a criança tenta registrar por escrito suas ideias e experiências — ainda que de forma não convencional no início. Nesse sentido, o jogo simbólico atua como um território de transição, em que a criança articula desenho, fala e escrita, mediando suas experiências por meio da linguagem.

O jogo dramático, em especial, se destaca como uma poderosa ferramenta na alfabetização. Ele permite que a criança construa narrativas, estabeleça relações entre diferentes formas de linguagem e língua (oral, gestual e escrita) e desenvolva sua expressividade. Nesse contexto, o imaginário se torna um território fértil para a aprendizagem, em que a alfabetização acontece de forma espontânea e prazerosa.





## **A perspectiva discursiva: Bakhtin e a construção de sentidos**

Ao discutirmos sobre linguagem, é impossível ignorar a importância do discurso e da interação social. Bakhtin (2003) nos ensina que a linguagem é essencialmente dialógica: aprendemos a falar e a escrever a partir das vozes que nos cercam, das experiências que compartilhamos e das interações que vivemos. Dessa forma, o processo de alfabetização não pode ser reduzido apenas ao domínio do código escrito, mas devem ser consideradas as múltiplas vozes que constituem a linguagem e as práticas sociais que lhe dão sentido.

Os jogos dramáticos criam situações em que as crianças experimentam diferentes gêneros discursivos, ampliando sua percepção sobre a função da linguagem no cotidiano. Ao se envolverem em dramatizações, elas entram em contato com um léxico até então desconhecido, assim como também novas expressões e formas de comunicação. As crianças, ainda, aprendem a argumentar, narrar e relatar com mais propriedade. Esse contexto lúdico favorece uma alfabetização que vai além da decodificação de letras e sílabas, promovendo a construção de sentidos e a apropriação da linguagem em sua totalidade.

## **Jogos dramáticos na alfabetização: uma experiência significativa**

Integrar jogos dramáticos ao processo de alfabetização significa criar oportunidades para que as crianças explorem a linguagem em diferentes dimensões. Spolin (2008, 2017), uma das maiores referências no campo do teatro e da improvisação, destaca a importância do jogo teatral como ferramenta para desenvolver a criatividade, a expressão e a espontaneidade. Com base nessas contribuições, defendo que, no contexto da alfabetização, o jogo dramático se configura como um caminho potente para envolver as crianças na aprendizagem da leitura e da escrita de maneira mais natural, significativa e prazerosa.

Vamos explorar algumas atividades práticas que podem ser utilizadas na sala de aula para potencializar o aprendizado da linguagem escrita por meio dos jogos dramáticos.



## **SEÇÃO 2**

# **AVENTURA PELOS MARES DO CPII**

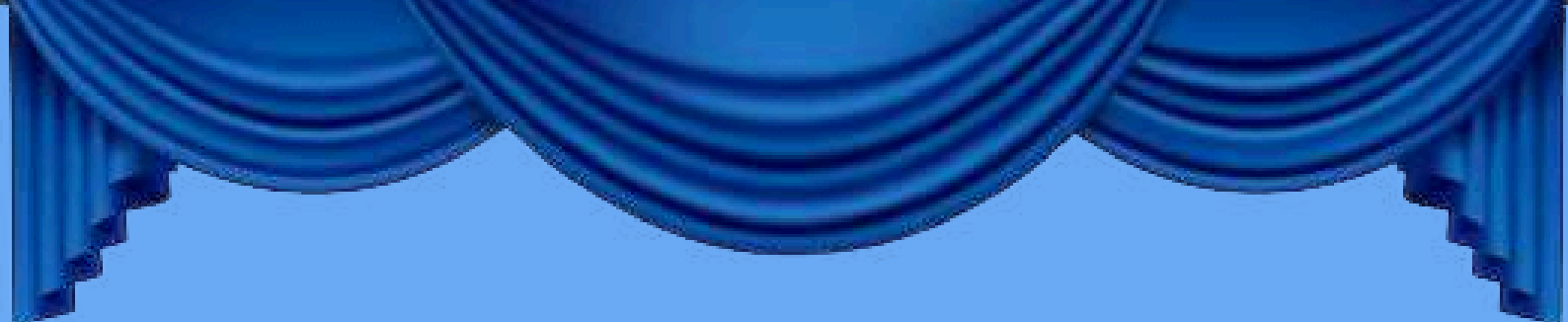


## **Pirata do Uniforme Roxo: conhecendo o espaço escolar**

A proposta Pirata do Uniforme Roxo: conhecendo o espaço escolar foi desenvolvida com o intuito de integrar, de forma lúdica e educativa, os alunos do 1º ano do Ensino Fundamental ao ambiente escolar. Muitos desses alunos estão ingressando na instituição, tornando-se essencial sua familiarização com o espaço educacional.

Compreende-se que o tamanho do ambiente escolar pode ser intimidante para crianças em seu estágio inicial de aprendizado, por isso, é crucial criar estratégias que promovam o sentimento de pertencimento desde cedo. Essa perspectiva dialoga com os estudos de Vygotsky (2007), que apontam a importância do meio social e das interações no processo de aprendizagem, destacando que o desenvolvimento infantil ocorre por meio das experiências compartilhadas no contexto escolar.

A atividade busca proporcionar uma experiência educativa estimulante, utilizando a temática dos piratas para transformar a exploração do espaço escolar em uma aventura. O objetivo é incentivar os alunos a explorar diferentes áreas da escola, como salas de aula, biblioteca e pátio, de forma espontânea e interativa.



Além de familiarizar os estudantes com as instalações físicas da escola, devemos buscar fomentar um senso de pertencimento desde os primeiros estágios de sua integração.

Smolka (2008) nos lembra que o aprendizado se constitui na interação com o outro, e é no diálogo com seus pares e professores que a criança constrói significados sobre o mundo e sua própria identidade dentro do ambiente escolar.

Dessa maneira, a proposta objetiva integrar a alfabetização ao contexto do ambiente escolar, visando não apenas ao desenvolvimento acadêmico, mas também à criação de um espaço acolhedor que estimule a curiosidade e a participação ativa dos alunos desde o início de sua jornada educacional. Bakhtin (2011) ressalta que a linguagem é essencialmente dialógica. Assim, a aprendizagem da escrita e da leitura está vinculada às interações e às práticas sociais que fazem sentido para a criança. Ao vivenciar essa atividade em um contexto lúdico e significativo, os alunos passam a compreender a escola como um espaço de pertencimento, troca e construção conjunta de saberes.



**Dica  
de  
leitura**

Que tal tornar a aventura dos pequenos piratas ainda mais emocionante? Para enriquecer a proposta **Pirata do Uniforme Roxo: conhecendo o espaço escolar**, sugerimos duas leituras que vão inspirar as crianças a embarcarem nessa jornada de descobertas pelo ambiente escolar.



Figura 1 - Era uma vez um pirata



Fonte: Abreu; Zatz (2022).

*Era uma vez um pirata, de Graça Abreu e Lia Zatz (2022)*

Nesta história cheia de ritmo e imaginação, um pirata muito especial navega pelos mares da fantasia, mostrando que ser pirata pode ser mais do que caçar tesouros – pode ser também inventar histórias e explorar o desconhecido. Uma ótima inspiração para incentivar as crianças a se aventurarem pelos espaços da escola, dando novos significados a cada canto visitado.

*Os piratas estão chegando!, de John Condon (2024)*

E se, de repente, os piratas estivessem a caminho? Nesta narrativa divertida e cheia de suspense, os personagens ficam atentos aos sinais da chegada de uma grande tripulação. O livro desperta a curiosidade e convida as crianças a entrarem no clima da brincadeira, tornando a exploração da escola uma verdadeira expedição!



Figura 2 - Os piratas estão chegando!



Fonte: Condon (2024).

## *Etapas da Proposta*

### 1. Introdução

O(a) professor(a) trará para a sala de aula um baú misterioso e chamará a atenção das crianças para imaginarem o que poderia estar em seu interior. Esse momento inicial visa a despertar a curiosidade e o interesse dos alunos.

### 2. Abertura do Baú e Leitura da Carta

Após criar a expectativa, o(a) professor(a) abrirá o baú e revelará uma carta assinada pelo "Pirata do Uniforme Roxo". A carta conterà um convite para uma aventura de exploração pelo espaço escolar em busca de pistas que serão encontradas em diferentes pontos.

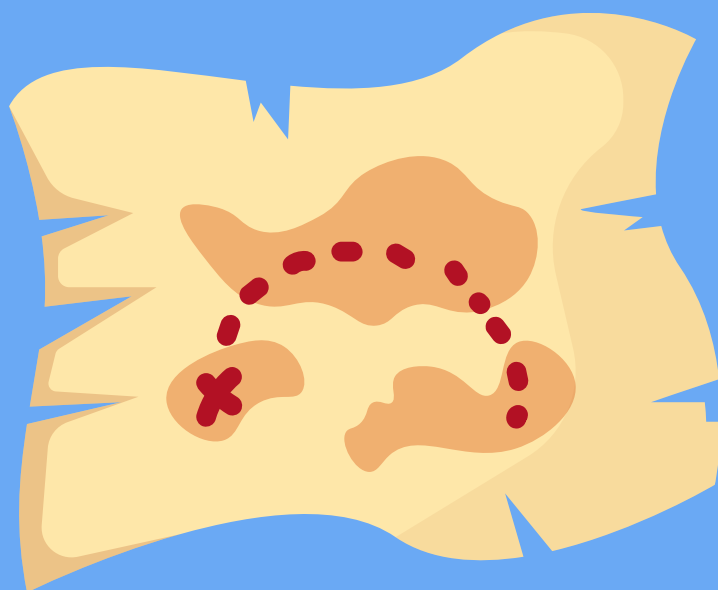


### 3. Exploração das Pistas

Os alunos receberão envelopes grandes contendo pistas, sendo que cada envelope conterà três letras que serão a "chave" para a próxima pista. A turma só poderá avançar para a próxima pista após identificar e falar palavras que iniciem com as letras presentes no envelope.

### 4. Vestimenta e Caracterização

Durante a atividade, as crianças serão convidadas a se caracterizarem como piratas, utilizando bandanas vermelhas e tapa-olho. É importante ressaltar que a participação na atividade não será condicionada à vestimenta, sendo opcional para os estudantes.



## 5. Material utilizado

- Envelopes grandes de papel contendo pistas;
- Letras que servirão como chave para desbloquear as próximas pistas;
- Baú de madeira ou plástico para criar o clima de mistério;
- Bandanas vermelhas e tapa-olho para caracterização;
- Outros materiais específicos para a decoração ou pistas, conforme o desenvolvimento da atividade.

Essas etapas são planejadas para envolver as crianças em uma experiência divertida e interativa, enquanto exploram o ambiente escolar, estimulando não apenas o aprendizado, mas também a colaboração e a criatividade durante o processo. É importante ressaltar que o principal objetivo é criar um ambiente de aprendizado participativo e inclusivo, em que a diversão e a exploração do espaço escolar sejam pontos centrais da atividade.



