

O Governo do Estado de São Paulo vem proporcionando o atendimento escolar para a Educação Básica, nas aldeias de São Paulo (Kaingang, Krenak, Terena, Guarani e Tupi Guarani) Para tanto organizou um programa que compreende:

- Construções escolares;
- Contratação de professores indígenas;
- Curso especial de formação em serviço para o professor indígena, em nível médio e superior;
- Elaboração de material didático próprio.

Formação Intercultural Superior do Professor Indígena - FISPI

Publicações:

Trabalhos de Conclusão de Curso: Caderno de Resumos

Um Caminho Para a Educação Escolar Indígena (Coleção)

Educação Escolar em Contexto Bilíngue Intercultural

Jogos Educativos para Ensino e Aprendizagem de Línguas Indígenas

Narrativas de Memória

Projeto ARTE-IN (Coleção)

Vocabulário Bilíngue (Coleção)

Guarani

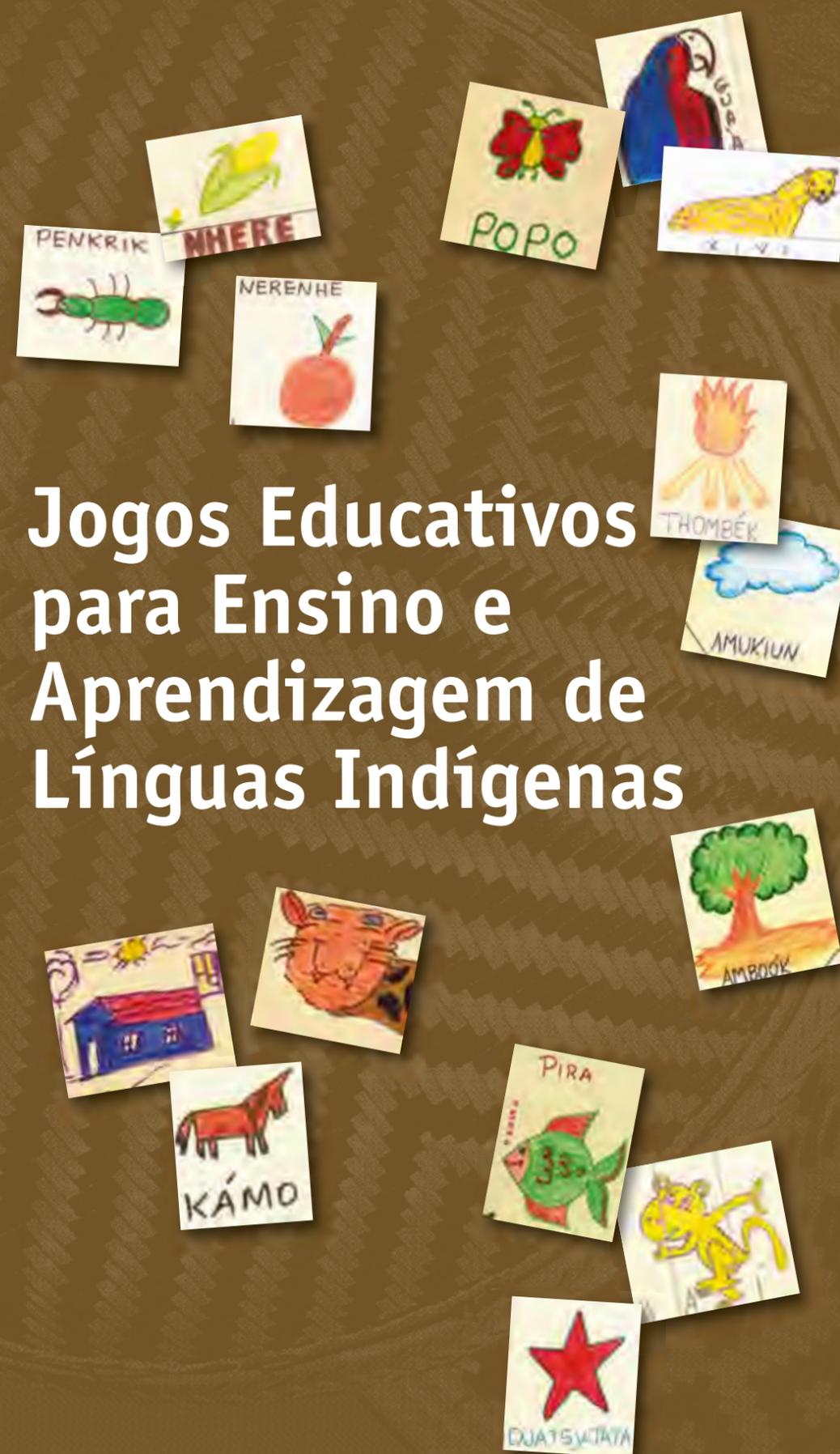
Kaingang

Krenak

Terena

Tupi-Guarani

Formação Intercultural Superior do Professor Indígena - FISPI



Jogos Educativos para Ensino e Aprendizagem de Línguas Indígenas

Governador
José Serra

Secretário da Educação
Paulo Renato Souza

Coordenadora da CENP - Coordenadoria de Estudos
e Normas Pedagógicas
Valéria Souza

Coordenadora do NEI - Núcleo de Educação Indígena
Deusdith Bueno Velloso

Reitora da Universidade de São Paulo
Suely Vilela

Diretora da Faculdade de Educação - USP
Sonia Teresinha de Sousa Penin

Coordenadora do Programa FISPI - Formação Intercultural
Superior do Professor Indígena
Maria do Carmo Santos Domite

