

Jogo da Memória: Letras e Sons

Crianças associam cartinhas de vogais a imagens de palavras que começam com cada som

PRÉ 1

TEMPO 25 min	ORGANIZAÇÃO PEQUENOS GRUPOS	ESPAÇO SALA
------------------------	---------------------------------------	-----------------------

✦ PROVOCAÇÃO INICIAL

Chegue com uma caixa ou sacola misteriosa com as cartinhas dentro. Retire uma cartinha de imagem sem mostrar para a turma e faça a mímica ou o som inicial da palavra: '/A/... /A/... /A/...'. Espere as crianças tentarem adivinhar. Quando descobrirem, revele a cartinha. Repita com mais uma ou duas imagens antes de explicar o jogo — a curiosidade já está instalada.

POR QUE ESSA ATIVIDADE IMPORTA

Olha, esse jogo é um daqueles que a gente adora propor pro Pré 1 — porque ele parece simples, mas é rico de verdade. As crianças de 4 anos estão num momento muito especial: começam a perceber que as letras têm sons, que os sons formam palavras, e que as palavras têm significado. Não é alfabetização formal ainda — é o **terreno fértil** que vai preparar esse caminho.

O Jogo da Memória com letras e sons trabalha exatamente isso: a **consciência fonológica**. Que som essa letra faz? Qual palavra começa com esse som? A criança não precisa saber ler pra jogar — ela usa a escuta, a imagem e a memória. E quando ela acerta o par, ela sente que entende algo. Isso é poderoso.

A proposta é cooperativa: as crianças jogam em grupo, torcendo umas pelas outras, compartilhando a descoberta. Sem vencedor, sem perdedor — o desafio é da turma toda, e todo mundo chega junto. Você vai ver como o barulhinho de 'essa começa com A! eu lembro onde tá o A!' é diferente do silêncio ansioso de quem tem medo de errar.

Prepara as cartinhas com antecedência — a atividade em si é fluida, mas o material precisa estar pronto. Vale muito a pena.

INTENCIONALIDADE EDUCATIVA

Proporcionar experiência lúdica e cooperativa de exploração de consciência fonológica — especificamente a associação entre a letra (grafema) e o som inicial (fonema) das vogais —, sem cobrar leitura formal nem produto escrito. A intenção é que a criança perceba que há relação entre o símbolo gráfico e o som, e que isso pode ser descoberto de forma prazerosa e coletiva.



Coloque aqui a foto da sua atividade

ALINHAMENTO À BNCC ✓ BNCC AUDITÁVEL

Direitos de aprendizagem: Brincar · Explorar · Expressar-se

Campos de experiência: Escuta, fala, pensamento e imaginação · O eu, o outro e o nós

EI03EF03 Escolher e folhear livros, procurando orientar-se por temas e ilustrações e tentando identificar palavras conhecidas.

EI03EF06 Produzir suas próprias histórias orais e escritas (escrita espontânea), em situações com função social significativa.

EI03EO04 Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

► Cartões de papel cartão ou cartolina cortados em retângulos (aprox. 8×8 cm)

Quantidade: 50 cartões no total (10 pares por vogal, 5 vogais = 10 letras + 40 imagens — ou escala menor, veja nota)

Substituição: Papel sulfite dobrado ao meio e colado funciona bem. Caixas de cereal cortadas em quadrados também servem de base firme.

► Imagens impressas ou desenhadas à mão de objetos com nomes iniciados em vogal (ex: abacaxi, elefante, índio/íglu, óculos, uva)

Quantidade: 8 imagens por vogal (total 40 imagens) — pode reduzir para 4 por vogal numa primeira rodada

Substituição: Sem impressora? Desenhe à mão no quadro e depois nas cartinhas — desenho simples, esquemático. A criança entende. Recortes de revista ou embalagem também funcionam.

► Caneta hidrocor ou piloto para escrever as letras nos cartões

Quantidade: 1 unidade (professora prepara com antecedência)

Substituição: Pincel atômico, canetão ou qualquer marcador que faça letra legível e visível para crianças de 4 anos — letra maiúscula, grande, bem traçada.

► **Bandeja, caixa baixa ou tapete para organizar as peças viradas**

Quantidade: 1 por grupo (grupos de 4 crianças)

Substituição: Chão limpo funciona perfeitamente. Mesa sem toalha também.

