

UNIVERSIDADE VALE DO RIO VERDE – UNINCOR

MESTRADO PROFISSIONAL EM GESTÃO, PLANEJAMENTO E ENSINO

LIVRETO

**23 JOGOS PEDAGÓGICOS DIGITAIS E SUAS
COMPETÊNCIAS: RECURSOS PARA ALFABETIZAÇÃO
NOS 1º E 2º ANOS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Mestranda: Liani Teresinha Klipel Xavier

Orientador: Prof. Dr. Dirceu Antônio Cordeiro Júnior

TRÊS CORAÇÕES – MG

2021

37:600

X3n XAVIER, Liani Teresinha Klipel

23 Jogos Pedagógicos Digitais e suas Competências : recursos para alfabetização nos 1º e 2º anos do Ensino Fundamental. – Três Corações : Universidade Vale do Rio Verde , 2021.

51 f.

Orientador: Prof. Dr. Dirceu Antônio Cordeiro Júnior.

Dissertação – Universidade Vale do Rio Verde de Três Corações/
Mestrado em Gestão, Planejamento e Ensino.

1. Alfabetização. 2. Novas Tecnologias. 3. Jogos Pedagógicos Digitais. I. Prof. Dr. Dirceu Antônio Cordeiro Júnior, orient. II. Universidade Vale do Rio Verde de Três Corações. III. Título.

Catálogo na fonte

Bibliotecária responsável: ERNESTINA MARIA PEREIRA CA

Dedico este trabalho a todos que poderão utilizar este livreto.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela sabedoria e inteligência.

A minha mãe, pelo amor sem medida.

A meus filhos, pelo apoio e companheirismo.

Ao meu orientador, pelo respeito, afeto, aprendizagem e suporte para a realização deste produto

SUMÁRIO

1	APRESENTAÇÃO	6
2	METODOLOGIA DE CRIAÇÃO E TESTE DO LIVRETO	8
3	QUADRO DOS JOGOS PEDAGÓGICOS E COMPETÊNCIAS	11
4	JOGOS PEDAGÓGICOS DIGITAIS E SUAS COMPETÊNCIAS	16
5	COMPETÊNCIAS E JOGOS	44
6	AVALIAÇÃO E BALANÇOS DOS JOGOS	46
7	GLOSSÁRIO	47
8	REFERÊNCIAS	48
9	ANEXOS	49
	9.1 Questionário aplicado aos professores	49
	9.2 Atividades diagnósticas realizadas pelos alunos	51
	9.3 Fotos dos alunos jogando	52

1 APRESENTAÇÃO

Prezado professor,

A alfabetização é um processo fundamental para a aquisição do conhecimento que o aluno desenvolve ao longo de sua vida. Ensinar o aluno a ler e escrever utilizando recursos como jogos pedagógicos digitais possibilita diversificar as práticas tradicionais de ensino, facilitando a construção do conhecimento.

Atualmente, há uma grande disponibilidade de informações derivadas das novas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) e é importante que a escola se posicione a respeito dessa realidade. É preciso que o professor conheça esses recursos para aperfeiçoar sua prática de ensino diário, a fim de alcançar resultados mais positivos. Para Soares (1998), grande estudiosa brasileira nos campos da educação, do ensino e do letramento, ensinar a criança a reconhecer e entender as letras, as sílabas, as palavras, os números e as operações matemáticas básicas é dar possibilidades para que ela se desenvolva, com dignidade, na vida social.

Para Pizarro (2012), na vida escolar do aluno, a parte mais importante é o processo da alfabetização que, se bem realizado, com bons métodos, com recursos tecnológicos adequados e aulas significativas, lúdicas e prazerosas, pode influenciar positivamente em todas as demais etapas do ensino. A partir desse contexto, é elaborada uma dissertação vinculada ao Programa de Mestrado Profissional em Gestão, Planejamento e Ensino, da Universidade Vale do Rio Verde (UninCor), que tem como objetivo estudar as TDICs no contexto do ensino básico. A partir dessa dissertação, foi elaborado um produto educacional que contempla 23 jogos pedagógicos digitais, sob a forma de um livreto instrucional apresentado nestas páginas.

O livreto tem por objetivo auxiliar o professor dos primeiros anos do ensino básico em seus planejamentos de aula, apresentando-lhe jogos pedagógicos digitais previamente avaliados para a elaboração deste produto educacional. Além da listagem dos jogos, o leitor encontrará tabelas que associam as habilidades que podem ser desenvolvidas por cada um dos *games* com os documentos que orientam a prática docente, como a Base Nacional Comum Curricular.

Para elaboração deste livreto e para a escolha dos jogos pedagógicos mais adequados para os 1º e 2º anos, foram realizadas avaliações diagnósticas com os alunos e foi

aplicado um questionário de sondagem aos professores das respectivas turmas. Os questionários e o TCLE foram aprovados pelo Comitê de Ética, através do parecer consubstanciado n. 3.617.367, data 02/10/2019.

A execução do projeto ocorreu em uma escola municipal sul-mineira. Os resultados das avaliações diagnósticas e do questionário mostram que o processo da alfabetização pode ser potencializado a partir da diversificação das estratégias metodológicas, entre elas, o acesso às TDICs. Observou-se que o professor, ao optar por utilizar as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação como recurso didático em suas aulas, deve ter como preocupação a definição do(s) objetivo(s) que pretende alcançar em cada etapa de ensino dos conteúdos pedagógicos previstos. A partir dessa organização, este livreto serve de auxílio para seu planejamento de aula.

Os jogos aqui apresentados são de fácil acesso, gratuitos, acessíveis a alunos do Ensino Fundamental – Anos Iniciais e, quando bem aplicados, podem possibilitar uma aprendizagem mais significativa, em função da diversificação das estratégias pedagógicas.

Espera-se que, ao utilizar este livreto e os jogos aqui listados, o professor possa usufruir deste produto educacional, despertar o interesse do aluno, contribuir para sua autonomia, explorar suas habilidades, associar competências, além de integrar a tecnologia ao processo de ensino-aprendizagem.

2 METODOLOGIA DE CRIAÇÃO E TESTE DO LIVRETO

As seguintes etapas seguidas para a criação e teste deste Produto Educacional (PE), considerado um dos Produtos Técnico-Tecnológicos (PTT) da área de Ensino:

Etapa 1 – Realização de pesquisa bibliográfica:

A revisão bibliográfica foi realizada por meio de busca de artigos indexados no banco de dados da SCIELO, Google Acadêmico e Periódicos CAPES. Também serão utilizados livros, publicações do Ministério da Educação. Os descritores definidos para busca foram: Alfabetização. Letramento. TDICs. Ensino Fundamental.

Etapa 2 – Pesquisa de jogos pedagógicos digitais gratuitos e adequados para o 1º e 2º anos do Ensino Fundamental – Anos Iniciais:

Foi verificado se os jogos pedagógicos digitais estavam de acordo com o ano escolar de cada aluno e se todos eram gratuitos, pois o objetivo do produto educacional é atender estudantes de todos os níveis socioeconômicos.

Etapa 3 – Elaboração de uma lista com os 23 jogos pedagógicos digitais:

Foi elaborada a seguinte lista:

- Encaixe de letras maiúsculas / minúsculas x figuras;
- Jogo de desordem – letras ou palavras;
- Conexão rimas;
- Duelo das letras;
- Triângulo matemático – até 10;
- Alfabetiro;
- Digitando letras do alfabeto;
- Encaixe de letras maiúsculas e minúsculas;
- Labirinto ABC;
- Bolha alfabética;
- Monstro guloso – alfabeto;
- Clique na primeira letra;
- Quebra-cabeça – adição até 10;

- Conexão até 10;
- Mosaico da adição até 10;
- Conexão – subtração até 10;
- Pintura misteriosa adição – até 10;
- Tabela – adição até 10;
- Quebra-cabeça – adição até 20;
- Quebra-cabeça – subtração até 20;
- Tiro ao alvo – adição ou subtração;
- Ligue os pontos somando – adição até 20.

Etapa 4 – Aplicação de questionário de sondagem aos docentes:

Além de avaliar os alunos, os professores apontaram pontos que consideraram positivos e negativos nos recursos tecnológicos, com sugestões para a melhor utilização dessas ferramentas em sala de aula.

Etapa 5 – Aplicação de atividades diagnósticas para verificar o nível de alfabetização dos alunos:

Foram trabalhadas, antes da apresentação dos jogos, cinco atividades diagnósticas para se avaliar o nível de alfabetização dos estudantes. Esse foi o critério utilizado para selecionar os alunos que seriam participantes do estudo.

Etapa 6 – Apresentação dos jogos pedagógicos digitais no Laboratório de Informática em uma escola municipal de Três Corações a alunos com atrasos na aprendizagem:

Vinte e oito (28) alunos, com atrasos na aprendizagem, do 1º e dos 2º anos foram encaminhados ao Laboratório de Informática, onde as aulas com a apresentação dos jogos foram realizadas.

Etapa 7 – Aplicação dos jogos pedagógicos:

No dia seguinte à apresentação dos jogos no Laboratório de Informática, foi iniciada sua aplicação. Com a interrupção das atividades presenciais, em março de 2020, como parte das medidas necessárias para conter a disseminação do COVID-19, não foi possível continuar as práticas, já planejadas, no laboratório de informática. O

acompanhamento, que inicialmente foi presencial, passou a ocorrer de forma remota, contando com o auxílio dos pais ou responsáveis.