Organização
Idméa Semeghini-Siqueira
Lívia de Araújo Donnini Rodrigues

Colaboração
Ana Paula de Souza
Denérida Brás Martins Tsutsui
Denise Nunes Kobara

Catálogo na fonte: Centro de Referência em Educação Mario Covas

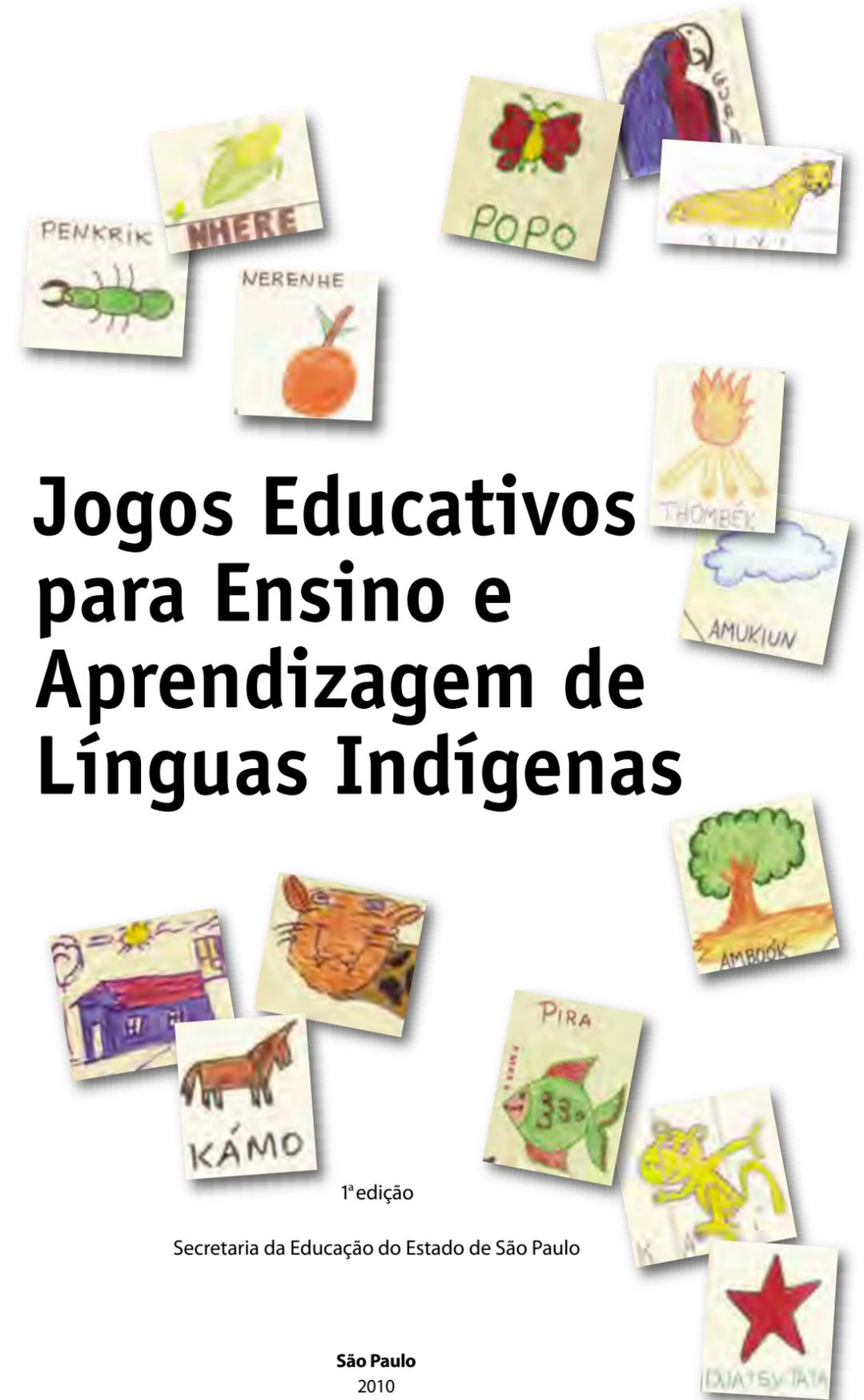
S239j	São Paulo (Estado) Secretaria da Educação. Jogos educativos para ensino e aprendizagem de línguas indígenas: Guarani, Kaingang, Krenak, Terena e Tupi-guarani / Secretaria da Educação, organização, Idméa Semeghini-Siqueira, Lívia de Araújo Donnini Rodrigues; elaboração, Abílio Silva Martins ... [et al]. - São Paulo : SEE, FEUSP, 2010. 176 p.; il. Publicação que integra o Programa "Formação Intercultural Superior do Professor Indígena" (FISPI) realizado em parceria com a Secretaria de Estado da Educação de São Paulo, Faculdade de Educação /USP e a Fundação de Apoio à FEUSP. ISBN 978-85-7849-485-8 1. Educação indígena 2. Ensino de línguas indígenas 3. Jogos educativos 4. Alfabetização e letramento I. Semeghini-Siqueira, Idméa. II. Rodrigues, Lívia de Araújo Donnini. III. Martins, Abílio Silva. IV. Título. CDU: 371.695(815.6=082)
-------	--

© As imagens e textos deste livro podem ser reproduzidos somente para utilização em sala de aula.

CTP, Impressão e Acabamento
Imprensa Oficial do Estado de São Paulo

projeto gráfico
libdesign
libdesigneditorial@gmail.com

Formação Intercultural Superior do Professor Indígena - **FISPI**



Jogos Educativos para Ensino e Aprendizagem de Línguas Indígenas

1ª edição

Secretaria da Educação do Estado de São Paulo

São Paulo
2010

JOGOS E APRENDIZAGEM DE LINGUAS INDÍGENAS

A A Secretaria da Educação de São Paulo, através do Curso Intercultural de Formação de Professores Indígenas, tem a grata satisfação de apresentar para as escolas, que atendem crianças pertencentes a cada uma das cinco etnias que vivem em nosso Estado, um material didático para auxiliar seus professores a desempenhar a tarefa de melhorar a qualidade do ensino ministrado nas escolas.