► **Tesoura sem ponta (para a professora preparar os cartões — crianças não usam tesoura nesta atividade)**

Quantidade: 1 unidade

Substituição: Tesoura de adulto para a preparação. Crianças não manuseiam tesoura nesta proposta.

PASSO A PASSO

1. Preparação prévia (fazer em casa ou no intervalo antes da aula)

Corte os cartões e escreva uma letra maiúscula em cada cartão de letra (A, E, I, O, U — 8 cartões de cada letra para 8 pares por vogal). Cole ou desenhe as imagens nos cartões de imagem correspondentes. Cubra os dois lados com contact transparente se quiser durabilidade. Separe por vogal em saquinhos ou envelopes.

2. Roda de apresentação — escuta e descoberta ⌚ 5 min

Reúna a turma no tapete ou em roda. Mostre as 5 cartinhas de letras (uma de cada vogal). Pronuncie cada som lentamente, com a boca bem visível, e convide as crianças a repetirem.

 FALE ASSIM

“Olha que letras trouxe hoje. Essa aqui é o A — o som dela é assim: /a/. Alguém sabe alguma coisa que começa com esse som? Fala aqui, vamos escutar!”

3. Apresentação das imagens — nome e som inicial ⌚ 5 min

Mostre algumas cartinhas de imagem (2 por vogal é suficiente para a roda). Para cada imagem, pergunte o nome do objeto e qual som inicial a criança ouve. Não corrija imediatamente — deixe as crianças tentarem e construam juntas a resposta.

 FALE ASSIM

“Esse aqui, o que é? Abacaxi! E com que som começa? /a/... A-ba-ca-xi. Que letra será que é?”

4. Formação dos grupos e distribuição das peças ⌚ 3 min

Divida as 16 crianças em 4 grupos de 4. Entregue a cada grupo um conjunto reduzido para começar: sugira 3 vogais (A, E, I) com 4 pares cada — total de 24 cartões por grupo. Espalhe todas as peças viradas para baixo no espaço do grupo.

 FALE ASSIM

“Agora vocês vão jogar em grupo. O desafio é achar os pares: a cartinha da letra e a cartinha da imagem que começa com aquele som. Vamos ver se o grupo todo consegue!”

5. Jogo cooperativo — achando os pares ⌚ 10 min

Cada criança vira duas cartinhas por vez. Se virar uma letra e uma imagem que começa com aquele som — par encontrado! O grupo comemora junto e as cartinhas ficam abertas. Se não formar par, vira de volta e passa a vez. A professora circula pelos grupos, fazendo perguntas que ajudem sem dar a resposta.

💬 **FALE ASSIM**

"Essa imagem aqui, qual é o nome? E começa com que som? Hm, será que tem uma letra aí que faz esse som?"

6. Encerramento — o que a turma descobriu ⌚ 5 min

Reúna todos na roda novamente. Mostre alguns pares encontrados e pergunte à turma o que descobriram sobre os sons e as letras. Não transforme em avaliação — é uma roda de partilha de descobertas.

💬 **FALE ASSIM**

"Me conta uma coisa: que par foi mais difícil de achar? E qual foi mais fácil? Por quê vocês acham que foi assim?"

O QUE OBSERVAR

- A criança consegue identificar o som inicial de uma palavra quando ouve o nome da imagem — ou confunde sons próximos (como /b/ e /p/, ou vogais nasalizadas)?
- Ao virar a cartinha de letra, a criança faz alguma vocalização espontânea do som — ou reconhece visualmente a letra sem acionar o som?
- Como a criança reage quando o par não é encontrado? Demonstra frustração, curiosidade, indiferença? Isso diz sobre regulação emocional e relação com o erro.
- Há crianças que memorizam a posição dos cartões com velocidade destacada — e crianças que priorizam a descoberta sonora em vez da memória espacial. Os dois caminhos são válidos e interessantes de registrar.
- Na roda final, a criança consegue nomear o par encontrado e explicar por que é um par — ou apenas aponta sem justificar? A justificativa oral é sinal de consciência fonológica em desenvolvimento.