3 Quadro dos Jogos pedagógicos digitais e suas competências

	Nome do jogo	Meios utilizados	Método de referência	Habilidades	Competência	Componente curricular	Unidade temática	Endereço online
1	Encaixe – alfabeto figuras.	Imagem, som, letras e palavras.	Método sintético alfabético.	Coordenação, atenção, concentração, memória e decodificação.	Conhecer o alfabeto.	Língua Portuguesa	Leitura Escuta.	https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/pt/jogoseducativos/alfabeto/index.htm
2	Jogo de desordem letras ou palavras.	Figuras, letras, palavras e sons.	Método sintético alfabético.	Coordenação, atenção, concentração e leitura.	Conhecer o alfabeto.	Língua Portuguesa	Finalidade de Suporte textual Linguagem digital.	https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/pt/jogoseducativos/palavras/index.htm
3	Conexão - rimas.	Figuras, sons, palavras e cores.	Método sintético fônico.	Coordenação, atenção, sons e leitura.	Consciência fonológica.	Língua Portuguesa	Decodificação Leitura global Fluência	https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/connecpieces-rhyme-pt.htm?language=portuguese&linkback=../pt/jogoseducativos/palavras/index.htm
4	Duelo das letras.	Figura, sons e letras.	Método sintético alfabético.	Compreensão, coordenação, concentração e leitura.	Conhecer o alfabeto.	Língua Portuguesa	Construção do sistema alfabético Representação dos sons da fala	https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/letterbattle-pt.htm?language=portuguese&linkback=../pt/jogoseducativos/alfabeto/index.htm
5	Triângulo matemático até 10	Formas geométricas, números, sinais e som.	Método sintético alfabético.	Atenção, leitura e compreensão.	Conhecer algarismos de 0 a 9.	Matemática	Número : contagem ascendente e descendente	https://www.digipuzzle.net/minigames/mathtriangle/mathtriangle.htm?language=portuguese&linkback=../pt/jogoseducativos/matematica-ate-10/index.htm
6	Alfabetiro	Letras e sons.	Método sintético alfabético.	Concentração, atenção, memória e	Conhecer o alfabeto.	Língua Portuguesa	Análise linguística:	https://www.digipuzzle.net/minigames/sh

				leitura.			construção do alfabeto e da ortografia.	ootinggallery/shootinggallery-y-alphabet-htm?language=portuguese&linkback=../pt/jogoseducativos/alfabeto/index.htm
7	Digitando letras do alfabeto.	Letras, figuras e som.	Método sintético alfabético.	Atenção, compreensão e leitura.	Conhecer o alfabeto.	Língua Portuguesa	Conhecimento do alfabeto do português do Brasil.	https://www.digipuzzle.net/minigames/easytyping.htm?language=portuguese&linkback=../pt/jogoseducativos/digitando/index.htm
8	Encaixe de letras maiúsculas e minúsculas.	Letras e sons.	Método sintético alfabético.	Ritmo, movimento, atenção, percepção auditiva e leitura.	Conhecer o alfabeto.	Língua Portuguesa	Diversas grafias do alfabeto: imprensa e cursiva; maiúscula e minúscula.	https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/linkpuzzle-upper-lower.htm?language=portuguese&linkback=../pt/jogoseducativos/alfabeto/index.htm
9	Labirinto ABC	Letras, cores e som.	Método sintético alfabético.	Atenção, concentração e sequência.	Conhecer o alfabeto.	Língua Portuguesa	Conhecimento do alfabeto do português do Brasil.	https://www.digipuzzle.net/minigames/mathmaze-alphabet.htm?language=portuguese&linkback=../pt/jogoseducativos/alfabeto/index.htm
10	Bolha alfabética	Sons, letras e formas.	Método sintético alfabético.	Atenção, coordenação e leitura.	Conhecer o alfabeto.	Língua Portuguesa	Conhecimento do alfabeto do português do Brasil.	https://www.digipuzzle.net/minigames/bubblechain/bubblechain-alphabet.htm?language=portuguese&linkback=../pt/jogoseducativos/alfabeto/index.htm
11	Monstro guloso – alfabeto	Sons, letras e fala.	Método sintético alfabético.	Coordenação, memória, atenção e leitura.	Conhecer o alfabeto.	Língua Portuguesa	Conhecimento do alfabeto do	https://www.digipuzzle.net/minigames/monsterhangman/monsterhan

							português do Brasil.	gman-pt.htm?language=portuguese&linkback=../pt/jogoseducativos/palavra/index.htm
12	Clique na primeira letra.	Sons, letras, figuras e palavra.	Método sintético alfabético.	Concentração, memória, sequência e leitura.	Conhecer o alfabeto.	Língua Portuguesa	Construção do sistema alfabético e da ortografia.	https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/food/puzzles/firstletter.htm?language=portuguese&linkback=../pt/jogoseducativos/palavras/index.htm
13	Contando as sílabas.	Sons, figuras, sílabas, palavra e cores.	Método sintético silábico.	Coordenação, atenção, concentração, memória, decodificação e percepção.	Dominar as relações de grafemas e fonemas.	Língua Portuguesa	Construção do sistema alfabético e da ortografia.	https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/syllablescount-names-pt.htm?language=portuguese&linkback=../pt/jogoseducativos/palavras/index.htm
14	Quebra cabeça adição até 10.	Sequência, números, sinais e som.	Método sintético alfabético.	Atenção e concentração.	Saber o valor posicional do número até 999.	Matemática	Número : construção dos fatos fundamentais da adição.	https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/tile-smath-zero-ten.htm?language=portuguese&linkback=../pt/jogoseducativos/matematica-ate-10/index.htm
15	Conexão até 10.	Sinais, cores, números e sons.	Método sintético alfabético.	Atenção, concentração e leitura.	Saber os fatos fundamentais da adição.	Matemática	Número : Cálculos da adição.	https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/connectpieces-math-till-ten.htm?language=portuguese&linkback=../pt/jogoseducativos/matematica-ate-10/index.htm
16	Mosaico da adição até 10.	Sinais, números e cores.	Método sintético alfabético.	Atenção, percepção auditiva e leitura.	Dominar a posição dos algarismos na ordem das	Matemática	Número : Valor posicional até 3	https://www.digipuzzle.net/minigames/mosaics-zero-

					unidades.		ordens.	to-ten.htm?language=portuguese&linkback=.../pt/jogoseducativos/matematica-ate-10/index.htm
17	Conexão subtração até 10.	Sons, sinais, números e cores.	Método sintético alfabético.	Leitura, percepção e atenção.	Conhecer os algarismos até 10.	Matemática	Número : Fatos fundamentais da subtração.	https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/connectpieces-subtractions-till-ten.htm?language=portuguese&linkback=.../pt/jogoseducativos/matematica-ate-10/index.htm
18	Pintura misteriosa adição até 10.	Cores, figuras, sinais e números.	Método sintético alfabético.	Atenção, memória e leitura.	Dominar os fatos fundamentais da adição.	Matemática	Número : Fatos fundamentais da adição.	https://www.digipuzzle.net/minigames/draw/mysterypictures-math.htm?language=portuguese&linkback=.../pt/jogoseducativos/matematica-ate-10/index.htm
19	Tabela – adição até 10.	Sinais, números, som e peças.	Método sintético alfabético.	Atenção, compreensão, ordem e leitura.	Conhecer os algarismos até 10.	Matemática	Número : Fatos fundamentais da adição	https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/matrix-math.htm?language=portuguese&linkback=.../pt/jogoseducativos/matematica-ate-10/index.htm
20	Quebra cabeça adição até 20.	Sinais, gravuras, números e peças.	Método sintético alfabético.	Atenção, compreensão e leitura.	Dominar os fatos fundamentais da adição.	Matemática	Número : Construção dos fatos fundamentais da adição.	https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/tile-smath-zero-twenty.htm?language=portuguese&linkback=.../pt/jogoseducativos/matematica-ate-20/index.htm

21	Quebra cabeça subtração até 20.	Som, números, figuras, peças e sinais.	Método sintético alfabético.	Atenção, concentração e leitura.	Saber posicionar o número no quadro valor de lugar nas ordens das unidades e dezenas.	Matemática	Número : Fatos fundamentais da subtração.	https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/tile-smath-zero-to-twenty-minus.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/matematica-ate-20/index.htm
22	Tiro ao alvo – adição ou subtração.	Som, números e sinais.	Método sintético alfabético.	Memória, atenção e percepção.	Dominar os fatos fundamentais da adição e da subtração.	Matemática	Número : Fatos fundamentais da subtração.	https://www.digipuzzle.net/minigames/shootinggallery-additions.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/matematica-ate-20/index.htm
23	Ligue os pontos somando adição até 20.	Figuras e números.	Método sintético alfabético.	Concentração, atenção e sequência.	Dominar a adição com ou sem reserva.	Matemática	Número : Fatos fundamentais da adição.	https://www.digipuzzle.net/kids/animalcartoons/puzzles/lines-math-till-twenty.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/matematica-ate-20/index.htm

Fonte: Elaborado pelo autor.

Na próxima seção, são apresentados os (23) jogos pedagógicos digitais, destacando (i) títulos; (ii) endereço eletrônico para acesso; (iii) instruções para jogar; (iv) componente curricular; (v) ano de escolaridade; (vi) unidade temática relacionada ao jogo em tela; (vii) competências e habilidades passíveis de serem desenvolvidas por meio do recurso elencado; (viii) método de alfabetização a que se vincula a atividade. A tabela completa encontra-se abaixo.