Compreendemos a infância como a etapa da vida vinculada às reflexões. Assim, podemos ver nesse trabalho imagens carregadas de cores e suas correspondências culturais bem como a dimensão do sagrado. O jogo da reflexão vai caminhando. A interculturalidade está presente nesses materiais criados no contexto didático pedagógico de acordo com o contexto sócio-cultural e sociolinguístico de cada povo e a dimensão do brinquedo reaparece no exercício do jogo.

Os jogos ensejam a valorização e o fortalecimento de suas línguas possibilitando também o uso da variedade do português falado nas comunidades indígenas além de criar mecanismos para orientação metodológica na dinâmica das aulas.

Podemos perceber nesse processo de criação, a dinâmica da força em propiciar o incentivo da oralidade na formulação de regras para o brinquedo, oferecendo meios para que as comunidades indígenas criem seus materiais didáticos.

A escola indígena ao trabalhar com materiais específicos para suas comunidades está ampliando as possibilidades de apropriação dos conteúdos ensinados na escola com o seu público e cada uma das etnias envolvidas na construção de uma Educação Escolar Indígena que fortaleça a identidade do professor e realize um trabalho de afirmação da autoestima desses povos.

Ser professor indígena, na sociedade atual é um grande desafio intercultural. Podemos dizer ainda que são os desafios que nos levam a encontrar melhores caminhos para a tarefa singular do ensino aprendizagem e melhoria da qualidade da educação que queremos oferecer aos nossos “parentes” como diriam os indígenas.

Deusdith Bueno Velloso

Coordenadora do Núcleo de Educação Indígena

Jogos educativos para alfabetização em escolas indígenas bilíngues

*Idméa Semeghini-Siqueira **

*Livia de Araújo Donnini Rodrigues ***

As reflexões aqui propostas têm por objetivo delinear o contexto em que este livro, um compêndio de jogos educativos, foi concebido. Trata-se de um dos trabalhos de produção de materiais didáticos elaborados no decorrer do curso de Formação Intercultural Superior do Professor Indígena [FISPI] na Faculdade de Educação da USP, que viabilizou a formação de 79 professores indígenas de cinco etnias do Estado de São Paulo, a saber: Guarani, Kaingang, Krenak, Terena e Tupi-Guarani. Os jogos deste compêndio são resultantes das discussões realizadas sobre linguagem verbal, tanto na dimensão discursiva quanto na dimensão alfabética, para formar esses professores em atuação nas escolas indígenas bilíngues do Estado.

Neste texto, questões linguístico-discursivas, sociolinguísticas e etnolinguísticas que envolvem o ensino e aprendizagem de línguas, bem como questões ligadas à formação dos professores indígenas, são apresentadas, tendo em vista justificar a razão de ser dos jogos. Assim, serão abordadas as seguintes temáticas: lúdico, jogo, brincar, brincadeira e brinquedo; momentos de ensino e aprendizagem de leitura; dimensão discursiva e dimensão alfabética; o papel da produção dos jogos na formação dos professores indígenas; o desafio enfrentado para a estabilização do sistema da escrita; e, categorias de jogos e contribuições para o desenvolvimento da modalidade escrita da língua.

* Doutora em Linguística, professora da Faculdade de Educação da USP, Coordenadora do Grupo de Pesquisa "Diversidade cultural, linguagem, mídia e educação".

** Doutora em Educação, professora da Faculdade de Educação da USP, membro do CEPEL (Centro de Estudos e Pesquisas no Ensino de Línguas) da Faculdade de Educação da USP.