**Caros aventureiros do 1º ano,**

**Sou eu, o Pirata do Uniforme Roxo, e estou enviando esta carta a vocês com uma proposta emocionante: uma grande aventura em terras do Colégio ...! Preparem-se para uma jornada repleta de mistérios, enigmas e muita diversão.**

**Vocês estão prontos para embarcar nesta aventura emocionante? Se sim, eu preciso da coragem e da astúcia de cada um de vocês para desvendarmos os segredos escondidos nas terras desse grande colégio.**

**Para encontrar o tesouro no final desta jornada empolgante, vocês terão de seguir pistas espalhadas por todo o Campus. Cada pista estará escondida em um local diferente, e para avançar, será necessário decifrar as letras que encontrarem nos envelopes.**

**Ahoy, pequenos exploradores! Estejam preparados para desvendar enigmas, falar palavras com as letras das pistas e explorar cada canto do Colégio ... . Não se esqueçam de vestir suas bandanas vermelhas e tapa-olhos se quiserem se tornar piratas destemidos durante esta aventura.**

**Preparem-se para uma emocionante busca pelo tesouro perdido e aprender, explorar e se divertir muito!**

**Estou ansioso para começarmos esta aventura juntos!**

**Com coragem e entusiasmo,**

**Pirata do Uniforme Roxo**



# SUGESTÕES

## **Pista 1: Destino - (à escolha)**

**Ahoy, piratinhas! Para onde sopra o vento nesta aventura? Prossigam para onde as letras A, B e P os levarão a encontrar o primeiro enigma! No lugar onde brincamos e corremos livres como o vento, o tesouro aguarda seu próximo passo.**

## **Pista 2: Destino - (à escolha)**

**Excelente! Vocês desvendaram a primeira pista com as letras L, I e T! Agora, sigam rumo ao lugar onde as histórias ganham vida, as letras saltam das páginas e a imaginação voa alto. O próximo enigma espera na casa dos livros e dos sussurros das letras.**

## **Pista 3: Destino - (à escolha)**

**Parabéns, exploradores! As letras R, E e F revelaram o caminho para a próxima parada! Sigam para onde o cheirinho bom invade o ar, onde saciamos nossa fome e reabastecemos a energia. Lá, um enigma aguarda para ser decifrado!**



**Pista 4: Destino - (à escolha)**

**Exploradores atentos, as letras G e U apontam o próximo passo! Sigam para o lugar onde todos se encontram, onde nos reunimos antes de entrar na sala e onde nos reencontramos após o recreio. É o ponto de partida e de chegada, onde vocês sempre encontram a professora para seguirem juntos. O tesouro está mais perto!**

**Pista 5: Destino - (à escolha)**

**Incrível, piratinhas! As letras N e V apontam para o local onde tudo se multiplica e se reproduz em folhas mágicas. Onde as páginas em branco ganham vida e as ideias se transformam em realidade! Sigam para a caverna dos papéis e descubram o próximo enigma que os levará ainda mais perto do tesouro.**

**Pista 6: Destino - (à escolha)**

**Vocês estão quase lá, valentes exploradores! As letras O, C e M os conduzem para um lugar secreto, onde os materiais escolares estão guardados. Sigam para o esconderijo dos recursos, onde tudo de que precisamos para nossas aventuras fica armazenado. O próximo enigma está escondido entre caixas e mistérios!**



**Pista 7: Destino - (à escolha)**

**Vocês estão se saindo muito bem, aventureiros! As letras J e V os guiarão ao próximo desafio! Prossigam até o lugar onde os sons de alegria ecoam, onde pulamos, corremos e jogamos com toda a energia. O próximo enigma está à espera!**

**Pista Final: Destino - (à escolha)**

**Parabéns, corajosos piratinhas! Vocês chegaram ao final desta jornada. As letras S e D os guiarão para o lugar onde o verdadeiro tesouro está guardado. Sigam para onde aprendemos juntos, onde as ideias ganham vida e as aventuras nunca param. Preparem-se para descobrir a recompensa que tanto procuraram!**

**Dicas:**

- Apresente as letras presentes nas pistas em cartões;
- Letras em bastão (caixa alta) são sempre bem-vindas,
- Descobrir um tesouro no final certamente deixará as crianças felizes.



# BAÚ DE PALAVRAS

BRINCADEIRA

PIRATA

ÁRVORE

CASA





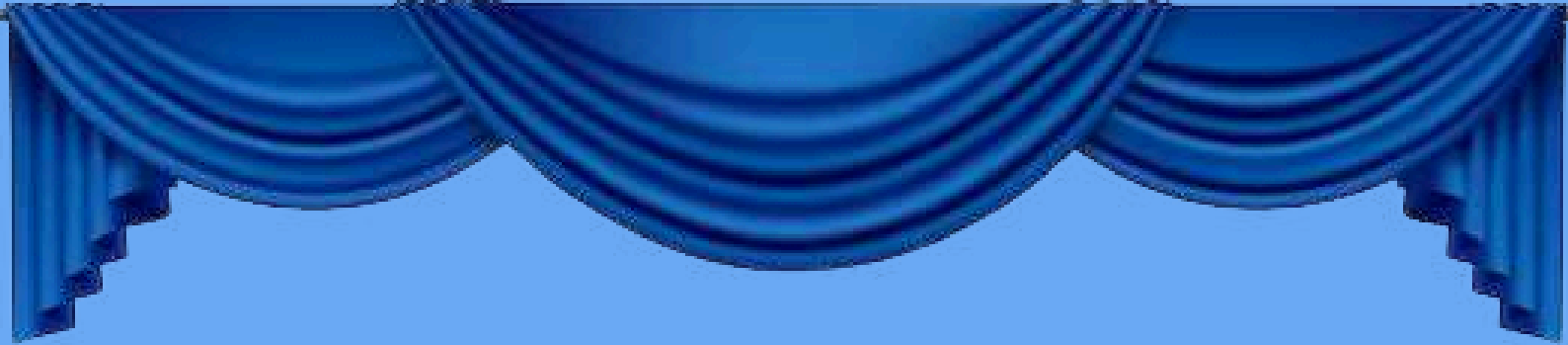
## **Baú de Palavras**

### **Continuidade da Aventura de Aprendizagem**

Após a atividade lúdica Pirata do Uniforme Roxo - conhecendo o espaço escolar, a qual permitiu que as crianças explorassem a escola, identificassem letras e oralizassem palavras que se iniciassem com as letras apresentadas, é hora de avançarmos para um novo desafio.

Observa-se, ao longo da caminhada inicial da alfabetização, um crescente interesse das crianças em escrever palavras de maneira semelhante à escrita convencional, ortográfica. Portanto, a próxima etapa consistirá em convidar as crianças a construir seus próprios tesouros de palavras.

Cada criança receberá um baú de plástico, acrílico ou madeira, que será um recurso valioso em sua jornada diária. Este baú acompanhará os estudantes para que possam sempre acrescentar novas palavras ou consultar as que já foram inseridas. Serão fornecidas pequenas fichas para que possam registrar as palavras, tendo espaço para o número de letras da palavra ou, se preferirem, para um desenho associado a ela.



Além do esforço individual, é de grande importância o envolvimento das famílias nesse processo. Elas serão convidadas a contribuir com uma palavra por semana para ser inserida no baú de palavras da criança. Estas palavras serão compartilhadas com toda a turma na aula seguinte, promovendo uma troca enriquecedora de conhecimentos.

Durante as aulas, as crianças serão estimuladas a escreverem suas próprias palavras de forma autônoma, com o suporte e orientação do(a) professor(a) sempre que necessário.

Esta proposta visa aperfeiçoar não apenas a escrita e o vocabulário das crianças, como também promover a interação familiar e o trabalho colaborativo na sala de aula.

Figura 3 - Modelo de ficha



Fonte: A Autora, 2025.

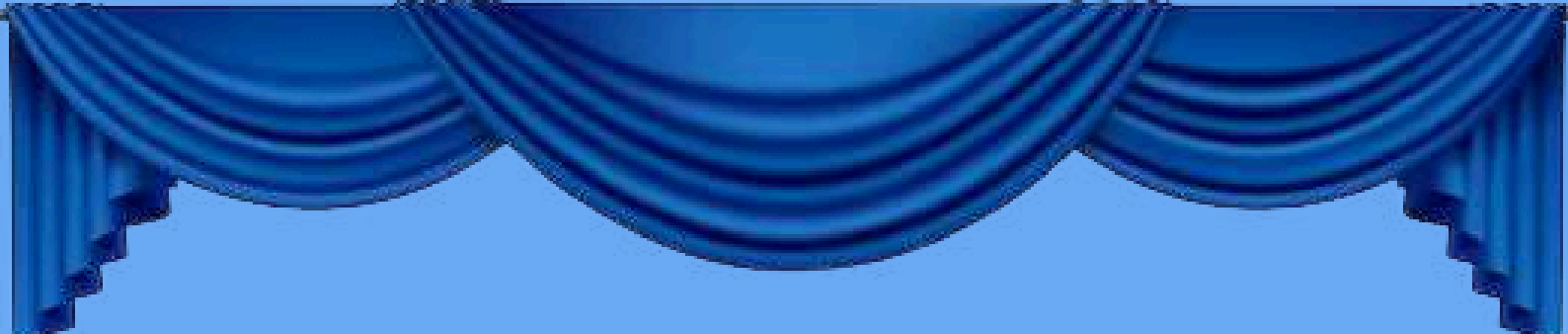
Figura 4 - Modelo de baú



Fonte: A Autora, 2025.

## **SEÇÃO 3**

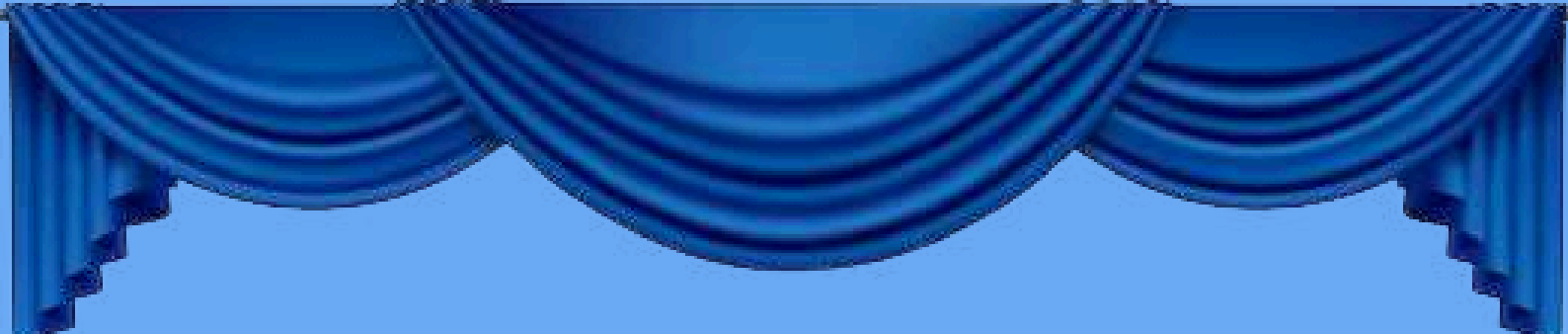
# **CUIDADORES DE BRINQUEDO: MISSÃO ESPECIAL**



## **Amigos brinquedos: Aprendendo a cuidar um do outro**

O brincar é um dos caminhos mais naturais para a aprendizagem na infância. No faz de conta, as crianças se divertem e também experimentam papéis sociais, expressam sentimentos e constroem valores. A proposta Amigos brinquedos: aprendendo a cuidar um do outro convida educadores a explorarem o jogo dramático como ferramenta para desenvolver nas crianças a solidariedade, a cooperação e o respeito. A partir da interação com bonecos, bonecas e bichinhos de pelúcia, os pequenos serão incentivados a cuidar, observar e refletir sobre suas atitudes e emoções. Em um ambiente lúdico e seguro, terão a oportunidade de vivenciar diferentes formas de tratar o outro e perceber como pequenos gestos fazem toda a diferença.

Spolin (2017), ao abordar o jogo teatral como uma experiência transformadora, ressalta que a improvisação cria um ambiente de experimentação e descoberta, permitindo que as crianças se envolvam ativamente no processo de aprendizagem.



O jogo dramático, nesse sentido, amplia a percepção e a sensibilidade dos participantes, proporcionando um espaço onde podem explorar suas emoções e interações sociais de maneira espontânea. Assim, ao interagir com seus brinquedos e atribuir a eles sentimentos e histórias, as crianças constroem sentidos sobre o cuidado e a empatia, compreendendo de maneira significativa o impacto de suas ações no outro.

Além disso, essa atividade fortalece a oralidade e a argumentação, pois desafia as crianças a expressarem opiniões sobre as ações encenadas, promovendo um aprendizado dialógico. De acordo com Spolin (2017), o jogo teatral incentiva a escuta ativa e a comunicação, habilidades fundamentais para a construção de uma aprendizagem cooperativa. Dessa forma, o brincar torna-se não apenas um espaço de diversão, mas um potente instrumento pedagógico para o desenvolvimento integral da criança.