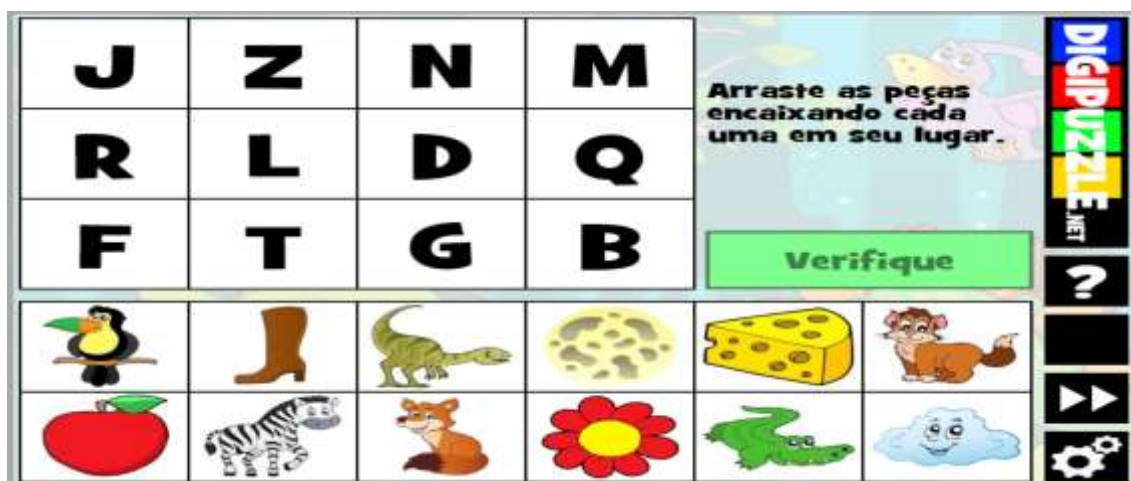
4 JOGOS PEDAGÓGICOS E SUAS COMPETÊNCIAS

Para jogar, clique no endereço *online* e obedeça aos seguintes comandos, clicando nos retângulos superiores.

JOGO 1: ENCAIXE DE LETRAS MAIÚSCULAS/ MINÚSCULAS X FIGURAS

Endereço *online*:

<https://www.digipuzzle.net/pt/jogoseducativos/alfabeto./index.htm>



Instruções do jogo:

Arraste as peças encaixando cada uma em seu lugar. Assim que encaixar todas as peças, clique nas duas setas à direita para as próximas jogadas.

Disciplina:

Língua Portuguesa.

Ano escolar:

1º ano do Ensino Fundamental.

Unidade temática:

Alfabeto.

Competências passíveis de serem desenvolvidas:

- Compreender diferenças entre escrita e outras formas gráficas;
- Dominar as convenções gráficas (letras maiúsculas, minúsculas, cursiva, *script*);

- Conhecer o alfabeto;
- Dominar as relações entre grafemas e fonemas;
- Saber decodificar palavras e textos escritos;
- Saber ler reconhecendo globalmente as palavras com fluência e rapidez;
- Compreender a natureza alfabética do nosso sistema de escrita.

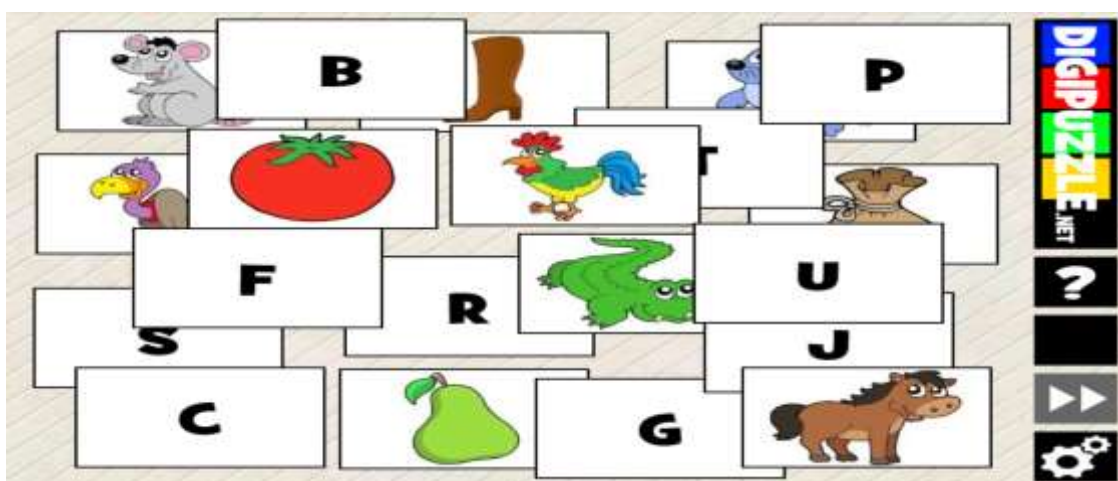
Método de alfabetização:

Sintético alfabético.

JOGO 2: JOGO DE DESORDEM – LETRAS OU PALAVRAS

Endereço online:

<https://www.digipuzzle.net/pt/jogoseducativos/palavras/index.htm>



Instruções do jogo:

Organize as letras ou palavras colocando-as em cima do desenho certo. Leia em voz alta a letra ou a palavra.

Disciplina:

Língua Portuguesa.

Ano escolar:

1º e 2º anos do Ensino Fundamental.

Unidade temática:

Alfabeto e palavras.

Competências passíveis de serem desenvolvidas:

- Conhecer o alfabeto;
- Dominar as convenções gráficas;
- Saber decodificar palavras ou textos escritos;
- Saber ler reconhecendo globalmente as palavras.

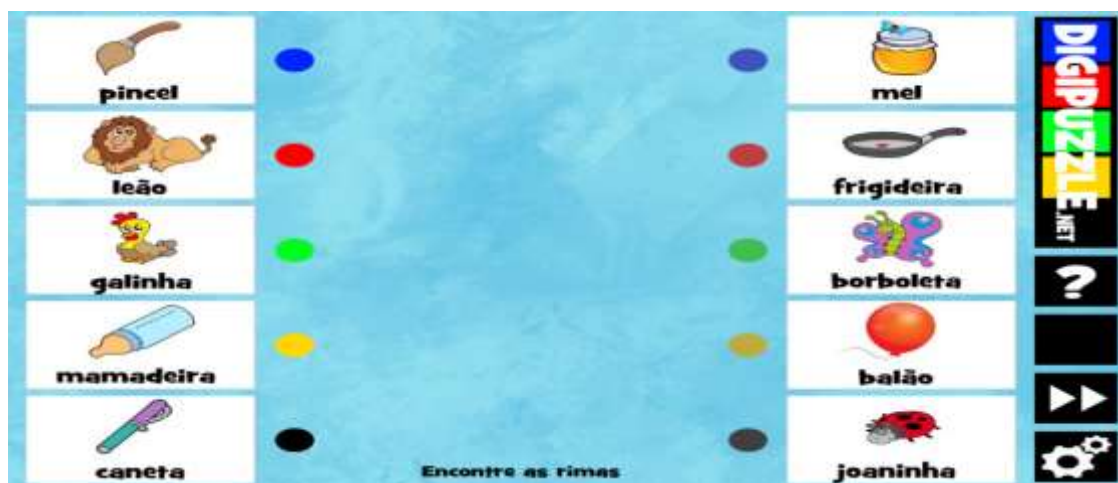
Método de alfabetização:

Sintético alfabético.

JOGO 3: CONEXÃO RIMAS

Endereço online:

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kidspuzzles/connectpieces-rhyme-pt.htm?language=Portuguese&likback=../../pt/jogoseducativos/palavras/index.htm>

**Instruções do jogo:**

Encontre as rimas das palavras ligando-as. A seguir, leia as palavras em voz alta.

Disciplina:

Língua Portuguesa.

Ano escolar

1º e 2º anos do Ensino Fundamental.

Unidade temática:

Palavras.

Competências passíveis de serem desenvolvidas:

- Dominar as relações entre grafemas e fonemas;
- Saber decodificar palavras e textos escritos;
- Saber ler reconhecendo globalmente as palavras;
- Desenvolver a fluência e rapidez na leitura.

Método de alfabetização:

Sintético fônico.

JOGO 4: DUELO DAS LETRAS

Endereço online:

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/letterbatle-pt.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/alfabeto/index.htm>



Instruções do jogo:

Jogar individual ou em dupla. Digite seu nome e/ou de seu amigo. Encontre uma imagem para a letra sorteada.

Disciplina:

Língua Portuguesa.

Ano escolar:

1º e 2º anos do Ensino Fundamental.

Unidade temática:

Alfabeto.

Competências passíveis de serem desenvolvidas:

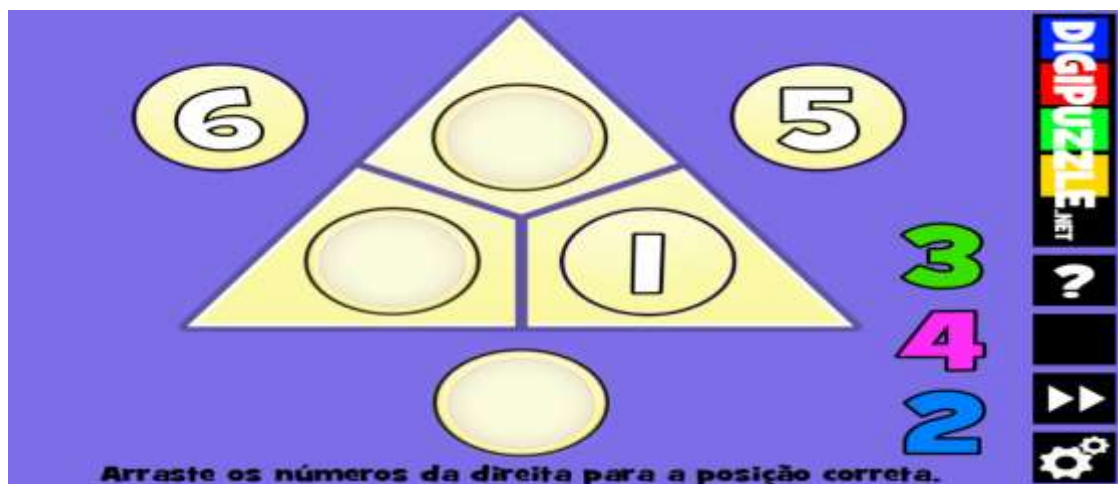
- Conhecer o alfabeto;
- Compreender diferenças entre escrita e outras formas gráficas (outros sistemas de representação);
- Dominar as relações entre grafemas e fonemas;
- Compreender a natureza alfabética do nosso sistema de escrita.