Lúdico, jogo, brincar, brincadeira e brinquedo

A discussão sobre a diversidade de termos relacionados à ludicidade é encontrada tanto em pesquisas que envolvem crianças quanto jovens e adultos. Há uma rede semântica que interliga os termos: lúdico, jogo, brincar, brincadeira e brinquedo. Constatamos, também, uma diversidade de uso do mesmo termo, o que demonstra a complexidade de definição para esse fenômeno. Além disso, há significados que variam segundo o tempo e segundo a cultura. Brougère (1995, p.29) diz que:

Certamente, deve-se estar atento à diversidade que se encontra sob o mesmo vocábulo, mas, ao mesmo tempo, levar a sério o ato social que leva a reagrupar sob o mesmo termo diferentes atividades. Deve-se pensar em conjunto a diversidade dos "fatos lúdicos" e a lógica da noção de jogo que se enriquece sem cessar com todos os discursos que tentam delimitar, repensar essa noção, sob o risco de se encontrar em uma posição instável em relação ao uso social. [...] Estudar o jogo é estudar fatos e, ao mesmo tempo, a denominação desses fatos. Sem a unidade da palavra jogo, por mais arbitrária que seja, não haveria estudo possível do jogo.

Outra questão que deve ser levantada refere-se ao uso indiferenciado de alguns termos em contextos os mais diversos. Especialistas na área de Educação Infantil procuram explicitar a singularidade desses termos. Assim, para Kishimoto (2001, p.21):

O vocábulo 'brinquedo' não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de **brincadeira**. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil. E a brincadeira? É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, **brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo**. [grifos da autora].

Neste texto, o foco estará voltado para o jogo e, sobretudo, o jogo na escola, ou seja, o jogo educativo. Para Kishimoto (1992, p.30): “...cresce o número de autores que adotam o jogo na escola em seu significado usual, incorporando as funções lúdica e educativa”. A autora ressalta que o jogo educativo é eficaz quando há o equilíbrio entre essas duas funções. Entretanto, Kishimoto (1994, p.19) argumenta que:

Se um professor escolhe um **jogo de memória** com estampas de frutas destinadas a auxiliar na discriminação das mesmas, mas as crianças utilizam as cartas dos jogos para fazer pequenas construções, a função lúdica predomina e absorve o aspecto educativo definido pelo professor: discriminar frutas. Da mesma forma, certos jogos perdem rápido sua dimensão lúdica quando empregados inadequadamente. O uso de **quebra-cabeças e jogos de encaixes** como modalidades de avaliação constringe e elimina a ação lúdica. [grifos da autora].

Sem nos aprofundarmos na temática, é preciso ressaltar que alguns teóricos referem-se ao “paradoxo do jogo educativo”. Kishimoto (1994, p.19) sintetiza: “A contradição vista no jogo educativo se resume à junção de dois elementos considerados distintos: o jogo e a educação”. Há, entretanto, inúmeros pesquisadores que valorizam o uso do jogo na educação (Callois, 1958; Campagne, 1989; Oliveira, 2004; Macedo, Machado, Arantes, 2006).

No caso deste compêndio, focaliza-se o jogo de regras que apresenta desafios à criança em processo de alfabetização. Para Oliveira (2004, p. 9 e 74):

Devido à sua grande variedade e versatilidade aplicativa, os jogos de regras possibilitam diferentes enfoques, propondo os mais variados desafios. Individuais ou coletivos, todos criam condições favoráveis para que se aprenda a pensar de forma refletida e criativa na solução de problemas. [...] O processo de ensino-aprendizagem que se norteia pela busca da construção da autonomia da criança encontra nos jogos de regras um perfeito aliado operativo.

A esse respeito, é preciso pontuar que, na elaboração dos jogos aqui apresentados, a questão das regras foi alvo de inúmeras discussões, uma vez que representava um conflito: de um lado, a compreensão de que regras estabelecidas a priori representam o portal que dá acesso a um conjunto partilhado de convenções que devem ser aceitas a fim de que o sujeito possa

entrar para um grupo de jogadores e dele se tornar membro; de outro lado, a compreensão de que a criação de uma relação menos dirigida com o jogo (seja pelo professor, seja por regras definidas *a priori*), é mais afeita aos contornos da educação indígena, pois delinea uma situação em que convenções e regras podem ser criadas pelos participantes – os jogadores – ao tomarem contato com o artefato material de um determinado jogo – seus cartões, suas imagens, seus tabuleiros. Esse conflito, aqui vivenciado na questão dos jogos, ilustra o embate entre as práticas educativas em uma escola não-indígena e em uma escola indígena, e se consubstancia em uma pergunta crucial para o desenvolvimento de programas de ensino: é possível postular objetivos pedagógicos específicos para determinadas atividades escolares – lúdicas ou não – e, ao mesmo tempo, resguardar espaços de autonomia que possibilitem a criação de uma cultura de aprendizagem diferenciada?