ADAPTAÇÕES INCLUSIVAS

DIMENSÃO A — NECESSIDADES EDUCACIONAIS ESPECÍFICAS

● **TEA — TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA**

Antecipação: Antes de começar, mostre à criança um cartão com 3 imagens sequenciais da atividade (roda → jogo em grupo → roda final). Explique cada etapa com frases curtas: 'Primeiro a gente vê as letras. Depois joga. Depois conta o que descobriu.'

Durante: Posicione a criança num grupo com colega de referência (alguém de quem ela gosta e que vai tolerar o ritmo dela). Se a criança preferir observar antes de participar, permita — observar é parte do processo. Reduza o número de cartões do grupo dela para 2 vogais (A e E) se o estímulo visual estiver alto demais. Use frases diretas ao fazer perguntas: 'Essa imagem: que nome tem? Que som começa?'

Encerramento: Avise 3 minutos antes do fim com aviso verbal simples: 'Faltam poucos minutinhos.' Não exija que a criança fale na roda final — aceite aceno, apontar ou silêncio como formas de participar.

● DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

Antecipação: Trabalhe apenas uma vogal por vez com essa criança — comece com o A (som mais simples e palavras mais familiares). Mostre o par completo uma vez antes de misturar as peças, para que ela veja a relação antes de ter que descobrir.

Durante: Deixe o conjunto de cartões dela menor (1 vogal, 4 pares — total de 8 cartões). Se necessário, use cartões com imagens muito familiares (abacaxi, abelha, avião). Faça a pergunta de som com a criança, pronunciando devagar e exagerando o som inicial: '/A/... /A/... abelha — você ouviu o /A/ no começo?' A repetição é aprendizagem — permita quantas rodadas ela quiser.

Encerramento: Celebre cada par encontrado com entusiasmo genuíno — o processo dela importa mais que a velocidade. 'Você achou! O A de abacaxi!'

● DEFICIÊNCIA MOTORA

Antecipação: Verifique o posicionamento: criança em cadeira de rodas deve estar com a mesa na altura certa para alcançar as cartinhas. Criança com baixa coordenação motora fina pode ter dificuldade em virar cartões pequenos — use cartões maiores (12×12 cm) se possível, ou borda com aba para facilitar o pegar.

Durante: Se a criança não consegue virar os cartões sozinha, um colega pode virar a pedido dela — ela indica com o dedo ou olhar qual quer ver. A decisão de qual cartão abrir é dela; a execução pode ser compartilhada. Nunca reduza a participação cognitiva da criança por limitação motora.

Encerramento: A criança pode apontar os pares que encontrou na roda final em vez de descrevê-los verbalmente, se for mais confortável.

● TDAH E REGULAÇÃO

Antecipação: Explique o jogo de forma direta e curta antes de começar. Evite instruções longas — diga o essencial e deixe o restante emergir durante o jogo.

Durante: Ofereça papel e canetinha ao lado para a criança rabiscar enquanto espera a vez — isso reduz a agitação sem excluir da atividade. Se a criança virar mais de 2 cartões por vez (impulsividade), redirecione com calma: 'É 2 por vez — escolha uma, abre, aí a outra.' Permita que ela se levante brevemente se precisar — 'Dá uma voltinha rápida aqui e volta pro grupo' é melhor que 'senta e fica quieto.'

Encerramento: Se a roda final estiver agitada demais para essa criança, permita que ela ajude a recolher e organizar as peças como forma de participar — movimento com função.

● ATRASO DE FALA E LINGUAGEM

Antecipação: Nesta atividade, a fala é convite — nunca exigência. A criança pode participar apontando, gesticulando, ou fazendo o som da letra sem dizer a palavra toda.

Durante: Quando for a vez dela escolher cartões, dê tempo. Não complete a fala por ela. Se ela virar a imagem de abacaxi e hesitar, espere 5 segundos antes de oferecer apoio — e aí ofereça opção: 'É... a-ba-ca-xi ou é uva?' Deixe ela escolher. Valorize qualquer tentativa de comunicação: som, gesto, olhar.

Encerramento: Na roda final, ela pode mostrar o par que encontrou em vez de contar — o objeto fala por ela.

— Perfis contextuais aplicáveis a esta turma —

● DEFICIÊNCIA VISUAL

Antecipação: Prepare um conjunto de cartões com imagens em alto relevo ou táteis (cola grossa formando o contorno do objeto, tecido colado, superfícies diferentes para cada imagem). As cartinhas de letra podem ser feitas com EVA ou papel com textura — a criança toca a forma da letra.