Método de alfabetização:

Sintético alfabético.

JOGO 5: TRIÂNGULO MATEMÁTICO – ATÉ 10**Endereço online:**

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/minigames/mathtriangle/mathtriangle.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/matematica-ate-10/index.htm>

**Instruções do jogo:**

Arraste os números da direita para a posição correta fazendo a adição. Clique nas duas setas à direita e siga o jogo.

Disciplina:

Matemática.

Ano escolar:

1º ano do Ensino Fundamental.

Unidade temática:

Adição.

Competências passíveis de serem desenvolvidas:

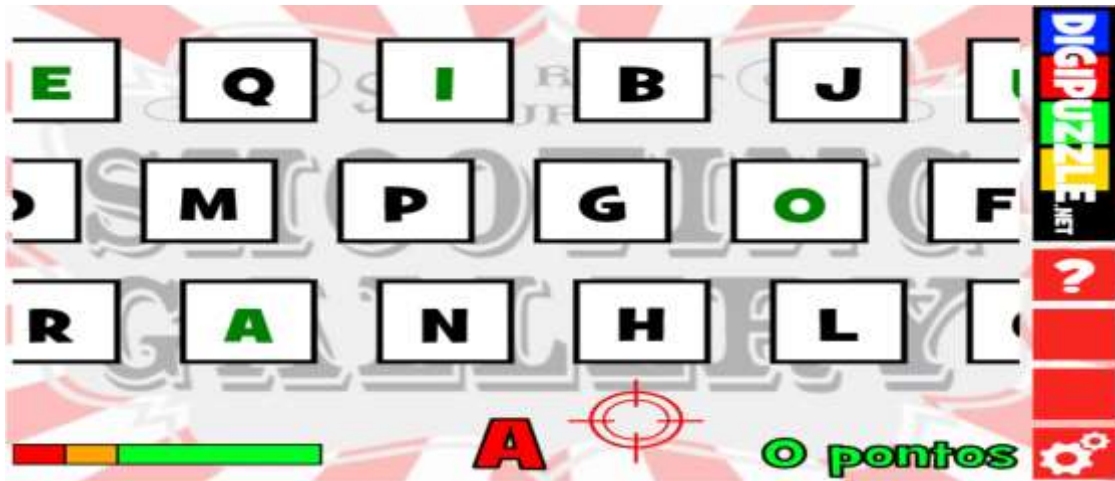
- Conhecer os algarismos de 0 a 9;
- Dominar os fatos fundamentais da adição;
- Dominar o número no quadro posicional das unidades.

Método de alfabetização

Sintético alfabético.

Endereço online:

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/minigames/shootinggallery/shootinggallery-alphabethtm?language=portuguese&linkbach=../../pt/jogoseducativos/alfabeto/index.htm>

**Instruções do jogo:**

Espere aparecer a letra do alfabeto sorteada na tela e clique em cima da letra acertando-a!

Disciplina:

Língua Portuguesa.

Ano escolar:

1º ano do Ensino Fundamental.

Unidade temática:

Alfabeto.

Competência passíveis de serem desenvolvidas:

- Conhecer o alfabeto;
- Compreender diferenças entre escrita e outras formas gráficas (outros sistemas de representação);
- Dominar as convenções gráficas (letras maiúsculas, minúsculas, cursiva, *script*);
- Compreender a natureza alfabética do nosso sistema de escrita.

Método de alfabetização:

Sintético alfabético.

JOGO 7: DIGITANDO LETRAS DO ALFABETO

Endereço online:

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/minigames/easytyping/easytyping.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/digitando/index.htm>

**Instruções do jogo:**

Procure, no teclado do computador, a letra em destaque na tela.

Disciplina:

Língua Portuguesa.

Ano escolar:

1º ano do Ensino Fundamental.

Unidade temática:

Alfabeto.

Competências passíveis de serem desenvolvidas:

- Conhecer o alfabeto;

- Compreender diferenças entre escrita e outras formas gráficas (outros sistemas de representação);
- Dominar as convenções gráficas (letras maiúsculas, minúsculas, cursiva e *script*);
- Compreender a natureza alfabética do nosso sistema de escrita.

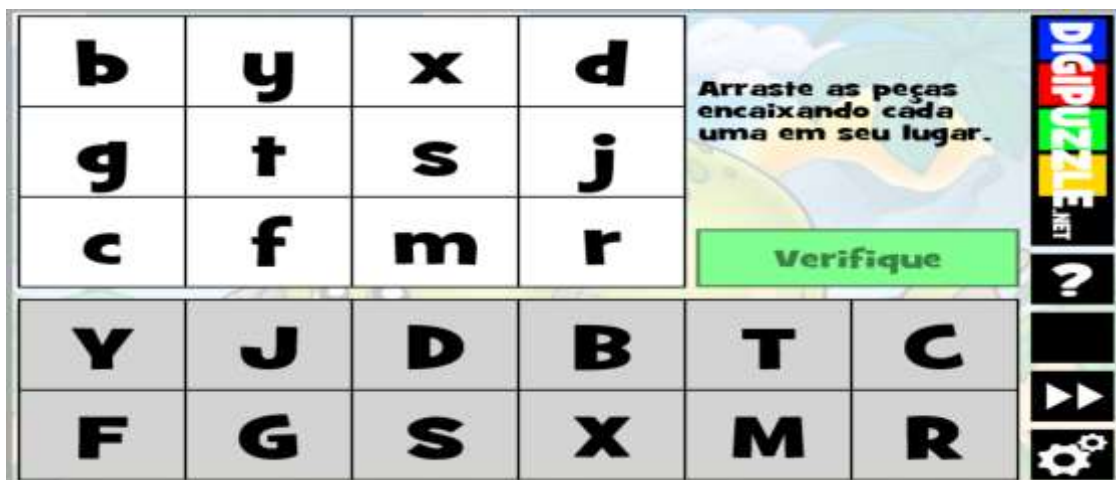
Método de alfabetização:

Sintético alfabético.

JOGO 8: ENCAIXE DE LETRAS MAIÚSCULAS E MINÚSCULAS

Endereço online:

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/linkpuzzle-upper-lower.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/alfabeto/index.htm>



Instruções do jogo:

Encaixe as letras maiúsculas às minúsculas e/ou vice-versa, fazendo a correspondência.

Disciplina:

Língua Portuguesa.

Ano escolar:

1º ano do Ensino Fundamental.

Unidade temática:

Alfabeto.

Competências passíveis de serem desenvolvidas:

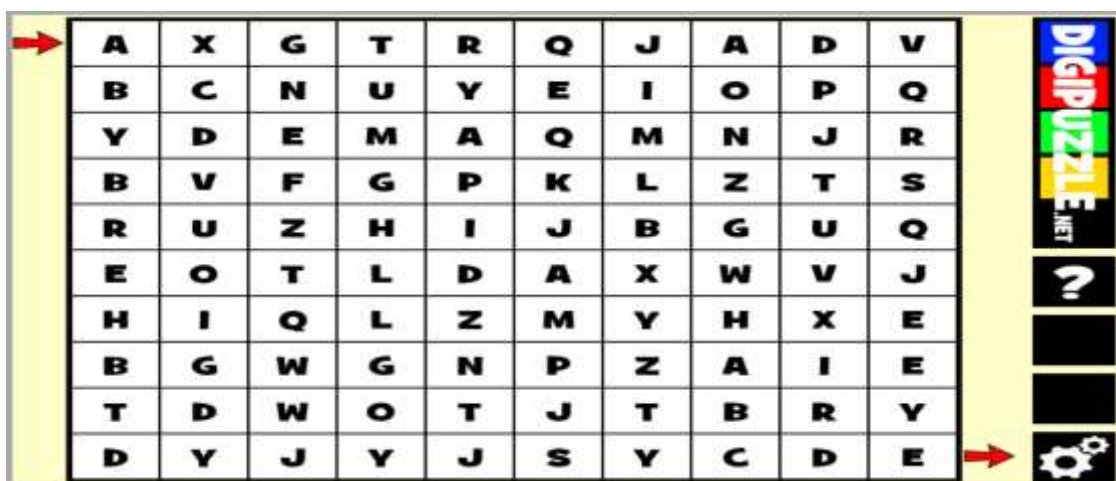
- Conhecer o alfabeto;
- Compreender diferenças entre escrita e outras formas gráficas (outros sistemas de representação);
- Dominar as convenções gráficas (letras maiúsculas, minúsculas, cursiva e *script*);
- Compreender a natureza alfabética do nosso sistema de escrita.

Método de alfabetização:

Sintético alfabético.

JOGO 9 - LABIRINTO ABC**Endereço online:**

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/minigames/mathmaze-alphabet.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/alfabeto/index.htm>

**Instruções do jogo:**

Siga a ordem do alfabeto de A a Z.

Disciplina:

Língua Portuguesa.

Ano escolar:

1º ano do Ensino Fundamental.

Unidade temática:

Alfabeto.