Para responder a essa pergunta, as considerações de Machado (2006, p.49-50) podem fornecer pistas importantes:

Inúmeras são as tentativas de caracterizar antropologicamente o ser humano: pela forma de andar (*homo erectus*), pela capacidade de produção material (*homo faber*), pela competência para a fala (*homo loquens*), pela abertura para o conhecimento (*homo sapiens*), pela possibilidade de rir (*homo ridens*), entre outras. Uma perspectiva interessante e fecunda é a de Johan Huizinga, em sua obra intitulada *Homo Ludens*. Nela, o autor constrói uma bem-elaborada arquitetura teórica para justificar a afirmação de que é por meio do jogo, no exercício da atividade lúdica, que a peculiaridade da vida humana se revela. É certo que, em suas manifestações mais simples, os jogos fazem parte das atividades dos animais e das brincadeiras infantis, mas também é verdade que a ideia de jogo ultrapassa em muito a de mero fenômeno físico ou biológico, adentrando o terreno dos rituais, das manifestações simbólicas com significados mais profundos. [...] Parece indiscutível o fascínio provocado pelos jogos, em todas as épocas, em diferentes culturas.

O jogo, então, revela-se como uma possibilidade de manifestação cultural que, como tal, é carregada de valores e de significados que se constroem no engajamento dos sujeitos com a atividade. As regras – definidas *a priori* ou criadas pelos jogadores envolvidos na atividade lúdico-pedagógica – revelam-se como convenções culturais, tanto em um sentido amplo do termo quanto

em seu recorte como cultura escolar. Desse modo, um jogo educativo cujo objetivo é contribuir para a alfabetização – por exemplo, um jogo de associação entre imagens e palavras –, ao ser produzido por professores indígenas para ser jogado na escola indígena, ganha novos significados, revelando peculiaridades e valores culturais inerentes a seu contexto de criação e uso.

Tendo em vista a explicitação das inúmeras concepções do termo ‘jogo’, bem como os desdobramentos delas decorrentes, resta-nos, agora, situar os jogos propostos na área da linguagem. Para tanto, demonstraremos a abrangência da dimensão discursiva e a especificidade da dimensão alfabética na qual se situam os jogos.

Momentos de ensino e aprendizagem de leitura e escrita

No amplo contínuo da escolaridade básica, há um momento inicial, equivalente ao período que se estende do nascimento aos seis anos e às séries iniciais do EF, em que as concepções emergentes de letramento, ou seja, o letramento emergente, resultante das vivências de cada criança com interlocutores letrados e/ou não-letrados na família e na escola, das oportunidades de exposição aos diferentes suportes e usos da escrita, terão influência decisiva em seu processo de alfabetização (Smolka, 1988; Franchi, 1995; Kleiman, 1995; Rojo, 1998; Soares, 2004).

Nesse sentido, Semeghini-Siqueira (2006, p.172) ressalta a importância do grau de letramento das crianças ao afirmar que:

(...) muito além de um “método” de alfabetização, seja global ou fônico ou misto/eclético, é preciso considerar o grau de letramento emergente com que a criança de idade X chega à escola. Dessa forma, para as crianças que, em função da família, tiveram menor imersão no mundo letrado, há que se estabelecer **um tempo-extra significativo** (ao menos um ano), anterior ao processo deliberado/intencional de alfabetização, com a finalidade de **viabilizar uma recuperação lúdica do processo de letramento emergente**. Essa é uma condição para que esses alunos avancem sem estigmas. É fundamental que as atividades a serem propostas, neste “tempo-extra”, estejam relacionadas prioritariamente com **oralidade** (o universo de

linguagem daquelas crianças, a contação de histórias etc.) e **leitura** (de livros com ou sem imagens, de jornais etc.) e que a **ludicidade** (o brincar) esteja embutida no cerne de todas as estratégias. Um investimento intenso em leitura deve possibilitar à criança olhar os “produtos” do mundo letrado para nutrir sua “memória discursiva”, ampliando suas concepções sobre esse objeto cultural, o que facilitará a aprendizagem da escrita. [grifos da autora].

Segundo a autora, “*viabilizar uma recuperação lúdica do processo de letramento emergente*” é condição *sine qua non* para que ocorra um processo de letramento eficaz e orgânico, sem causar traumas nas crianças. A ludicidade, fundamental nesse processo, poderá ser contemplada por meio de jogos, como veremos adiante.

Na formação dos professores indígenas, autores dos jogos deste compêndio, foi explicitada também a necessidade de se compreender a intersecção de duas dimensões da linguagem: a discursiva e a alfabética.

Dimensão discursiva e dimensão alfabética

A dimensão discursiva é mais ampla e abarca a dimensão alfabética. No entanto, por razões didáticas trataremos cada uma separadamente.

A dimensão discursiva abrange oralidade, leitura e escrita. No que tange à oralidade, o imbricamento com as linguagens não-verbais é natural e se faz necessário. A contação de histórias pelos mais velhos ou pelo professor (com auxílio do livro que contém imagens ou sem o livro) sempre envolve um certo grau de dramatização. O teatro de bonecos, as cantigas infantis, as brincadeiras de trava-língua ou adivinhação e outras específicas da etnia constituem pontos de partida para aproximar as crianças da modalidade escrita da língua.

Com relação à leitura, dois eixos induzem ao tratamento diferenciado de textos. O primeiro, o eixo da magia/estética, viabiliza a exposição da criança a objetos-estéticos: os livros de Arte Visual e Literatura Infantil, aqueles que contêm imagens e textos. Nesse caso, o envolvimento com a Arte, ou melhor, com todas as manifestações artísticas da etnia é essencial. O segundo, o eixo da informação, constitui a exposição aos textos pragmáticos contidos em revistas,

jornais, livros, dicionários e, também, nas embalagens, bulas, agendas, listas telefônicas, entre outros. Essa exposição é necessária para que as crianças se capacitem à convivência com a sociedade envolvente. (Semeghini-Siqueira, 2007, p.12).

Em meio ao mundo letrado, o desejo de escrever aflora na forma de desenhos e de rabiscos. Nesse momento, é imperativo que as situações de produção propiciadas na escola sejam significativas e adequadas à comunidade dos alunos. As perguntas “escrever para quem?” e “escrever com que finalidade?” devem estar sempre presentes, uma vez que representam pontos de ancoragem para que as crianças construam uma relação com a escrita não limitada ao domínio de aspectos formais.

Para dar conta da dimensão discursiva até aqui apresentada, foi escrito, no âmbito do Projeto FISPI, o livro *“Educação Escolar em Contexto Bilingue Intercultural”*, que contém: cantigas, conversas sobre diversos temas, elementos para interação professor-aluno na sala de aula e sequências didáticas (com diálogos, atividades de compreensão, atividades lúdicas, histórias e glossário) para ensino de oralidade, leitura e escrita de língua indígena e de língua portuguesa.

Focalizemos, agora, a dimensão alfabética. Nela encontramos as letras. Esse encontro se dá no momento em que a criança já está imersa na dimensão discursiva, envolvida com textos e palavras.

Esta dimensão alfabética abre espaço para os objetos-lúdicos por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras. Por exemplo, a leitura de palavras, acompanhada do uso de letras móveis, pode propiciar atividades lúdicas e é um caminho eficaz para a criança aproximar-se da escrita. Quanto aos jogos educativos, há uma diversidade deles que podem desafiar a criança, pois apresentam situações-problema a serem resolvidas.