## *Etapas da Proposta*


### 1. Apresentação dos convidados

Para iniciar a atividade, cada criança traz um boneco, boneca ou bichinho de pelúcia de casa. A ideia é que cada brinquedo represente um personagem, com nome, idade e gostos próprios.

O(a) professor(a) pode estimular a imaginação das crianças fazendo perguntas como:

-  Qual é o nome do seu convidado?
-  O que ele mais gosta de fazer?
-  Como ele se sente hoje?

Esse primeiro momento cria um vínculo afetivo com o brinquedo e estabelece um ambiente de acolhimento e imaginação para a atividade.

-  Os brinquedos podem ser substituídos por qualquer objeto com valor afetivo para a criança, como um carrinho, uma peça de roupa, um desenho ou até uma pedrinha especial. O importante não é o objeto em si, mas o vínculo e a experiência de cuidado que ele representa. Adapte a proposta para que todos se sintam incluídos!

## 2. Escolha das fichas de ação

No centro da roda, haverá uma caixa de fichas contendo nomes de diferentes ações. Cada criança retira uma ficha e lê em voz alta. Essas ações podem ser positivas (abraçar, alimentar, falar gentilmente) ou negativas (ignorar, gritar, empurrar).

Após a leitura, a criança dramatiza a ação com seu brinquedo ou com o brinquedo de um colega. Esse momento é essencial para que os alunos percebam, na prática, os diferentes comportamentos e seus impactos.

Figura 5 - Caixa com fichas




Fonte: A Autora, 2024.

A leitura das fichas pode ser feita pelo(a) professor(a) ou por uma criança que já tenha mais vivência com a leitura. As crianças gostam de desafios, e esse pode ser um ótimo momento para incentivá-las. No entanto, é importante ter sensibilidade para evitar exposições, garantindo que todos se sintam confortáveis e participem da atividade de forma positiva e acolhedora.



### 3. Reflexão em Grupo

Após cada dramatização, o grupo expressa sua opinião levantando uma das placas:

 **Curti** – quando a ação demonstrou carinho, respeito e cuidado.


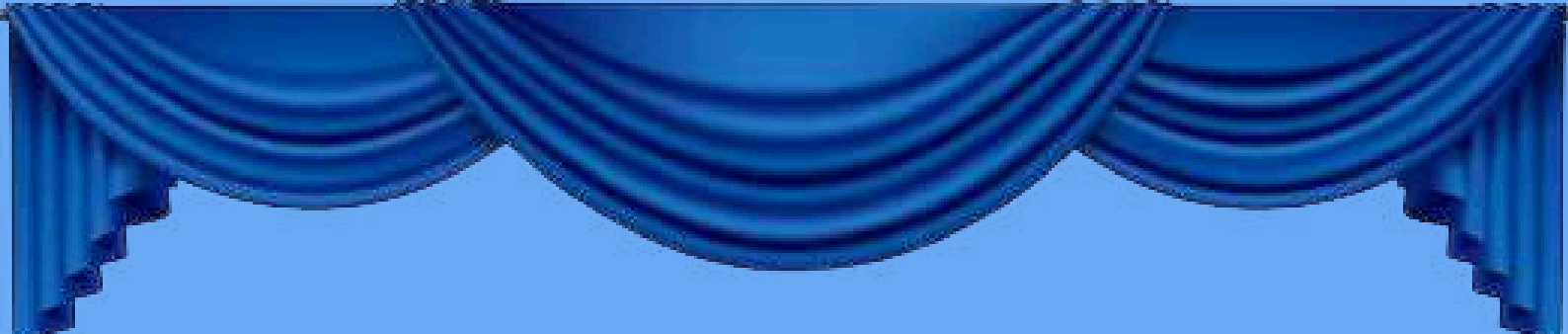
 **Não curti** – quando a ação demonstrou desrespeito, agressividade ou falta de afeto e/ou fraternidade.




Figura 6 - Modelo de placas



Fonte: A Autora, 2024.



Algumas perguntas que podem orientar esse momento são:

-  Como você se sentiria se isso acontecesse com você?
-  O que podemos fazer para cuidar melhor dos nossos amigos?
-  Que outras ações gentis poderíamos acrescentar?



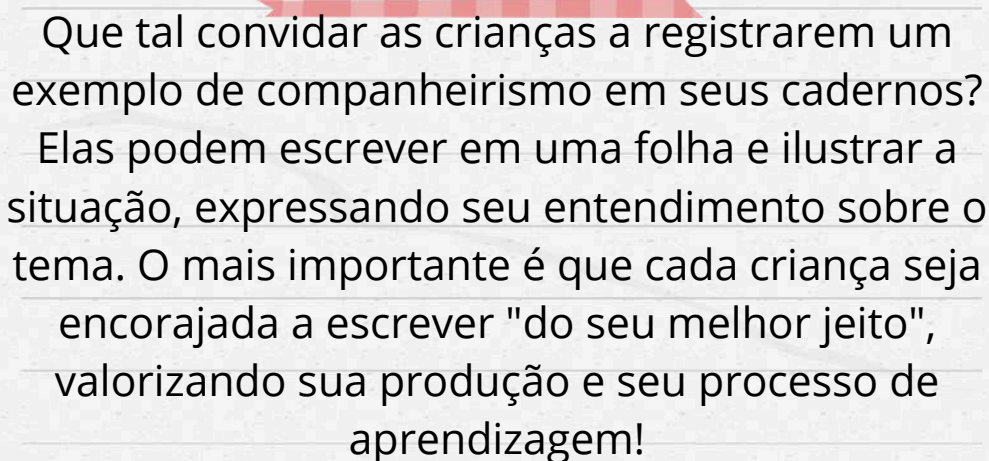
#### 4. Discussão sobre cuidado e companheirismo

Após a votação e justificativas, o(a) professor(a) conduz uma conversa sobre a importância do cuidado com o outro. Algumas reflexões podem ser feitas nesse momento:

✨ **Nossas ações afetam os outros** – como pequenos gestos, como um abraço ou uma palavra gentil, podem transformar o dia de alguém.

✨ **O respeito às diferenças** – cada brinquedo tem sua personalidade e gostos próprios, assim como cada colega de classe.

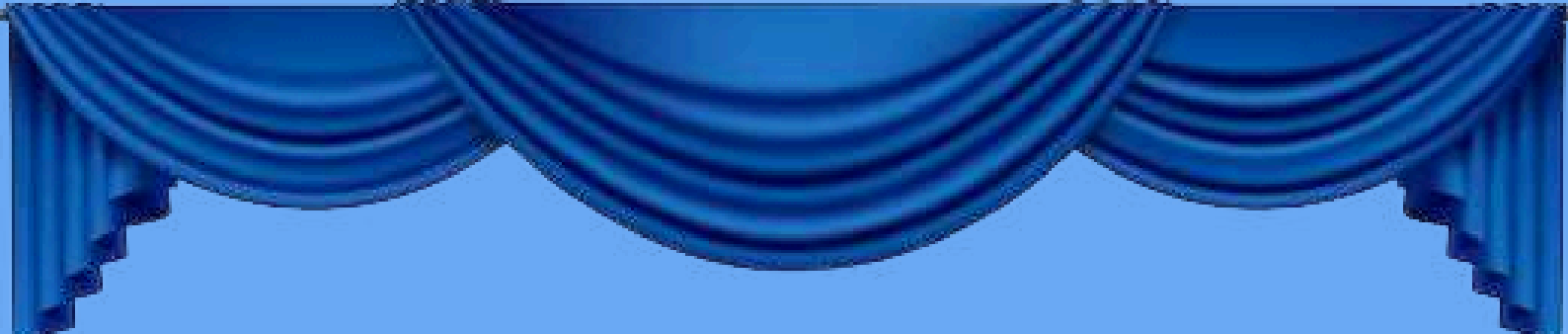
✨ **Companheirismo no dia a dia** – como podemos aplicar esses aprendizados nas nossas interações com os amigos, professores e familiares?



Que tal convidar as crianças a registrarem um exemplo de companheirismo em seus cadernos? Elas podem escrever em uma folha e ilustrar a situação, expressando seu entendimento sobre o tema. O mais importante é que cada criança seja encorajada a escrever "do seu melhor jeito", valorizando sua produção e seu processo de aprendizagem!

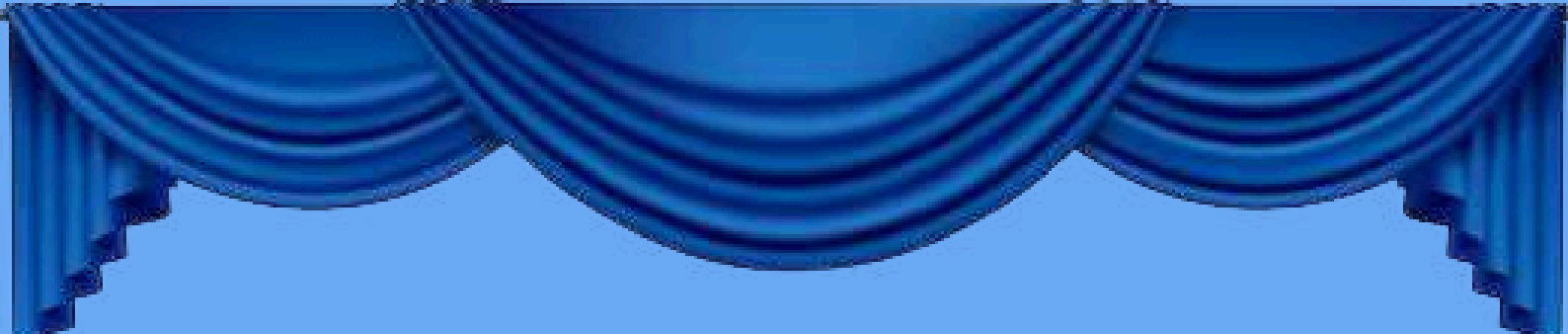
**CUIDAR, BRINCAR E  
ESCREVER:  
AVENTURAS COM  
NOSSOS AMIGOS  
BRINQUEDOS**





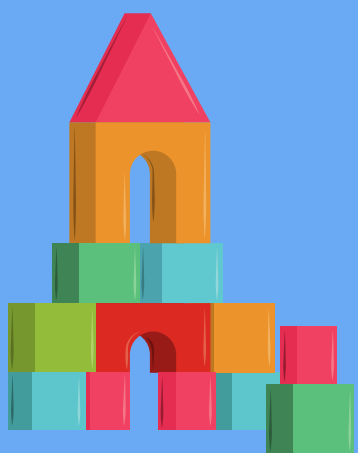
O brincar é uma atividade essencial no desenvolvimento infantil, pois possibilita a construção de significados e a interação social (Vygotsky, 2007). Ao brincar, as crianças se apropriam da linguagem e experimentam diferentes formas de comunicação, o que favorece sua inserção em práticas discursivas. Com base nessa perspectiva, esta proposta dá continuidade à vivência anterior, aprofundando a reflexão sobre o cuidado com o outro por meio da brincadeira.

A interação com os brinquedos, além de estimular a imaginação, convida os pequenos a compartilharem experiências marcantes, promovendo um ambiente de escuta e troca (Wajskop, 1995). Nesse processo, a escrita surge de forma natural e significativa, pois as crianças são incentivadas a criar legendas para imagens relacionadas ao brincar. Segundo Smolka (2008), a alfabetização na perspectiva discursiva ocorre quando a criança percebe a escrita como uma ferramenta para dar sentido ao mundo e expressar suas vivências.



Ao transformar a observação detalhada de imagens em pequenos textos, trabalhamos não apenas a construção da língua escrita, mas também o desenvolvimento da oralidade e da percepção visual. A escrita em um contexto lúdico amplia as possibilidades de aprendizado e fortalece a autonomia das crianças enquanto sujeitos discursivos. Kishimoto (2017) destaca que as brincadeiras são potentes aliadas da alfabetização, pois permitem que a criança interaja com a linguagem de maneira prazerosa e significativa.