Competências passíveis de serem desenvolvidas:

- Conhecer o alfabeto;
- Compreender diferenças entre escrita e outras formas gráficas (outros sistemas de representação);
- Dominar as convenções gráficas (letras maiúsculas, minúsculas, cursiva e *script*);
- Compreender a natureza alfabética do nosso sistema de escrita.

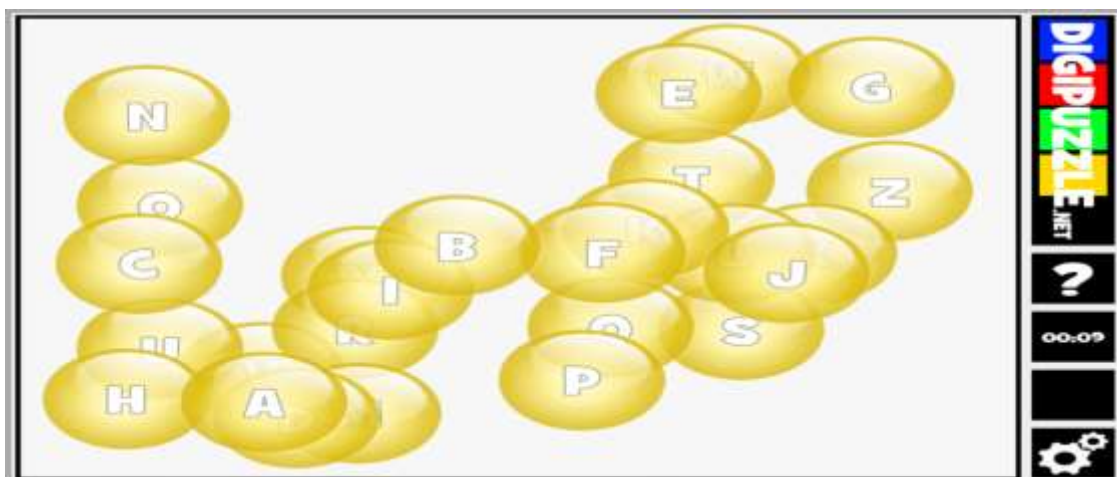
Método de alfabetização:

Sintético alfabético.

JOGO 10: BOLHA ALFABÉTICA

Endereço online:

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/minigames/bubblechain/bubblechain-alphabet.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/alfabeto/index.htm>



Instruções do jogo:

Estoure as bolas seguindo a ordem do alfabeto.

Disciplina:

Língua Portuguesa.

Ano escolar:

1º ano do Ensino Fundamental.

Unidade temática:

Alfabeto.

Competências passíveis de serem desenvolvidas:

- Conhecer o alfabeto;
- Compreender diferenças entre escrita e outras formas gráficas (outros sistemas de representação);
- Dominar as convenções gráficas (letras minúsculas, maiúsculas, cursiva e *script*);
- Compreender a natureza alfabética do nosso sistema de escrita.

Método de alfabetização:

Sintético alfabético.

JOGO 11: MONSTRO GULOSO - ALFABETO

Endereço online:

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/minigames/monsterhangman/monsterhangman-pt.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/palavras/index.htm>



Instruções do jogo:

Clique nas letras até formar a palavra correta. Cuidado com o monstro para ele não comer suas letras. Assim que acertar a palavra, clique na seta à direita e continue seu jogo.

Disciplina:

Língua Portuguesa.

Ano escolar:

1º ano e 2º anos do Ensino Fundamental.

Unidade temática;

Palavras.

Competências passíveis de serem desenvolvidas:

- Conhecer o alfabeto;
- Dominar as convenções gráficas (letras maiúsculas, minúsculas, cursiva e *script*);
- Saber ler reconhecendo globalmente as palavras;
- Saber decodificar palavras e textos escritos.

Método de alfabetização:

Sintético alfabético.

JOGO 12: CLIQUE NA PRIMEIRA LETRA

Endereço online:

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/food/puzzles/firstletter-htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/palavras/index.htm>

**Instruções do jogo:**

Observe a gravura e clique na primeira letra correspondente à gravura.

Disciplina:

Língua portuguesa

Ano escolar:

1º ano do Ensino Fundamental.

Unidade temática:

Palavras.

Competências passíveis de serem desenvolvidas:

- Conhecer o alfabeto;
- Compreender diferenças entre escrita e outras formas gráficas (outros sistemas de representação);
- Dominar as convenções gráficas (letras maiúsculas, minúsculas, cursiva e *script*);

- Dominar relações entre grafemas e fonemas;
- Compreender a natureza alfabética do nosso sistema de escrita.

Método de alfabetização:

Sintético alfabético.

JOGO 13: CONTANDO AS SÍLABAS

Endereço online:

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/syllabescount-names-pt.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/palavras/index.htm>



Instruções do jogo:

Quantos pedaços têm a palavra? Clique no número de sílabas (pedaços). Acertou as sílabas e palavras? Vá par a próxima!

Disciplina:

Língua Portuguesa

Ano escolar

1º e 2º anos do Ensino Fundamental.

Unidade temática:

Palavras.

Competências passíveis de serem desenvolvidas:

- Conhecer o alfabeto;
- Compreender as diferenças entre escrita e outras formas gráficas (outros sistemas de representação);
- Compreender a natureza alfabética do nosso sistema de escrita;
- Dominar as convenções gráficas (letras maiúsculas, minúsculas, cursiva e script);
- Dominar as relações entre grafemas e fonemas;
- Saber ler e decodificar globalmente palavras e textos escritos.

Método de alfabetização:

Sintético alfabético.

JOGO 14: QUEBRA-CABEÇA - ADIÇÃO DE 0 ATÉ 10

Endereço online:

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/tilesmath-zero-to-ten.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/matematica-ate-10/index.htm>

**Instruções do jogo:**

Arraste a peça para a resposta certa. Acertou? Continue o jogo seguindo a seta à direita para realizar a operação.

Disciplina:

Matemática.

Ano escolar

1º e 2º anos do Ensino Fundamental.

Unidade temática;

Adição até 10.

Competência passíveis de serem desenvolvidas:

- Conhecer os algarismos de 0 a 9;
- Conhecer os números de 10 a 99;
- Conhecer os números de 100 a 999;
- Reconhecer o valor posicional do número dentro do quadro valor de lugar;
- Saber a sequência numérica de 0 a 999;
- Operar a adição com e sem reserva de 0 a 999.

Método de alfabetização

Sintético alfabético.

JOGO 15: CONEXÃO ATÉ 10**Endereço online:**

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/connectpieces-math-till-ten.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/matematica-ate-10/index.htm>



Instruções do jogo:

Ligue a operação a seu resultado. Acertou? Vá para a próxima.

Disciplina:

Matemática.

Ano escolar:

1º ano do Ensino Fundamental.

Unidade temática:

Adição.

Competências passíveis de serem desenvolvidas:

- Conhecer os algarismos de 0 a 9;
- Saber os fatos fundamentais da adição;
- Dominar a operação adição de 0 a 9.

Método de alfabetização:

Sintético alfabético.

JOGO 16: MOSAICO DA ADIÇÃO ATÉ 10**Endereço *online*:**

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/minigames/mozaics-zero-to-ten.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/matematica-ate-10/index.htm>

4+1	1+4	6+1	5+2	3+4	4+1	2+3	3+2
4+1	1+4	3+2	1+8	6+3	3+6	2+3	3+2
5+4	1+4	1+8	2+7	1+8	6+3	4+5	1+4
6+3	3+6	8+1	2+7	4+5	5+2	1+8	5+5
3+6	2+7	8+1	8+1	8+1	3+6	7+2	2+8
3+6	4+1	3+6	3+6	7+2	3+6	8+1	2+3
2+3	3+2	3+2	4+5	6+3	5+4	4+1	1+4
4+1	3+2	6+1	2+5	6+1	3+2	4+1	1+4

10

9

7

5

DIGIPUZZLE
NET

←

→

⚙️

Verifique

Instruções do jogo:

Faça a operação e encontre o resultado de acordo com as cores. Encontrou? Siga a seta e jogue outra vez.

Disciplina:

Matemática.

Ano escolar:

1º ano do Ensino Fundamental.

Unidade temática:

Adição.

Competências passíveis de serem desenvolvidas:

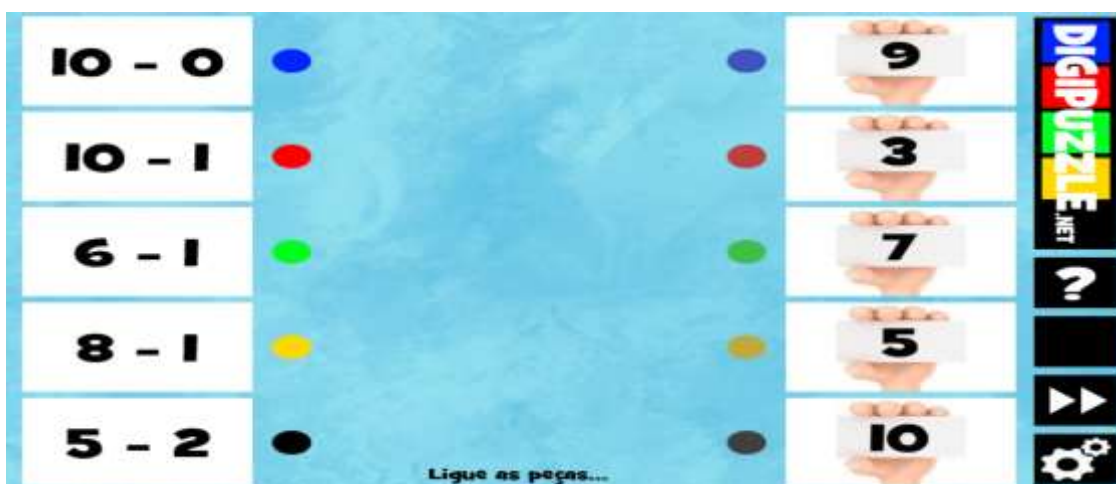
- Conhecer os algarismos até 9;
- Dominar a posição do algarismo na ordem das unidades;
- Dominar os fatos fundamentais da adição;

Método de alfabetização:

Sintético alfabético.