Durante: A professora ou colega descreve em voz alta a imagem de cada cartão ao ser virado: 'Essa aqui tem uma abelha — animal com asas, que faz mel.' A criança de baixa visão pode se aproximar para ver de perto — não há problema nenhum nisso.

Encerramento: Na roda, a criança pode tocar os pares encontrados enquanto a professora descreve em voz alta.

● DEFICIÊNCIA AUDITIVA

Antecipação: Posicione a criança de frente para a professora, de modo que veja o rosto e os lábios claramente. Prepare cartão visual com as 5 vogais e imagens de referência para ela consultar durante o jogo.

Durante: Ao pronunciar os sons das letras, exagere o movimento da boca de forma bem visível. Use gestos combinados com as letras (se a turma ou a professora tiver familiaridade com LIBRAS, incorpore o sinal da letra). A criança surda pode jogar normalmente usando a memória visual — o jogo não depende centralmente da audição; o aspecto fonológico é reforçado pelo apoio visual.

Encerramento: Na roda final, a criança pode mostrar os pares encontrados — participação pela ação, não apenas pela fala.

DIMENSÃO B — DIVERSIDADE APLICADA

ÉTNICO-RACIAL

As imagens sugeridas para as vogais incluem objetos e animais variados culturalmente — açaí (A), ema (E), iguana (I), ônibus (O), urubu (U) podem compor o conjunto ao lado de abacaxi, elefante, índio e uva, refletindo fauna, flora e cultura brasileira diversa. Nas falas sugeridas, a professora usa 'a gente' e 'vocês' — sem assumir nenhuma identidade padrão. Imagens de pessoas nas cartinhas, se usadas, devem representar crianças negras, indígenas, brancas e asiáticas com naturalidade.

VARIAÇÕES E DESDOBRAMENTOS

◆ AMPLIAR EM OUTRO DIA

Numa próxima rodada, inclua as consoantes mais frequentes (M, P, B) com o mesmo jogo — aumentando o repertório fonológico gradualmente. Ou amplie as imagens de cada vogal para 6 pares, desafiando a memória.

◆ SIMPLIFICAR

Em dia agitado ou com turma dispersa, jogue só com o A e o E — 4 pares cada, 16 cartões. Menos peças, mais foco, mesma riqueza fonológica. Funciona também como versão pra grupos menores (duplas).

◆ ESTENDER EM PROJETO

Se a turma se animou, crie um 'Mural dos Sons': cada semana a turma elege uma letra e cola imagens de objetos da sala, de casa e de revistas que começam com aquele som. Vira projeto de 5 semanas, uma vogal por vez, com registro coletivo visível na sala.

◆ CONECTAR OUTRAS ÁREAS

Conecte com música: cante uma parlenda ou cantiga onde o som da vogal aparece muito ('A baiana tem... / A! A! A!') antes de jogar — o ouvido aquece para o som que vai encontrar nas cartinhas. Ou use o corpo: ao acertar um par, a criança faz um gesto combinado com o grupo para aquele som (/a/ = braços abertos, /e/ = apontar para os olhos, etc.).

◆ AMPLIAR EM OUTRO DIA

Versão para casa (opcional): envie um mini-conjunto de 3 pares em envelope com instrução de 3 linhas para a família jogar junto — sem tarefa, como brincadeira. A criança explica o jogo para quem cuida dela, praticando o que aprendeu.

TEXTO COMPLEMENTAR

Parlenda de aquecimento fonológico (domínio público / adaptação folclórica):

A, E, I, O, U —

o sapo não tem dente

não tem e não vai ter

o sapo não tem dente

mas mastiga de uma vez!

Use antes do jogo, exagerando as vogais na voz. As crianças logo percebem que os sons aparecem em toda parte — e isso prepara o ouvido para o jogo.

CONEXÃO COM A FAMÍLIA

Ao final da semana, envie um bilhete simples (5 linhas no máximo) contando que a turma explorou sons e letras por meio de jogo de memória. Sugira uma brincadeira rápida para casa: *'Escolham uma letra e tentem lembrar de 3 coisas da casa que começam com aquele som — quem faz isso junto ganha uma conversa ótima.'* Nada de material impresso, nada de tarefa — só convite pra conversar.