Dessa forma, essa proposta integra o brincar, o cuidar e o escrever como elementos fundamentais no processo de aprendizagem. O envolvimento afetivo e a mediação do professor criam um ambiente acolhedor, no qual a criança se sente segura para explorar a linguagem escrita e oral. Acreditamos que, ao valorizar as expressões infantis e suas interpretações sobre o mundo, contribuímos para uma alfabetização mais reflexiva, colaborativa e conectada com as experiências reais das crianças.





## *Etapas da Proposta*

### 1. Resgate das vivências

A atividade começará com um momento de conversa, no qual as crianças serão convidadas a recordar os momentos mais marcantes da última aula. Cada criança poderá relatar o que mais gostou e o que aprendeu sobre o cuidado com o outro.

### 2. Exploração de imagens

Em seguida, serão projetadas imagens do cotidiano e obras de artistas plásticos que retratam relações de cuidado, brincadeiras e interações humanas. As crianças serão incentivadas a observar e descrever detalhadamente o que percebem em cada imagem.



### 3. O conceito de legenda

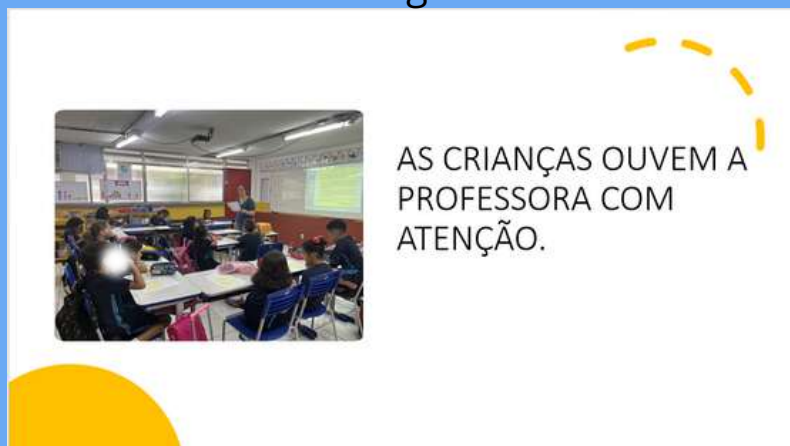
Após esse momento de observação, apresentamos as projeções que elaboramos e perguntamos às crianças o que sabem sobre o que é uma legenda. Será feito um breve diálogo para que, juntas, construam um conceito acessível e significativo sobre esse recurso textual.

Figura 7 - Slide utilizado na proposta



Fonte: A Autora, 2024.

Figura 8 - Slide utilizado na proposta com legenda



Fonte: A Autora, 2024.

Figura 9 - Slide utilizado na proposta



Fonte: A Autora, 2024.

Figura 10 - Slide utilizado na proposta com legenda



OS PIRATAS ESTÃO  
LENDO UMA PISTA.

Fonte: A Autora, 2024.

Figura 11 - Slide utilizado na proposta



IVAN CRUZ - FUTEBOL II, 2018

Fonte: A Autora, 2024.

Figura 12 - Slide utilizado na proposta com legenda

OS MENINOS  
JOGAM BOLA NA  
RUA.



IVAN CRUZ - FUTEBOL II, 2018

Fonte: A Autora, 2024.

## 4. Criação das Próprias Legendas

Para consolidar o aprendizado, cada dupla receberá uma folha contendo imagens capturadas durante o encontro anterior. A proposta será que as crianças, em duplas, criem suas próprias legendas para essas imagens, conectando suas experiências vividas ao novo conhecimento.

Figura 13 - Atividade escrita

**AMIGOS QUINQUÊDOS**  
**APRENDENDO A CUIDAR UM DO OUTRO**

OLÁ, TURMA! HOJE VAMOS LEMBRAR DE UM DIA MUITO ESPECIAL EM QUE RECEBEMOS CONVIDADOS INCRÍVEIS NA NOSSA SALA. DURANTE A VISITA, CONVERSAMOS SOBRE COMO É IMPORTANTE CUIDAR UNS DOS OUTROS E SEMPRE MOSTRAR O NOSSO MELHOR.

AGORA, OBSERVEM AS IMAGENS ABAIXO E ESCRIVAM UMA LEGENDA PARA CADA UMA DELAS, DO SEU JEITINHO, PARA REPRESENTAR O QUE ESTÁ ACONTECENDO. VAMOS USAR NOSSA CRIATIVIDADE E RELEMBRAR ESSES MOMENTOS TÃO LEGAIS!



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_




\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_


Fonte: A Autora, 2024.

Figura 14 - Atividade escrita




\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_


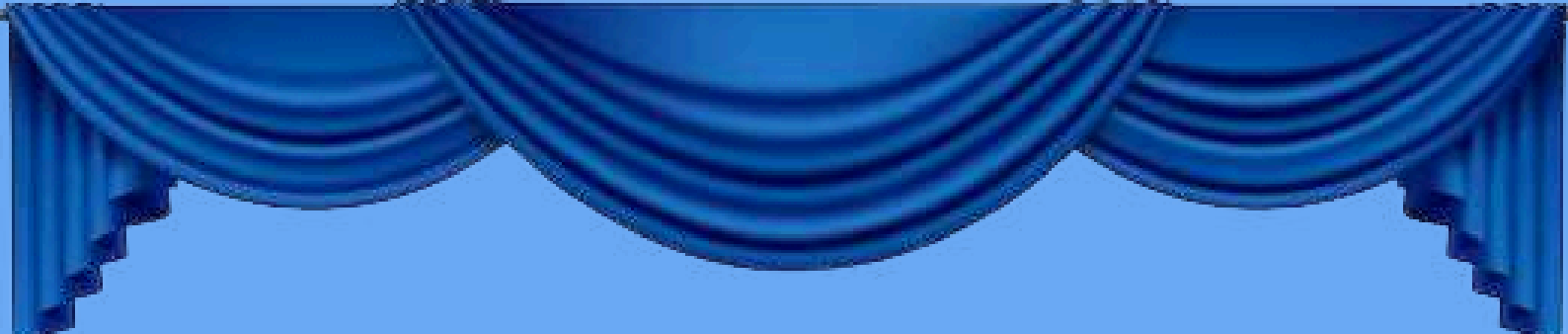
Fonte: A Autora, 2024.



## Mediando a escrita: reflexão, troca e construção

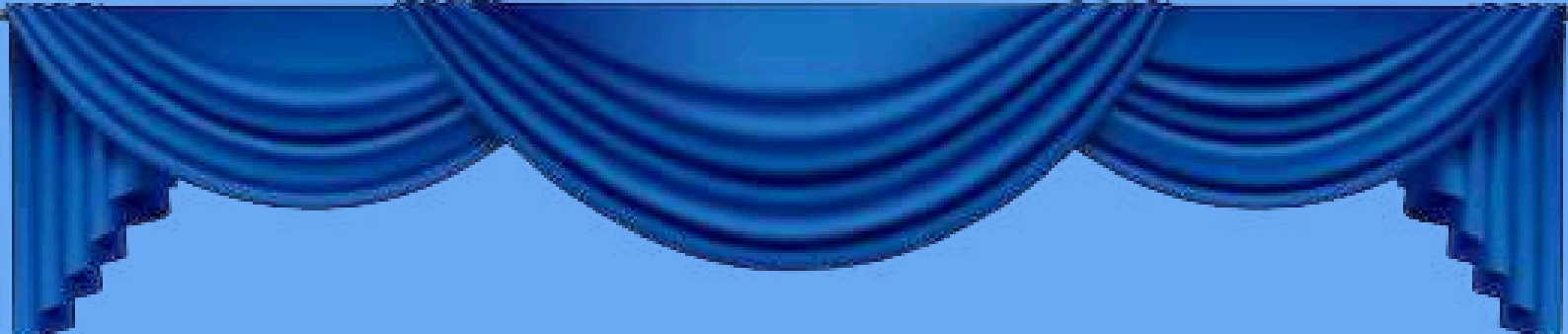
A escrita, longe de ser apenas um ato mecânico, é um processo reflexivo e dialógico que demanda planejamento, problematização e interação. Como nos lembra Bakhtin (2011), todo enunciado é constituído na interação com o outro, ou seja, a linguagem nasce do diálogo e se transforma a partir das relações sociais. Ao propor que as crianças criem legendas para imagens que retratam vivências, abrimos espaço para que reflitam sobre o que desejam escrever e como expressar suas ideias com clareza. Esse movimento exige que observem atentamente a imagem, façam conexões com suas experiências e decidam coletivamente quais palavras melhor representam o que desejam comunicar.

O trabalho em duplas potencializa essa construção, pois possibilita a troca de saberes e a partilha de diferentes formas de perceber a língua escrita. Nessa perspectiva, Smolka (2008) destaca que a aprendizagem da escrita não é um processo individual e isolado, mas sim uma construção coletiva mediada pela interação com outros sujeitos.



A parceria entre colegas favorece a construção do conhecimento, promovendo discussões sobre ortografia, estrutura textual e coerência, sempre ancoradas no significado que a escrita assume para cada criança. Esse processo dialógico amplia as possibilidades de aprendizagem, tornando a escrita um espaço de experimentação e construção conjunta.

Cabe ao professor assumir um papel fundamental como mediador desse processo, incentivando questionamentos e estimulando a reflexão sobre a escrita. Mais do que corrigir, o professor deve provocar a busca por soluções, valorizando as hipóteses das crianças e encorajando-as a explorar o universo das letras com autonomia e confiança. Afinal, como apontam os estudos de Smolka (2008), a escrita se constitui na interlocução, sendo fundamental que o professor crie contextos em que as crianças possam se reconhecer como sujeitos ativos no processo de aprendizagem.

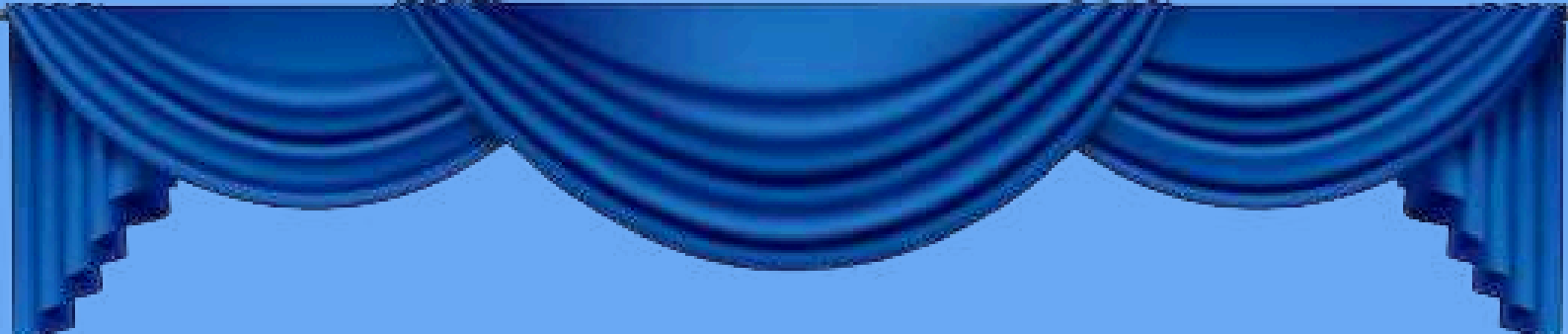


Quando a criança percebe que sua produção tem um propósito real e está vinculada a uma experiência significativa, a alfabetização torna-se um processo vivo, dinâmico e envolvente. A mediação docente, aliada ao trabalho colaborativo, permite que as crianças ressignifiquem sua relação com a linguagem escrita, ampliando suas possibilidades de expressão e fortalecendo-se como autoras de suas próprias narrativas. Bakhtin (2011) nos lembra, que a palavra nunca é neutra: ela carrega intencionalidades, vozes e sentidos que são continuamente ressignificados na interação. Assim, ao propiciar momentos em que a escrita emerge do diálogo e da troca, criamos oportunidades para que as crianças ampliem sua compreensão sobre a linguagem e sua potência na construção de significados.