JOGO 17: CONEXÃO – SUBTRAÇÃO ATÉ 10**Endereço online:**

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/connectpieces-subtractions-till-ten.htm?language=portuguese&linlback=../../pt/jogoseducativos/matematica-ate-10/index.htm>

**Instruções do jogo:**

Ligue as peças. Acertou a subtração? Então, passe para a próxima fase para realizar a operação.

Disciplina:

Matemática.

Ano escolar:

1º ano do Ensino Fundamental.

Unidade temática:

Subtração.

Competências passíveis de serem desenvolvidas:

- Conhecer os algarismos até 9;
- Saber os fatos fundamentais da subtração;
- Operar a subtração até 9.

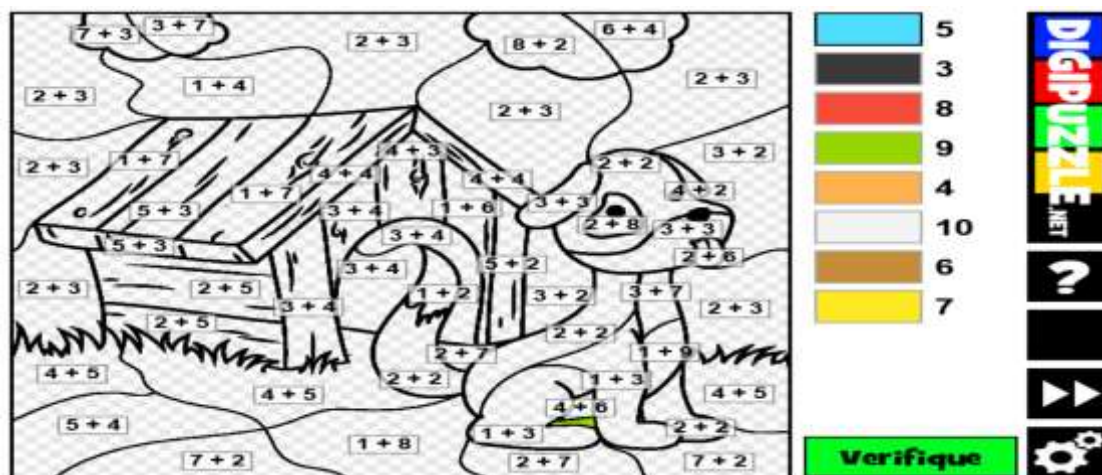
Método de alfabetização:

Sintético alfabético.

JOGO 18: PINTURA MISTERIOSA – ADIÇÃO ATÉ 10

Endereço online:

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/minigames/draw/mysterypictures-math.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/matematica-ate-10/index.htm>

**Instruções do jogo:**

Descubra que animal aparecerá realizando a operação. Fique atento às cores que terão o mesmo resultado. Acertou? Siga a seta à direita e descubra outro animal e de novo fique de olho nas cores.

Disciplina:

Matemática.

Ano escolar:

1º ano do Ensino Fundamental.

Unidade temática:

Adição.

Competências passíveis de serem desenvolvidas:

- Conhecer os algarismos de 0 a 9;
- Conhecer as cores;
- Dominar os fatos fundamentais da adição.

Método de alfabetização:

Sintético alfabético.

JOGO 19: TABELA – ADIÇÃO ATÉ 10**Endereço online:**

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/matrix-math.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/matematica-ate-10/index.htm>

+	1	2	3	4
1				
2				
3				
4				

4	2	6
7	6	4
7	5	5
3	5	4
8	5	
3	6	



Organize a tabela arrastando as peças da direita para sua posição correta.

Instruções do jogo:

Organize a tabela arrastando as peças da direita para a sua posição correta para realizar a operação.

Disciplina:

Matemática.

Ano escolar:

1º ano do Ensino Fundamental.

Unidade temática:

Adição.

Competência passíveis de serem desenvolvidas:

- Conhecer os algarismos de 0 a 9;
- Saber os fatos fundamentais da adição.

Método de alfabetização:

Sintético alfabético.

JOGO 20: QUEBRA-CABEÇA – ADIÇÃO ATÉ 20**Endereço online:**

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/tilesmath-zer-to-twenty.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/matematica-ate-20/index.htm>

**Instruções do jogo:**

Arraste a peça para a resposta correta. Acertou? Vamos para o próximo quebra – cabeça seguindo a seta à direita.

Disciplina:

Matemática.

Ano escolar:

1º e 2º anos do Ensino Fundamental.

Unidade temática:

Adição.

Competência passíveis de serem desenvolvidas:

- Conhecer os algarismos de 0 a 9;
- Conhecer os números de 10 a 99;
- Dominar os fatos fundamentais da adição;
- Dominar a adição com e sem reserva;
- Dominar os números no quadro posicional das unidades e dezenas.

Método de alfabetização:

Sintético alfabético.

Endereço online:

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/tilesmath-zero-to-twenty-minus.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/matematica-ate-20/index.htm>

**Instruções do jogo:**

Arraste a peça para a resposta correta. Conseguiu? Passe para o próximo quebra-cabeça seguindo a seta à direita.

Disciplina:

Matemática.

Ano escolar:

2º ano do Ensino Fundamental.

Unidade temática:

Subtração.

Competências passíveis de serem desenvolvidas:

- Conhecer os algarismos;
- Conhecer os números de 10 a 99;
- Saber posicionar o número no quadro valor de lugar nas ordens das unidades e dezenas;

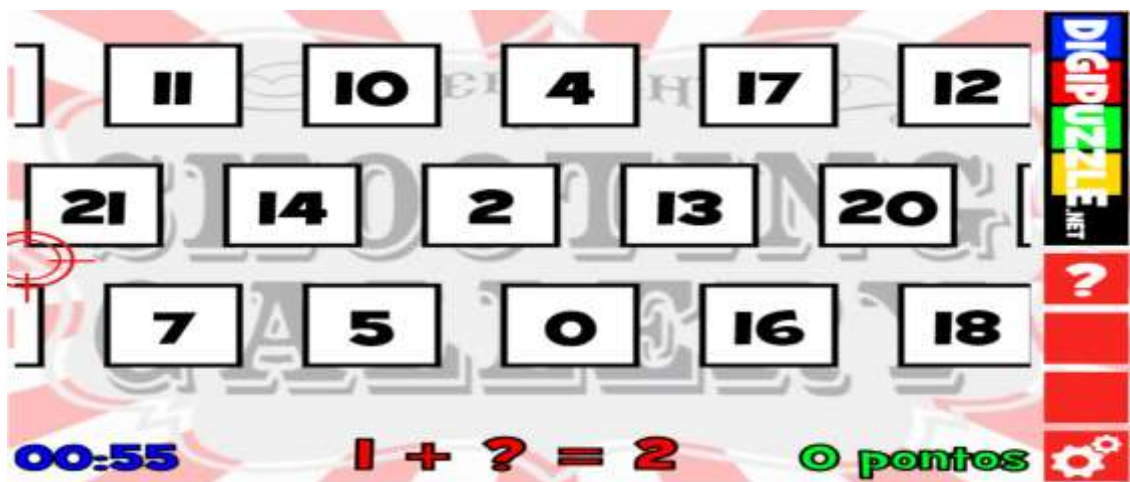
- Dominar os fatos fundamentais da subtração;
- Dominar a subtração com e sem reagrupamento.

Método de alfabetização:

Sintético alfabético.

JOGO 22: TIRO AO ALVO – ADIÇÃO OU SUBTRAÇÃO**Endereço online:**

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/minigames/shootinggallery-additions.htm?language=portuguese&linkback=../pt/jogoseducativos/matematica-ate-20/index.htm>



Instruções do jogo:

Selecione se quer até 20 ou até 100. A soma pode ultrapassar as dezenas. Fique atento e escolha a operação seguindo a seta à direita.

Disciplina:

Matemática.

Ano escolar:

2º ano do Ensino Fundamental.

Unidade temática:

Adição.

Competências passíveis de serem desenvolvidas:

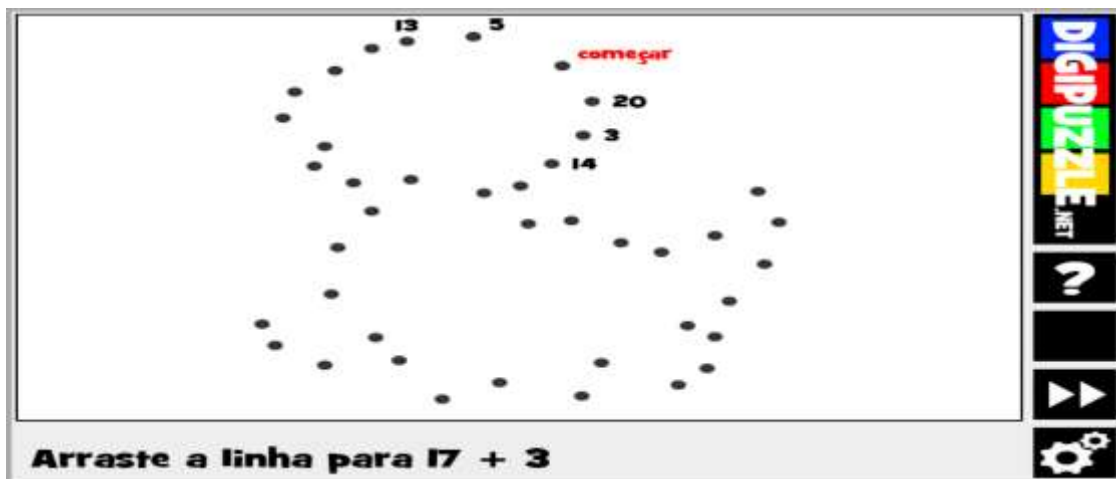
- Conhecer os números de 0 a 99;
- Dominar os fatos fundamentais da adição e da subtração;
- Dominar a adição com reserva e a subtração com reagrupamento.

Método de alfabetização:

Sintético alfabético

JOGO 23: LIGUE OS PONTOS SOMANDO – ADIÇÃO ATÉ 20**Endereço online:**

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/animalcartoons/puzzles/lines-math-till-twenty.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/matematica-ate-20/index.htm>



Instruções do jogo:

Arraste a linha obedecendo a operação. Conseguiu? Vamos descobrir o próximo? Siga a seta à direita.

Disciplina:

Matemática

Ano escolar:

2º ano do Ensino Fundamental.

Unidade temática:

Adição.

Competências passíveis de serem desenvolvidas:

- Dominar números até 99;
- Saber posicionar os números no quadro valor de lugar nas ordens das unidades e nas ordens das dezenas;
- Dominar a adição com reserva e/ou a subtração com reagrupamento.

Método de alfabetização:

Sintético alfabético

Na seção seguinte foram relacionados, de forma sistemática, os jogos e as competências.

5 COMPETÊNCIAS E JOGOS

Língua Portuguesa - 1º Ano do Ensino Fundamental

Competência: Conhecer o alfabeto

- Trabalhada nos jogos 1, 2, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 e 13.

Competência: Compreender diferenças entre escrita e outras formas gráficas (outros sistemas de representação)

- Trabalhadas nos jogos 1, 2, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 12 e 13.

Competência: Dominar as convenções gráficas (letras maiúsculas, minúsculas, cursiva e *script*)

- Trabalhada nos jogos 1, 2, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 e 13.

Competência: Dominar as relações entre grafemas e fonemas

- Trabalhada nos jogos 1, 2, 3, 4, 12 e 13.

Competência: Compreender a natureza alfabética do nosso sistema de escrita

- Trabalhada nos jogos 1, 2, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 12 e 13.

Língua Portuguesa - 2º Ano do Ensino Fundamental

Competência: Saber decodificar palavras e textos escritos

- Trabalhada nos jogos 1, 2, 3 e 13.

Competência: Saber ler reconhecendo globalmente palavras

- Trabalhada nos jogos 1, 2, 3, 11 e 13.

Competência: Ler com fluência e rapidez textos

- Trabalhada nos jogos 1, 2, 3, 11 e 13.

Matemática - 1º ano

Competência: Conhecer os algarismos de 0 a 9

- Trabalhada nos jogos 5, 14, 15, 16, 17, 18, 19 e 20.

Competência: Dominar os fatos fundamentais da adição e da subtração até 9

- Trabalhadas nos jogos 5, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22 e 23.

Matemática - 2º ano

Competência: Dominar a adição com ou sem reserva até 999

- Trabalhadas nos jogos 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22 e 23.

Competência: Dominar a subtração com ou sem reagrupamento até 999

- Trabalhada nos jogos 21, 22 e 23.

Competência: Conhecer as cores

- > Trabalhada no jogo 18.

Competência: Dominar o algarismo no Quadro Posicional nas ordens unidades, dezenas e centenas

- Trabalhadas nos jogos 5, 14, 16, 20, 21 e 23.

Competência: Saber a sequência numérica até 999

- Trabalhada no jogo 14.

6 AVALIAÇÃO E BALANÇOS DA APLICAÇÃO DOS JOGOS

Este livreto, intitulado “*23 jogos pedagógicos digitais e suas competências: recursos para alfabetização nos 1º e 2º anos do Ensino Fundamental*” é o produto educacional resultante de dissertação elaborada no contexto do Programa de Mestrado Profissional em Gestão, Planejamento e Ensino, da Universidade Vale do Rio Verde, *campus* Três Corações.

Os dados obtidos no presente estudo indicam que o Livreto Informativo/Instrutivo elaborado pode auxiliar na criação de novas estratégias pedagógicas, voltadas ao processo de alfabetização. O material educacional, por meio dos jogos digitais, criou uma conexão entre as TDICs e os componentes curriculares de Língua Portuguesa e Matemática, pois sugere games adequados para serem explorados no processo de ensino-aprendizagem. Os jogos foram selecionados de acordo com as habilidades e competências a serem desenvolvidas, e, quando testados, demonstraram resultados positivos em relação ao método sintético-alfabético. Houve evolução na leitura, escrita e operações matemáticas. Com objetivos e planejamentos claros, o livreto viabilizou a efetivação da aprendizagem de conteúdos que o aluno deve consolidar ao final de cada ciclo escolar. Outro ponto importante a ser destacado é que, baseando-se nas entrevistas realizados com os pais e/ou responsáveis, houve um maior interesse das crianças na realização das atividades com os métodos lúdicos relacionados aos jogos digitais.

Em relação aos docentes, acredita-se que a percepção de que as TDICs geram resultados eficientes na alfabetização pode incentivar à utilização desses recursos na elaboração de seus planos de aula e de ensino. Propostas pedagógicas envolvendo jogos digitais podem representar o início de mudanças de visão e comportamento frente às novas tecnologias, principalmente, levando-se em consideração que muitos professores não buscam essas estratégias por falta de conhecimento e/ou receio de utilizarem métodos que não estão familiarizados. Maiores investimentos na estrutura física das escolas e na preparação dos professores para a utilização das TDICs são fundamentais para a consolidação dessas ferramentas como parte integral de construção do conhecimento.

7 GLOSSÁRIO

- **Método tradicional** O professor é o sujeito ativo no processo de ensino-aprendizagem que repassa, a alunos passivos, seus conhecimentos, por meio de aula teórica (aula expositiva).
- **Método sintético alfabético – soletração:** Exige que as letras do alfabeto sejam, decoradas, para que o aluno compreenda as sílabas, em seguida, as palavras, as frases e, por fim, texto.
- **Método sintético fônico – fonema:** A partir do reconhecimento dos sons das vogais, é possível que o aluno forme sílabas e palavras.
- **Método sintético silábico:** Acesso direto à sílaba para a formação de palavras.
- **Componentes curriculares:** São matérias ou disciplinas obrigatórias exigidas pelo Ministério da Educação e Cultura para compor a matriz obrigatória de um curso.
- **Unidades temáticas:** É a divisão que consiste na reunião de um conjunto de conteúdo de uma mesma temática em uma unidade.

8 REFERÊNCIAS

PIZARRO, E.M.B. **Jogo digital**: um auxílio no processo de alfabetização. Porto Alegre: 2012. Disponível em:

<https://www.lume.ufrgs.br/hitstream/handle/10183/95839/000913828.pdfsequence=1>.

Acesso em: 23 mar. 2019

SOARES, M. **Letramento**: um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

9 ANEXOS

9.1 Questionário aplicado aos professores

Questão 1: O que você acha das novas tecnologias no processo de alfabetização nos 1º e 2º anos do Ensino Fundamental I?

- Auxilia na aprendizagem do aluno.
- Não auxilia na aprendizagem do aluno.
- Auxilia parcialmente.

Questão 2: Você utiliza o laboratório de informática em suas aulas?

- Sim.
- Às vezes.
- Não.

Questão 3: Com qual frequência?

- Uma vez na semana.
- A cada quinze dias.
- Uma vez ao mês.

Questão 4: Você elabora um planejamento para as aulas no laboratório?

- Sim.
- Às vezes.
- Não.

Questão 5: Quais são os recursos tecnológicos que são utilizados no laboratório?

- Computador
- Tablet.
- Celular.
- Outros.

Questão 6: Você utiliza os jogos pedagógicos no laboratório?

- Sim.
- Às vezes.
- Não.

Questão 7: Você incorporaria as novas tecnologias na sala de aula, se houvesse estrutura?

- Sim.
- Às vezes.
- Não.

Questão 8: A escola disponibiliza estas tecnologias?

- Sim.
- Às vezes.
- Não.

Questão 9: Você vislumbra conteúdo a serem trabalhados por meio de jogos digitais pedagógicos?

- Sim.
- Às vezes.
- Não.

Questão 10: Quais conteúdos deveriam ser desenvolvidos a partir de jogos digitais pedagógicos na alfabetização?

- Alfabeto com letra de forma maiúscula.
- Alfabeto com letra cursiva.
- Frases curtas.
- Textos curtos de diversos gêneros.
- Textos grandes de diversos gêneros.
- Números naturais até 10.
- Sequência numérica até 10.
- Fatos fundamentais da adição.
- Fatos fundamentais da subtração.
- Noções básicas da multiplicação.
- Noções básicas da divisão.
- Escrita por extenso de números naturais até 10.
- Outros conteúdos – Quais? _____

Questão 11: O emprego de jogos digitais pedagógicos auxiliaria o professor no processo de alfabetização?

- Sim.
- Às vezes.
- Não.

Questão 12: Você se interessa/ busca por jogos digitais pedagógicos na alfabetização?

- Sim.
- Às vezes.
- Não.

9.2 Atividades diagnósticas realizadas pelos alunos.

Atividades diagnósticas realizadas pelos alunos para a professora autora observar o nível da alfabetização antes da aplicação dos jogos.

Questão 1: Risque a letra do seu nome.