**SEÇÃO 4**

**CAÇADORES DE  
SONS**

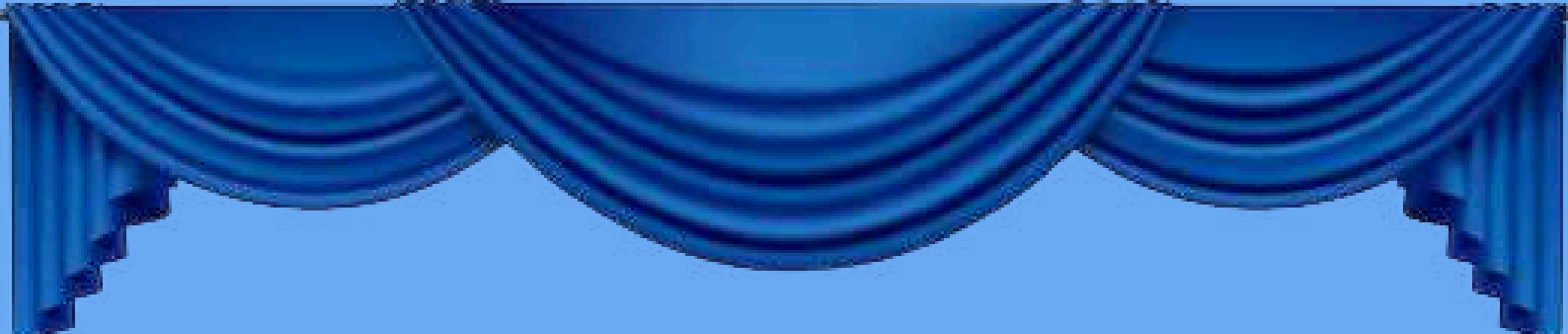


## **Caçadores de sons: explorando a escuta ativa e a expressão sensorial**

A escuta desempenha um papel essencial na aprendizagem da língua, pois é por meio dela que a criança se apropria dos discursos que a cercam, internalizando sentidos e ampliando sua capacidade de interação com o mundo. Sob a ótica de Bakhtin (2000), a linguagem é um fenômeno essencialmente social e dialógico, em que cada enunciado se constrói na relação com outros discursos.

Dessa forma, ao ouvir, interpretar e responder aos sons e vozes ao seu redor, a criança não apenas compreende, mas também ressignifica o que escuta, inserindo-se em um processo contínuo de produção de sentidos. Esse processo de interação verbal e responsividade possibilita que a oralidade e a escrita sejam vivenciadas como práticas discursivas interligadas, enraizadas nas experiências comunicativas do sujeito.

Nesta proposta, Caçadores de sons, convidamos as crianças a assumirem o papel de exploradores sonoros, investigando, capturando e interpretando diferentes sons do ambiente de maneira lúdica e sensorial.



Esse movimento favorece a ampliação da escuta ativa e do olhar sensível sobre o que as cerca, permitindo que desenvolvam relações entre os sons percebidos e sua expressão oral e escrita.

A atividade fundamenta-se também na abordagem de Viola Spolin (2017), que destaca o valor dos jogos dramáticos na construção da linguagem. Ao explorar os sons por meio do corpo e da experimentação, as crianças se engajam em uma aprendizagem vivencial e expressiva, utilizando gestos, mímicas e onomatopeias para representar suas descobertas. Esse processo possibilita uma maior consciência corporal e uma conexão entre o sensorial e o simbólico.

Ao considerar a alfabetização como um processo dialógico, no qual escuta, oralidade e escrita se articulam na construção de significados, é fundamental reconhecer a importância da percepção sonora na apropriação da linguagem. Assim, ao integrar a experiência sensorial à escrita, a proposta busca tornar a alfabetização mais significativa, ancorada na interação social e na vivência concreta dos sons que compõem o universo discursivo infantil.

Dentre os principais objetivos dessa jornada, destacam-se:



Desenvolver a percepção auditiva, ajudando as crianças a reconhecerem diferentes intensidades, ritmos e origens sonoras.



Estimular a expressão corporal, promovendo a consciência do próprio corpo na escuta e na produção de sons.



Incentivar a criatividade e a imaginação, ao explorar representações sonoras por meio de gestos e expressões.



Promover a interação e a troca de saberes, fortalecendo o aprendizado coletivo.



Conectar escuta e escrita, ampliando as possibilidades de construção da linguagem a partir da percepção dos sons.

Ao transformar a escuta em um ato investigativo e participativo, proporcionamos às crianças uma experiência que vai além da decodificação mecânica da língua. Trata-se de um convite para que explorem, sintam e ressignifiquem os sons do mundo, atribuindo-lhes novos sentidos dentro de sua jornada na alfabetização.



## *Etapas da Proposta*

### 1. Preparação – Entrando na Missão

As crianças serão convidadas a organizar o espaço, forrando o chão com tecidos e escolhendo onde desejam se sentar ou deitar. Em seguida, a turma será instigada a se transformar em "Caçadores de Sons", pequenos aventureiros que têm a missão de encontrar os sons mais secretos do ambiente.

### 2. Introdução à Jornada – O Desafio da Escuta

Para capturar os sons, será necessário um alto nível de concentração e atenção, pois alguns são muito sutis e fugazes, enquanto outros são intensos e duradouros. As crianças serão incentivadas a explorar diferentes posturas para otimizar a escuta, experimentando posições como deitar de lado, de braços ou sentar-se com as pernas cruzadas.



### 3. Explorando os sons – ouvindo com atenção

Ao sinal do(a) professor(a), inicia-se a busca sonora. De olhos fechados, as crianças se concentram em captar os sons do ambiente, percebendo variações de proximidade, intensidade e frequência. Para tornar a atividade mais envolvente, será utilizada a "peneira mágica", um objeto simbólico que ajudará as crianças a "coletar" os sons, mantendo-os em segredo até o momento de revelá-los.

### 4. Roda de conversa – revelando descobertas

Após a escuta, a turma se reunirá em roda para compartilhar os sons capturados. Cada criança descreverá um som que ouviu, utilizando gestos, mímicas ou onomatopeias. Esse será um momento de troca e interação, no qual os colegas poderão participar ativamente, complementando e imitando os sons representados.

## 5. Materiais

- Mantas, cangas ou tecidos para forrar o chão.
- Música ambiente suave (opcional), como sons de pássaros, vento ou água.
- Peneiras mágicas (elemento simbólico para "capturar" os sons).

Figura 15 - Peneira  
(diâmetro 7cm)



Fonte: A Autora, 2024.

Figura 16 - Manta



Fonte: A Autora, 2024.

Figura 17 - Canga de  
praia



Fonte: A Autora, 2024.

🎵 **Deixe a aventura ainda mais envolvente!** 🎵  
Acesse o QR Code para explorar uma seleção especial de sons que podem enriquecer a experiência dos Caçadores de Sons! 🎧



## Proposta de leitura: explorando sentimentos através dos sons

A atividade culmina com uma reflexão sobre as emoções despertadas pelos sons capturados. Para isso, a frase norteadora "O que senti quando ouvi o som..." será apresentada como ponto de partida para uma exploração sensorial e emocional.

### *Etapas da proposta*

#### 1. Reflexão individual

Após a atividade, cada criança receberá uma folha com a frase inicial e será convidada a pensar nos sons que mais chamaram sua atenção.



## 2. Escolha de sentimentos

Para cada som lembrado, serão apresentadas três opções de sentimentos (exemplo: medo, alegria, tristeza), e a criança indicará aquele que mais se relaciona com sua experiência.

## 3. Discussão coletiva

O(a) professor(a) conduzirá uma conversa sobre as diferentes percepções, ajudando as crianças a compreenderem que os mesmos sons podem despertar sentimentos distintos, dependendo da vivência de cada um. Esse momento também favorece o respeito à diversidade de interpretações e experiências.

Figura 18 - Crianças durante a atividade



Fonte: A Autora, 2024.



#### 4. Mediação e estratégias de leitura

Durante a proposta, as crianças terão a oportunidade de lançar mão de estratégias de leitura para compreender e relacionar as palavras às suas emoções. O professor atuará como mediador, auxiliando na construção do significado e incentivando a autonomia leitora. As crianças que ainda não se sentirem seguras poderão contar com o apoio do professor ou de um colega mais experiente, favorecendo a cooperação e o aprendizado em conjunto.

#### 5. Apoio visual e material complementar

Para enriquecer a experiência, materiais de apoio presentes na sala, como cartazes com expressões faciais, imagens ilustrativas e fichas de palavras, poderão ser utilizados para facilitar a associação entre os sons e os sentimentos, ampliando o repertório emocional e linguístico das crianças.

Figura 19 - Atividade de leitura

**CAÇADORES DE SONS**

OLÁ, TURMA! HOJE VOCÊS SE TORNARAM "CAÇADORES DE SONS". LEMBRAM DOS SONS QUE ESCUTAMOS DURANTE NOSSA AVENTURA? AGORA É HORA DE LEMBRAR COMO SE SENTIRAM AO OUVIR CADA UM DELES.

PARA CADA SOM, VOCÊS **PINTARÃO**, COM AS CORES QUE MAIS GOSTAREM, A PALAVRA QUE MELHOR REPRESENTA O QUE SENTIRAM.

USEM A IMAGINAÇÃO E CAPRICHEM!

**O QUE SENTI QUANDO OUVI O SOM DE...**

- ❖ **PÁSSAROS**

CALMA	FELICIDADE	LIBERDADE
-------	------------	-----------
  
- ❖ **BUZINA**


LEVEZA	IRRITAÇÃO	ALERTA
--------	-----------	--------
  
- ❖ **RISADA**

DIVERSÃO	MEDO	ALEGRIA
----------	------	---------
  
- ❖ **CHUVA**

CALMA	TRISTEZA	LEVEZA
-------	----------	--------
  
- ❖ **SIRENE**

TENSÃO	FELICIDADE	IRRITAÇÃO
--------	------------	-----------
  
- ❖ **PALMAS**

ANIMAÇÃO	MEDO	SURPRESA
----------	------	----------



Fonte: A Autora, 2025.



**SEÇÃO 5**

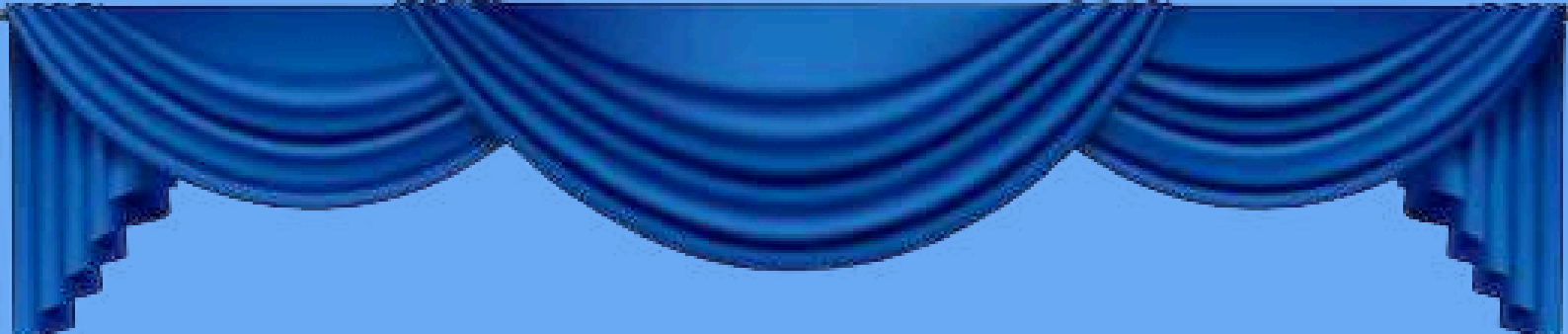
**VAMOS INVENTAR  
PALAVRAS!**



## **Visita da vovó Bareta**

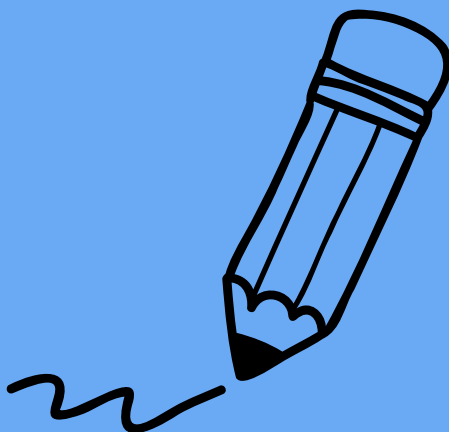
A linguagem é viva, criativa e cheia de possibilidades! Nesta proposta, as crianças serão convidadas a explorar o poder das palavras de maneira lúdica e afetiva, por meio da visita da encantadora vovó Bareta, uma personagem misteriosa e muito divertida que traz consigo um jeito único de nomear o mundo. Inspirada na perspectiva bakhtiniana de linguagem como interação (Bakhtin, 2011), a atividade propõe um mergulho na oralidade e na escrita, permitindo que as crianças experimentem a língua em seu caráter dialógico e polifônico.