K P E M T J G A C A G V L I Y L H W
S A J L F

Questão 2: Marque X na letra inicial da palavra CASA.

A T O A P C

Questão 3: Conte quantos têm e escreva o número.

O----- OOOOO--- OOOOOOOO----- OOO----- OO---

Questão 4: Escreva de 1 a 20

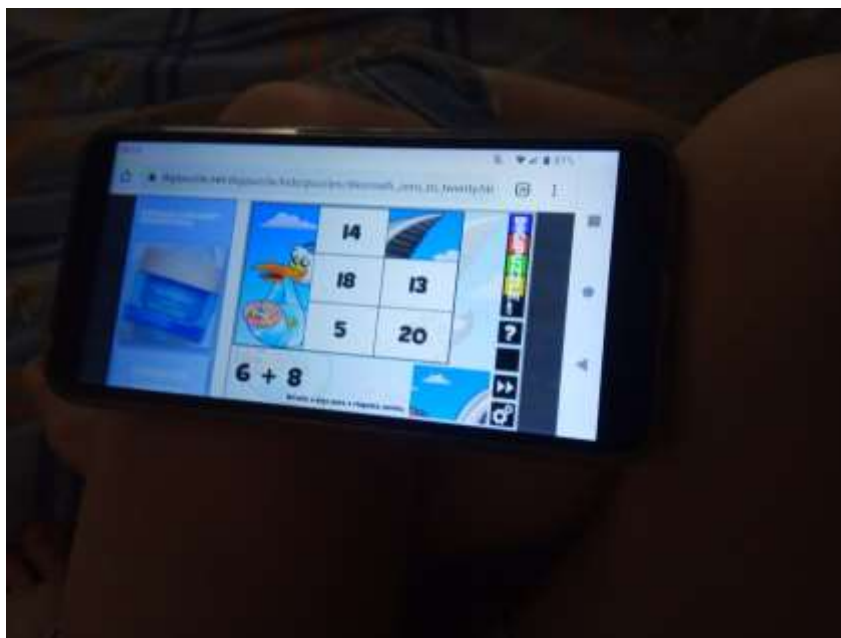
.....

Questão 5: Complete com as letras que faltam para completar o alfabeto.

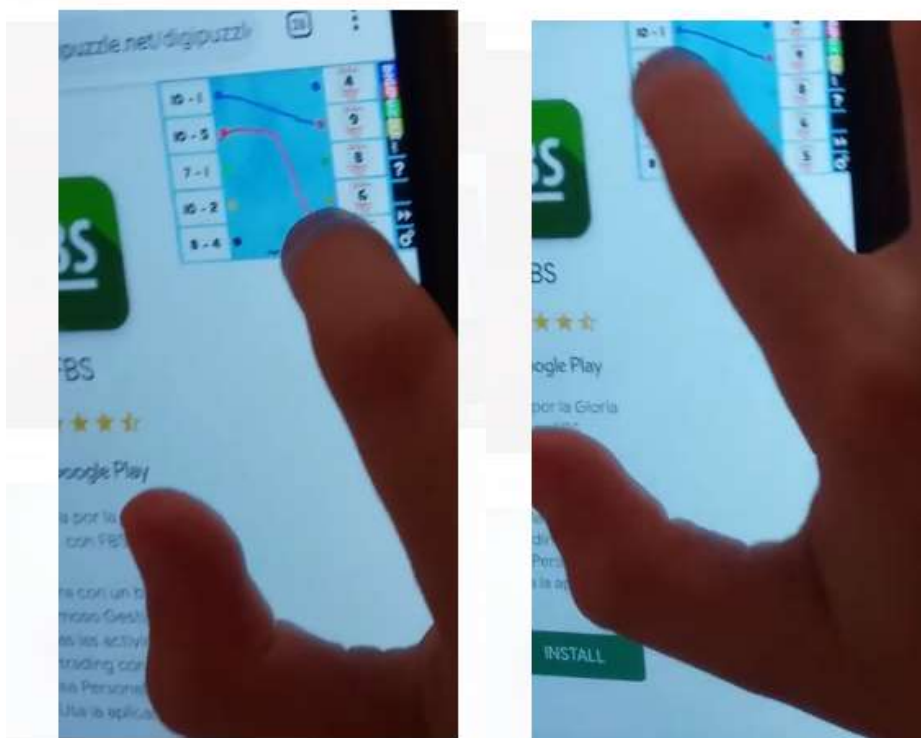
A..... D....F G H... K L..... P....R..... V W X Z

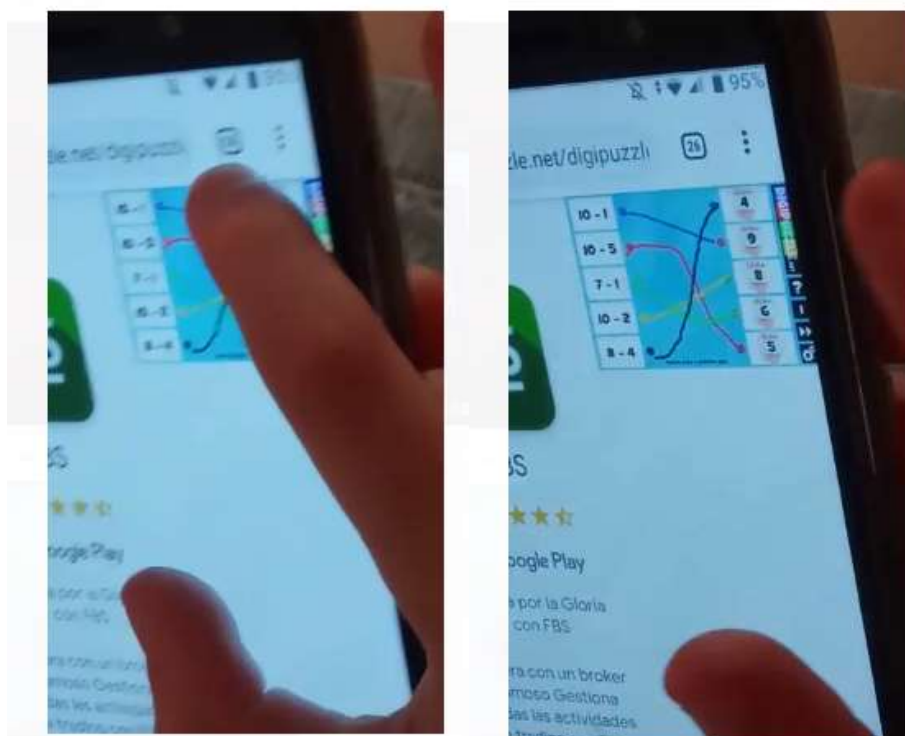
9.3 Fotos dos alunos jogando

Foto 1: Aluno M jogando Quebra-cabeça até 20 – jogo número 20 do livreto.



Fotos 2, 3, 4 e 5: Aluno W. jogando Conexão até 10 – jogo número 15 do livreto.





Fotos 6: Aluna AC jogando Tabela adição até 10 – jogo número 19 do livreto.



Foto 7: Aluno J jogando Mosaico da adição até 10 – jogo número 16 do livreto.

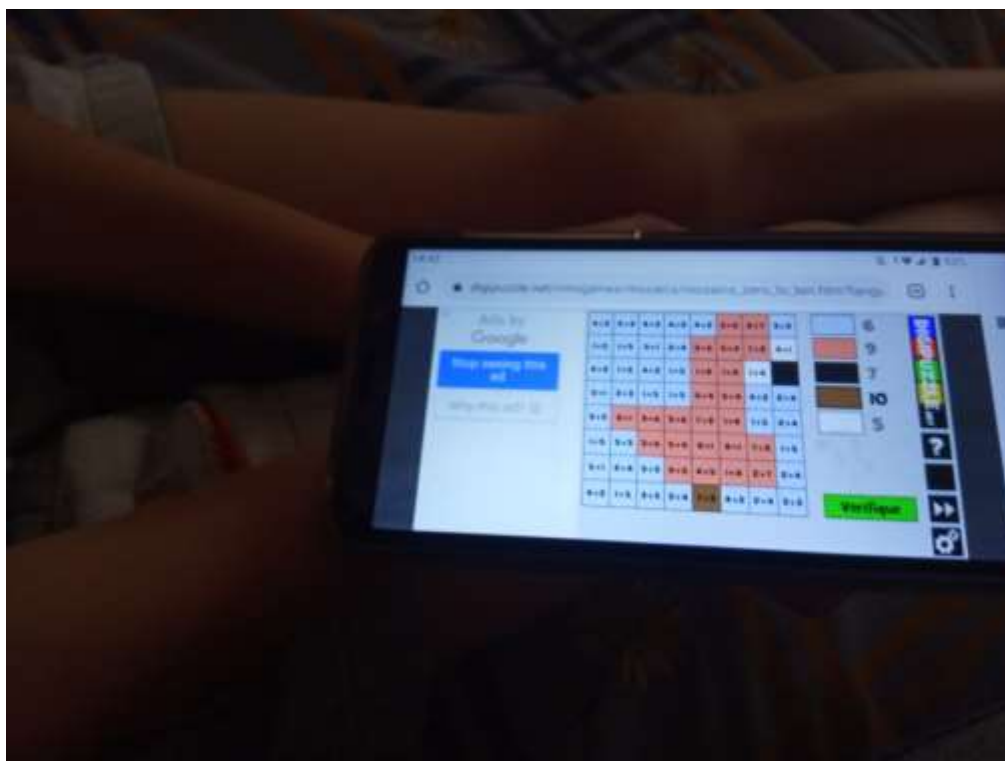


Foto 8: Aluna A jogando Pintura misteriosa até 10 – jogo número 18 do livreto.