Ao interagir com a vovó Bareta, os estudantes são inseridos em um contexto de significação e ressignificação das palavras, ampliando seu vocabulário e desenvolvendo estratégias de leitura e escrita. Como aponta Vygotsky (2009), o desenvolvimento da linguagem ocorre por meio da interação social, e a mediação lúdica e afetiva potencializa esse processo, tornando a aprendizagem mais significativa (Ausubel, 1982).



Nesse sentido, a alfabetização não pode ser reduzida a um simples processo de codificação e decodificação de signos gráficos, mas deve ser compreendida como uma experiência discursiva e interativa. Como enfatiza Smolka (2008), a escrita se constitui no diálogo com o outro, sendo um espaço de construção de sentidos e posicionamento social. Assim, ao vivenciarem a oralidade e a escrita em um contexto lúdico e relacional, as crianças experimentam a linguagem de forma ativa e significativa, fortalecendo-se como sujeitos da própria aprendizagem.

Dessa forma, a visita da vovó Baretta transforma a sala de aula em um espaço de troca, imaginação e descoberta, aproximando as crianças do universo da leitura e da escrita de maneira prazerosa e instigante.





*1º momento*  
*A visita da Vovó Bareta*

A chegada da vovó Bareta transforma a sala em um espaço de encantamento e descoberta. Com sua bolsa cheia de objetos e uma maneira peculiar de nomear cada um deles, ela provoca a curiosidade e o riso das crianças, mostrando que as palavras podem ter novas formas e significados.



Objetivo:

Estimular a curiosidade das crianças pela leitura e escrita de forma lúdica e afetiva, favorecendo a construção da linguagem e a criatividade verbal.

## *Quem é a vovó Bareta?*

A personagem vovó Bareta foi criada por mim com um nome que respeita a sonoridade dos fonemas e segue a estrutura das sílabas canônicas (consoante + vogal), facilitando a assimilação das crianças. A escolha de uma avó como figura central da atividade se dá pelo tom afetivo que essa figura representa, além de destacar a realidade de muitas avós que são chefes de família e responsáveis pelo cuidado e pela educação dos netos.



Inspirada nos livros *Marcelo, Marmelo, Martelo*, de Ruth Rocha (2011), e *A velhinha que dava nome às coisas*, de Cynthia Rylant (2002), a vovó Bareta tem um hábito curioso: inventar nomes diferentes para tudo ao seu redor. Segundo ela, isso acontece porque se esquece com facilidade dos nomes "certos", então prefere criar os seus próprios.

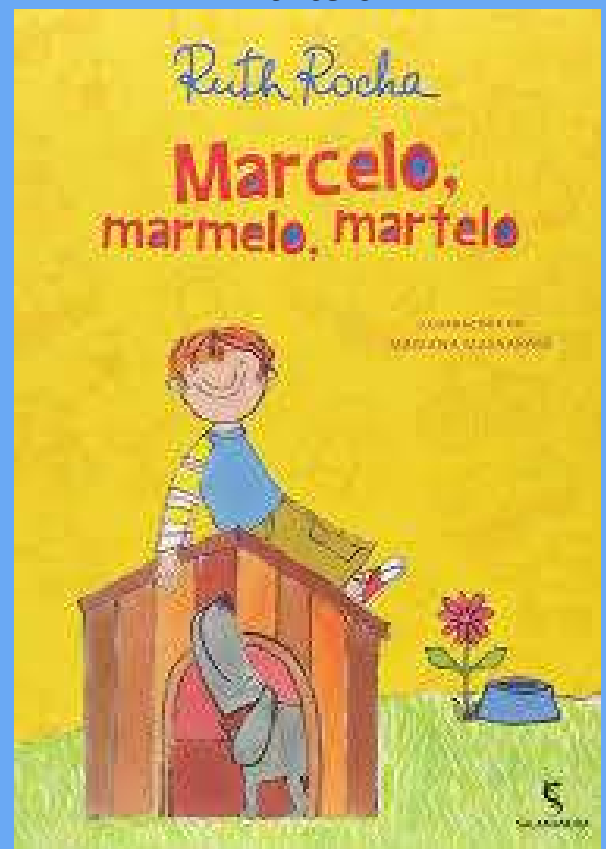
Essa característica divertida convida as crianças a entrarem na brincadeira, experimentando a criação de palavras, assim como a velhinha faz, estimulando a imaginação e a relação afetiva com a linguagem.

Figura 20 - A velhinha que dava nome às coisas



Fonte: Rylant (2002).

Figura 21 - Marcelo, marmelo, martelo



Fonte: Rocha (2011).

● Livro: A Velhinha que dava nome as coisas, de Cynthia Rylant, Editora Brinque-Book, 2002.

● Livro: Marcelo, Marmelo, Martelo, de Ruth Rocha, Editora Salamandra, 2011.



## Materiais:

- fantasia e acessórios para caracterização da vovó Baretta (óculos, lenço, saia longa, blusa estampada e uma bolsa grande com objetos para interação);
- brigadeiros (apelidados de "catapiras");
- fichas ou cartões com ilustrações dos objetos da sala para que as crianças possam relacionar os "nomes" dados pela vovó aos objetos;
- cartões com sílabas para colaborar na formação das palavras apresentadas por vovó Baretta;
- folha para registrar os nomes criativos e ilustrativos que a vovó usa.

A "catapira" não precisa ser um brigadeiro! Você pode substituir por qualquer outro doce, fruta ou até mesmo um pequeno mimo, como adesivos ou marcadores coloridos. O importante é manter o encanto da surpresa final da vovó Baretta!





## *Etapas da proposta*

### 1. A Chegada da vovó Bareta

Com um brilho no olhar e um sorriso acolhedor, vovó Bareta adentra a sala de aula, irradiando afeto e uma curiosidade contagiante. Para abrir as portas do mundo imaginário, ela tece uma narrativa encantadora, convidando as crianças a embarcarem em uma jornada onde a fantasia se mistura com a realidade. O objetivo é que, juntas, elas possam se desvencilhar do cotidiano e explorar um universo de possibilidades, no qual a imaginação reina livre e a criatividade ganha asas.

### 2. Apresentação dos objetos e criação das palavras

A vovó Bareta nomeia alguns objetos comuns que trouxe ou que estão no espaço onde se encontra. Cada objeto tem um nome peculiar, o que causa surpresa nas crianças:

## Palavras inventadas

Cadeira = "sentador"

Guarda-chuva = "zebelê"

Bolsa = "zambola"

Lápis = "escrivinhador"

Apontador = "afinazildo"

Livro = "lirudo"

Janela = "laneja"

Mesa = "medaru"

Armário ou estante = "alurido"

Computador = "pintumador"

Celular = "lemuntel"

As palavras inventadas utilizam fonemas simples e complexos, permitindo que todas as crianças, independentemente do nível de alfabetização, explorem sons e expandam o vocabulário de forma lúdica.

### 3. Despedida e Surpresa Final

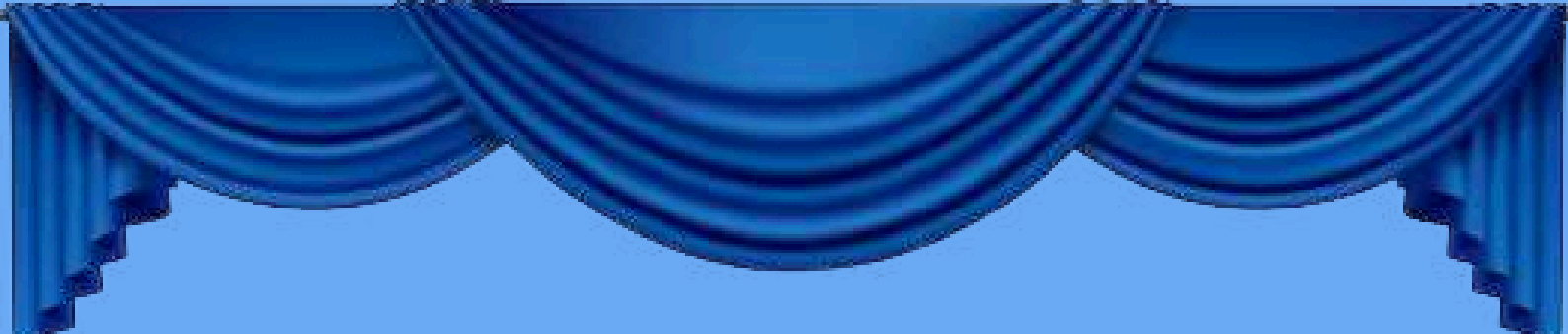
Ao término da visita, a Vovó Baretta agradece a hospitalidade das crianças. Antes de sair, ela revela que trouxe uma "catapira" (brigadeiro) para cada criança, tornando o momento ainda mais especial.

Figura 22 - Brigadeiros



Figura 23 - Vovó Baretta com as crianças





## *2º momento*

### *Etapas da proposta*

#### *Proposta escrita*



#### Objetivo:

Promover a escrita autônoma das crianças por meio do registro das palavras criadas pela vovó Baretta, utilizando fichas de sílabas como suporte para a construção das palavras.



#### Material:

- Fichas de sílabas: sílabas em fichas separadas que serão dispostas no quadro, com combinações que auxiliem na construção das palavras inventadas pela vovó (exemplos de sílabas: za, be, le, bo, la, fi, na, lu, do, ri, da, me, ru, etc.).

- Folha de atividade: uma folha com espaços para as crianças escreverem as palavras criadas pela vovó, com imagens correspondentes aos objetos para facilitar a associação.

Figura 24 - Fichas de sílabas












Fonte: A Autora, 2024.

Figura 25 - Atividade escrita



VISITA DA VOVÓ BARETA

OLÁ, TURMA! HOJE VOCÊS SERÃO OS "ESCRITORES DA VOVÓ BARETA"! LEMBRAM DA VISITA DA NOSSA QUERIDA VOVÓ E DOS NOMES DIVERTIDOS QUE ELA INVENTOU PARA CADA COISA? AGORA É HORA DE AJUDÁ-LA A REGISTRAR ESSAS PALAVRAS CRIATIVAS! QUE TAL UMA AJUDINHA? UTILIZE AS FICHAS DE SÍLABAS QUE A PROFESSORA DISPONIBILIZARÁ NO QUADRO DURANTE A ATIVIDADE. BOM TRABALHO!

 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

E AÍ! Pinte a mãozinha que indica o que você achou do catapêra que a VOVÓ BARETA presenteou a nossa turma!

  **CURTI**
  **NÃO CURTI**

Fonte: A Autora, 2024.



## *Etapas da proposta*

### 1. Apresentação da atividade

Convidaremos as crianças a criar a "Lista de palavras da vovó Baretta", registrando os nomes engraçados que a personagem utiliza para cada objeto da sala e de uso pessoal. Durante a atividade, será destacado que elas contarão com fichas de sílabas como apoio para a construção dessas palavras criativas, incentivando a autonomia na escrita de maneira lúdica e envolvente.

### 2. Exploração das sílabas

No quadro, faremos a disposição das fichas de sílabas para que as crianças possam utilizá-las na formação das palavras. Incentivá-la-emos a refletir sobre as sílabas que compõem cada palavra ouvida durante a visita da vovó Baretta e a buscar as fichas correspondentes, explorando a construção das palavras de forma lúdica e interativa.



### 3. Início do registro individual

Tendo as sílabas em mente, as crianças serão estimuladas a registrar as palavras da vovó Baretta na folha de atividade, exercitando a escrita de forma autônoma e criativa.

### 4. Reflexão final

Ao final da visita da Vovó Baretta, as crianças compartilham suas impressões sobre a experiência de inventar e escrever palavras criativas. Essa imersão na oralidade e na escrita estimula a criatividade, expande o vocabulário e desenvolve habilidades de leitura e escrita, ao mesmo tempo em que promove um ambiente acolhedor, valoriza as vivências infantis e fortalece os laços entre os estudantes e o universo da leitura.

**É HORA DE CRIAR  
PALAVRAS!**





*Vamos inventar palavras!*

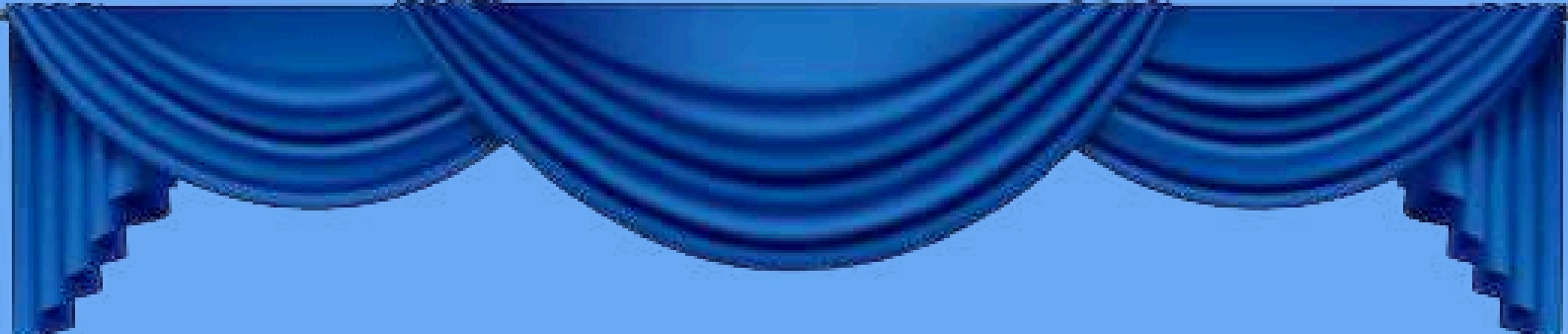
*Criando palavras com a vovó Bareta: inventando nomes para os cuidados com o corpo*

A proposta desta atividade surgiu da articulação com os conteúdos explorados no laboratório de Ciências, onde a turma estava estudando higiene e cuidados pessoais. A presença lúdica da vovó Bareta inspirou um desdobramento que convidou as crianças a nomearem de maneira criativa os itens de higiene, tornando o aprendizado mais dinâmico e significativo. No entanto, a atividade não se restringiu a essa temática – as crianças puderam criar palavras sobre diferentes campos do conhecimento, de acordo com seus interesses.



Objetivo:

Estimular a criatividade e a exploração linguística das crianças, incentivando-as a criar novos nomes para itens de higiene pessoal, relacionando com os conteúdos estudados em Ciências.



## *Etapas da proposta*

### *Palavras inventadas*

#### 1. Conversa inicial

Para iniciar, fizemos uma breve roda de conversa, lembrando os temas sobre higiene e cuidados pessoais que estavam sendo trabalhados em Ciências. Explicaremos que a vovó Baretta, sempre interessada no que as crianças estão aprendendo, ficou curiosa para saber como elas nomeariam os itens de higiene de forma criativa e divertida. Em seguida, apresentamos uma folha de atividade com imagens dos objetos, verificando se as crianças reconheciam cada um e sabiam para que serviam.

#### 2. Criação dos novos nomes

Após a distribuição das folhas de atividade, será explicamos que cada criança teria a oportunidade de criar nomes novos e divertidos para os objetos ilustrados. Incentivamos os alunos a pensarem em nomes que remetesse ao uso dos objetos, utilizando sons engraçados ou misturando palavras, inspirados na maneira peculiar da vovó Baretta.

Para estimular a criatividade, compartilharemos exemplos como "escovito" para escova de dente ou "espumim" para sabonete.

### 3. Apresentação dos nomes

Após criarem os novos nomes, as crianças foram convidadas a apresentarem suas ideias com os colegas, bem como suas palavras inventadas.

Figura 26 - Atividade escrita


**VISITA DA VOVÓ BARETA  
PALAVRAS INVENTADAS**



OLÁ, TURMINHA CRIATIVA! A NOSSA QUERIDA VOVÓ BARETA ESTÁ MUITO CURIOSA PARA SABER QUAIS NOMES NOVOS E ENGRAÇADOS VOCÊS INVENTARIAM PARA ALGUNS ITENS QUE USAMOS NO DIA A DIA, COMO A ESCOVA DE DENTE, O SABONETE E A TOALHA! ELA FICOU SABENDO QUE VOCÊS TÊM APRENDIDO COISAS MUITO INTERESSANTES NO LABORATÓRIO DE CIÊNCIAS, E POR ISSO RESOLVEU PEDIR A AJUDA DE VOCÊS PARA DAR NOMES DIFERENTES A ESSES OBJETOS.

USEM A IMAGINAÇÃO E CRIEM PALAVRAS DIVERTIDAS PARA CADA ITEM! ESCRIVAM O QUE PENSAREM NO PAPEL E, AO FINAL, VAMOS CONTAR À VOVÓ BARETA TODAS AS SUAS IDEIAS CRIATIVAS.

VAMOS LÁ, INVENTORES? BOA CRIAÇÃO

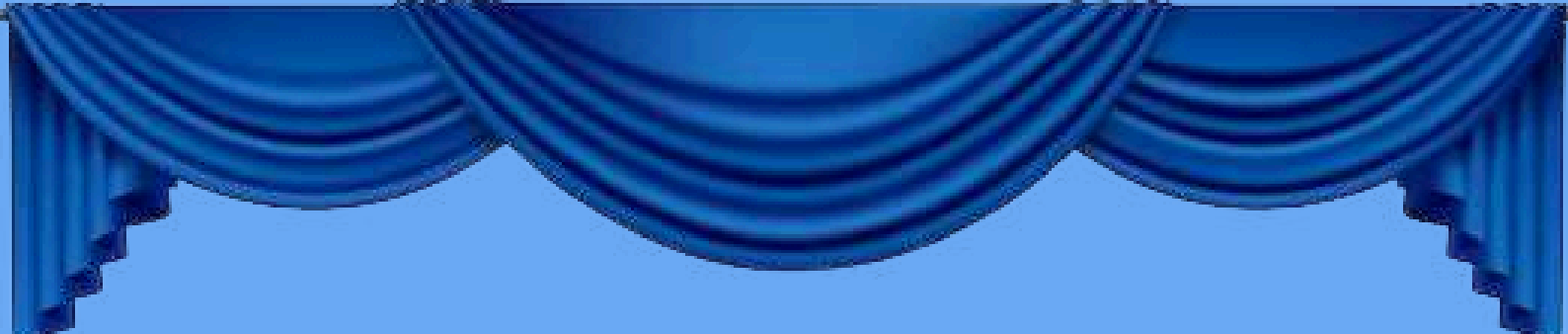
✦ AGORA É A SUA VEZ! ESCOLHA OUTRO ITEM QUE USAMOS PARA NOSSA HIGIENE, DESENHE-O E INVENTE UM NOME NOVO E CRIATIVO PARA ELE.

--	--

Fonte: A Autora, 2024.

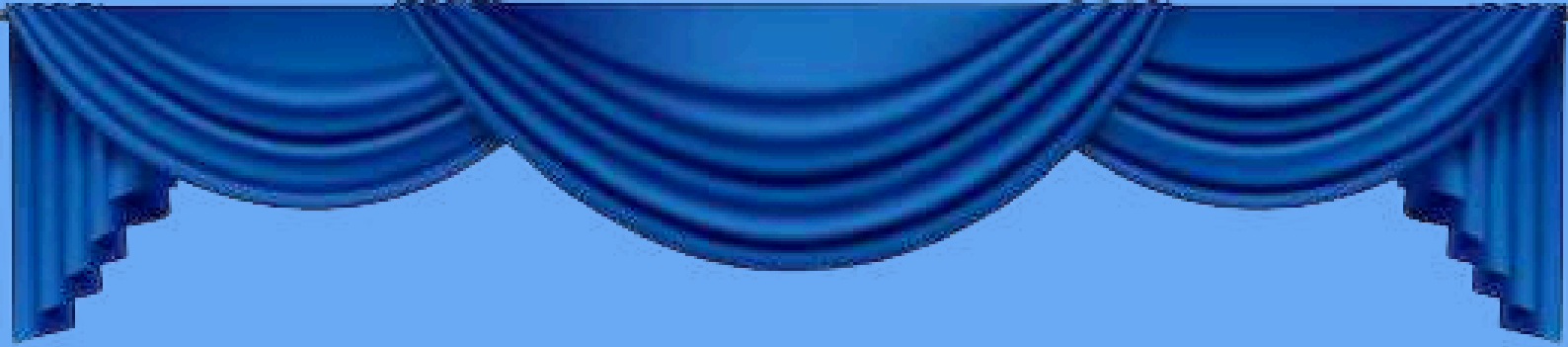
**REINVENTANDO O JOGO:  
Uma nova palavra de comando**





A vovó Bareta está de volta, e dessa vez traz uma proposta que mistura criatividade, escuta atenta e muita diversão! Inspirada no jogo clássico “O mestre mandou”, essa atividade convida as crianças a reinventar a brincadeira, trazendo sua própria palavra mágica para dar início às ações. Mas, antes de começarmos, fica uma provocação: por que chamamos a pessoa que lidera a brincadeira de "mestre"? O termo nos remete a um papel de autoridade, mas não seria mais interessante pensar em uma palavra que refletisse o espírito de colaboração e criatividade da atividade? Que tal substituímos "mestre" por um nome divertido, que as próprias crianças podem criar?





## Objetivos:

- Desenvolver a escuta, a atenção e a criatividade das crianças por meio da recriação do jogo “O mestre mandou”, estimulando-as a criar e explicar uma palavra mágica que guiará a brincadeira.
- Fomentar a criação coletiva de uma palavra de comando e incentivar a elaboração de um significado para ela.
- Trabalhar a atenção e o autocontrole ao seguirem os comandos apenas quando a palavra de comando for utilizada.
- Promover a ludicidade e o jogo dramático como ferramentas para a participação e expressão criativa.



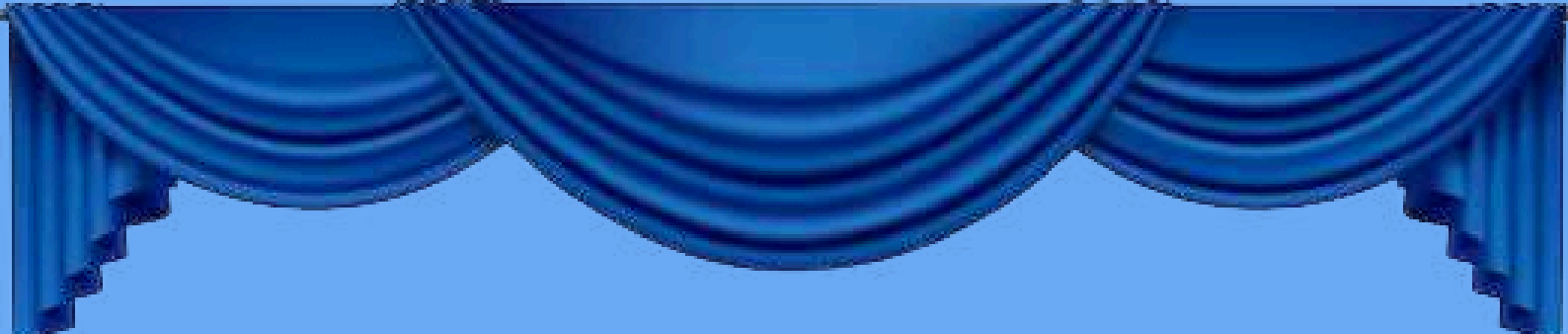
## *Etapas da proposta*

### 1. Roda de conversa inicial

A atividade começa com um bate-papo divertido, relembrando a visita da vovó Baretta e o trabalho anterior de criação de palavras. Em seguida, é apresentada a proposta do dia: criar uma nova versão do jogo tradicional, em que a turma decide não apenas a palavra de comando, mas também um nome inédito para quem liderar a brincadeira.

### 2. Criação e explicação da palavra mágica

As crianças são convidadas a pensar em uma palavra completamente nova e divertida para comandar as ações do jogo. Podem brincar com sons, criar combinações inusitadas e dar asas à imaginação. Exemplos: “Pimpampum”, “Zigzagzoo”, “Bolhufas”.



Depois de escolherem a palavra, as crianças também criam um significado para ela: o que essa palavra representa? Por que foi escolhida? Essa etapa fortalece a autonomia e a valorização da linguagem criativa.

### 3. Explicação do jogo e regras

Agora é hora de entender como a brincadeira vai funcionar. Assim como no jogo tradicional, um participante dará comandos para os demais, mas os movimentos só devem ser feitos se a palavra mágica escolhida aparecer antes do comando.

Exemplos:

- “Zigzagzoo imitar um gato” (executar).
- “Zigzagzoo pular duas vezes” (executar).
- “Dar um giro e tocar os joelhos” (não executar, pois não foi usada a palavra mágica).

Se alguém executar uma ação sem ouvir a palavra de comando, sai da rodada e passa a ajudar a observar os colegas.

## 4. Realização do jogo

Com a palavra mágica definida e as regras explicadas, é hora da diversão! Os comandos vão se alternando entre simples e desafiadores, estimulando a atenção, a memória e a expressão corporal.

Sugestões de comandos:

- “Zigzagzoo bater palmas três vezes”.
- “Zigzagzoo dar um pulo para frente”.
- “Zigzagzoo girar e sorrir para um amigo”.
- “Correr no lugar por 5 segundos” (não executar, pois faltou a palavra mágica!).

A cada nova rodada, os desafios aumentam e a empolgação cresce!



## 5. Reflexão final

Para encerrar, as crianças compartilham suas percepções: foi difícil prestar atenção? Como foi criar uma palavra nova e vê-la sendo usada na brincadeira?

Essa atividade reforça não apenas habilidades linguísticas e cognitivas, mas também o espírito colaborativo, convidando os pequenos a brincarem com a linguagem e a ressignificarem elementos do cotidiano – inclusive o próprio nome da brincadeira!

Se o jogo tradicional dizia que “O mestre mandou”, agora é a criança quem manda na sua própria diversão!



## **SEÇÃO 6**

# **O ÚLTIMO ATO: O BRINCAR EM CENA NA ALFABETIZAÇÃO**



## O Último Ato: O Brincar em Cena na Alfabetização

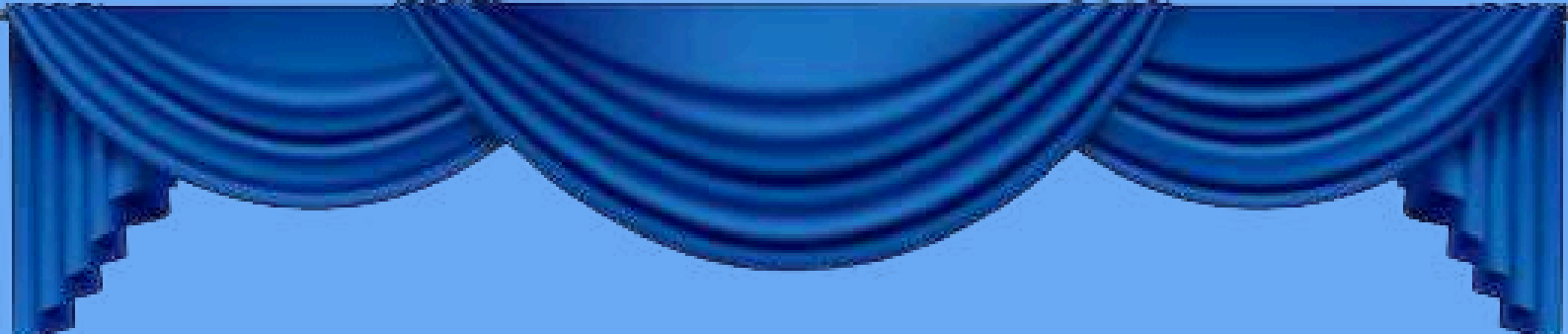
Brincar é voar sem tirar os  
pés do chão,  
é ser rei, rainha, herói ou  
vilão.

É pintar o mundo com as  
cores do sonho,  
e escrever histórias no vento  
risonho.

*Hebe Duarte de Andrade Maluf*

A alfabetização, quando guiada pelo lúdico e pelo imaginário, torna-se uma experiência viva, pulsante e significativa. No brincar, a criança assume diferentes papéis, experimenta possibilidades, cria e recria o mundo ao seu redor. Nesse movimento, não apenas antecipa aprendizagens futuras, mas já constrói conhecimento no presente.

O percurso trilhado ao longo deste Produto Educacional revelou que a ludicidade não é um complemento, mas a essência de uma alfabetização que dialoga com as crianças e suas vivências. Ao trazer os jogos dramáticos para esse processo, ao reinventar palavras e ressignificar brincadeiras tradicionais, criamos oportunidades para que as crianças vivenciem a linguagem de maneira ativa e afetiva, em contextos que fazem sentido para elas.



Assim, aprender a ler e escrever vai além da decodificação de símbolos: torna-se um processo criativo, dinâmico e repleto de trocas.

No palco da infância, o imaginário ocupa o papel principal. Quando uma criança se apropria de um enunciado, inventa uma palavra ou dramatiza uma cena, ela não apenas experimenta a linguagem, mas também se constrói como sujeito da própria aprendizagem. É nesse encontro – seja com personagens inventados, seja no jogo transformado por novas regras e significados – que a alfabetização se amplia e se fortalece.

Se, no teatro, cada ato conduz a um novo desdobramento da narrativa, na alfabetização lúdica, cada brincadeira abre caminho para novas possibilidades de expressão e escuta. Assim, ao final desta jornada, não encerramos a peça, mas deixamos as cortinas entreabertas, convidando as crianças a seguirem criando, sonhando e brincando com as palavras que ainda estão por vir.





## Referências

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 3. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2000.

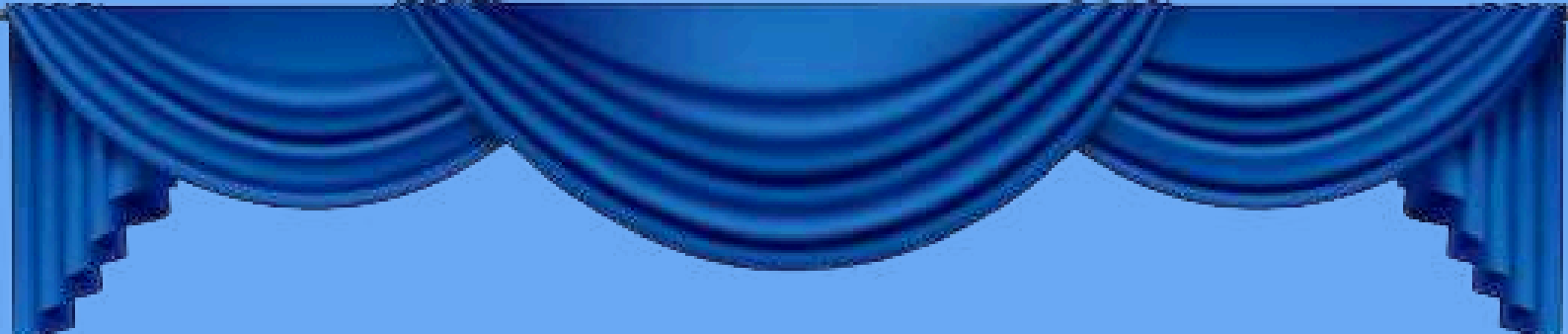
BAKHTIN, Mikhail. Gêneros do Discurso. *In*: BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal**. 6. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011. p. 261-306.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2017.

SMOLKA, Ana Luiza Bustamante. **A criança na fase inicial da escrita**: alfabetização como processo discursivo. Campinas, SP: Cortez, 2008.

SPOLIN, Viola. **O jogo teatral no livro do diretor**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2008.



SPOLIN, Viola. **Jogos teatrais na sala de aula**. São Paulo: Perspectiva, 2017.

VOLOCHÍNOV, Valentin N. **Marxismo e filosofia da linguagem**. 9. ed. São Paulo: Hucitec Annablume, 2002.

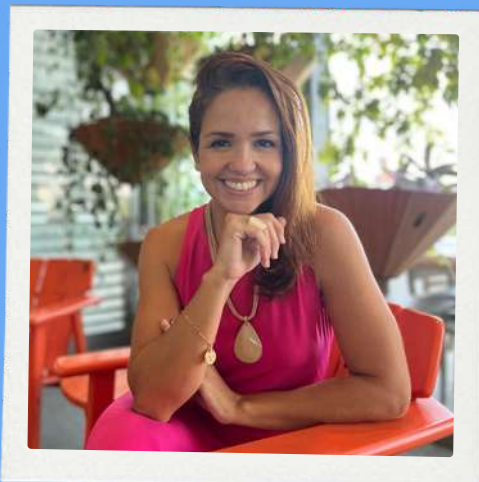
VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007. (Coleção Psicologia e Pedagogia)

VYGOTSKY, Lev S. **A construção do pensamento e da linguagem**. 13. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.

VYGOTSKY, Lev S. **Imaginação e criatividade na infância**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

WAJSKOP, Gisela. O brincar na educação infantil. **Cadernos de pesquisa**, n. 92, p. 62-69, 1995.

# **SOBRE AS AUTORAS**



**Hebe Duarte de Andrade Maluf Resende é professora do Ensino Fundamental desde o ano 2000, com graduação em Pedagogia pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2005) e especialização em Pedagogia Empresarial pela Universidade Cândido Mendes (2010). Desde 2015, atua no Colégio Pedro II - *Campus* São Cristóvão I, no Departamento dos Anos Iniciais. É integrante de grupos de pesquisa voltados à alfabetização e à inovação pedagógica, como o GEPPALFA, (Grupo de Estudo, Práticas e Pesquisa em Alfabetização), o grupo Linguagem, Cultura e Práticas Educativas (UFF/CNPq) e o GEPLIEB (Grupo de Estudos e Pesquisas em Língua(gem) e Projetos Inovadores na Educação Básica), desde 2023. Atualmente, é mestranda do Programa de Pós-Graduação em Práticas de Educação Básica (MPPEB) do Colégio Pedro II. Contato: [hebeduarte@gmail.com](mailto:hebeduarte@gmail.com)**

**Aira Suzana Ribeiro Martins possui Graduação em Letras pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (1977), Mestrado em Letras pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (1999) e Doutorado em Letras pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (2006), atuando principalmente nos seguintes temas: Letramento, Estilística, Semiótica, Léxico, Ensino e Dialeção. É membro dos grupos SELEPROT (pesquisas na área de Semiótica, Leitura e Produção de Textos e GEPLIEB (Grupo de Estudos e Pesquisas em Língua(gem) e Projetos Inovadores na Educação Básica). É docente do Programa de Pós-Graduação em Práticas de Educação Básica do Colégio Pedro II. Contato: [airasuzana.ribeiromartins@gmail.com](mailto:airasuzana.ribeiromartins@gmail.com)**