Na formação dos professores indígenas, no que se refere à dimensão alfabética, foram apresentados e analisados inúmeros jogos disponíveis para ensino e

aprendizagem de língua portuguesa. Motivados por esses novos conhecimentos, os professores decidiram construir jogos para o ensino e aprendizagem de língua indígena. Ocorreu, portanto, uma transposição didática, além da criação de novos jogos, em uma atividade coletiva. Grupos de professores se formaram para idealizar os jogos – exclusivamente em língua indígena ou bilíngues. No processo de criação e confecção desses jogos, os professores assumiram papéis diferenciados. Alguns optaram por fazer os desenhos; outros por escolher e escrever as palavras em língua indígena; outros por redigir as regras; e outros, ainda, por testar os jogos, para verificar se davam certo e se permitiam atingir os objetivos pedagógicos pretendidos.

Quando os jogos foram concluídos e expostos, surgiu a ideia de reuni-los em uma publicação para que professores não-participantes de todo esse processo também pudessem ter contato com o resultado do trabalho. Desse modo, foi concebido este livro *“Jogos educativos para ensino e aprendizagem de línguas indígenas”*; em que há contribuições das cinco etnias.

O papel da produção dos jogos na formação dos professores indígenas

A produção desses jogos teve um efeito bastante significativo na formação dos professores indígenas, já que possibilitou o levantamento de questões/dúvidas que se tornaram temas e conteúdos para momentos de reflexão e discussão ao longo do curso, tanto no âmbito da área de Linguagem, quanto nas áreas de Currículo e de Cultura, conforme ilustrado na tabela a seguir.

Dúvida/questionamento	Conteúdos para o programa de formação
As instruções sobre como funciona o jogo contribuem para que sejam atingidos os objetivos pedagógicos do jogo?	Conteúdos procedimentais na escola: do aprender a saber ao aprender a fazer.
O que a criança precisa saber para conseguir participar nesse jogo?	O conceito de conhecimento prévio (de língua e de mundo); concepções de aprendizagem.
Se o jogo for muito difícil, as crianças não vão querer participar.	Os conteúdos afetivos na relação pedagógica: aprendizagem e motivação, como graduar o desafio na elaboração de atividades de ensino.
Só dá para fazer jogos de palavras ou é possível criar frases?	Concepções de língua: do modelo estruturalista ao modelo sócio-interacionista discursivo.
Dá para aprender língua com os jogos tradicionais da cultura?	Concepções de conhecimento escolar e de currículo; relação entre currículo e cultura.
Será que o tamanho da letra utilizada no jogo é adequado para as crianças lerem?	Letramento emergente x apreensão visual e decodificação; as três dimensões do letramento: linguístico-discursiva, cognitiva e sócio-cultural.

Assim, em um programa de formação pautado no diálogo, dúvidas e questionamentos, como os acima indicados, contribuirão significativamente para a compreensão do fenômeno da aprendizagem de línguas e da aprendizagem em geral, assim como ajudaram a desenvolver as competências para ensinar dos professores indígenas participantes do curso.

O desafio enfrentado para a estabilização do sistema da escrita

Como não há uma normatização ortográfica consensual estabelecida para as cinco línguas indígenas faladas pelos professores do Programa FISPI, procurou-se construir uma estabilização da grafia no interior das atividades de produção de materiais didáticos desenvolvidas no curso (dentre elas, a produção dos jogos educativos).

Ao longo do trabalho, foram suscitadas muitas divergências em relação à escrita e mesmo em relação a como expressar certas ideias em língua indígena, em especial na língua guarani. Tal fato nos motivou a buscar o auxílio de uma linguista, Prof^a Dr^a Ruth Monserrat, especialista em língua guarani, a fim de efetuar a estabilização dos textos para posterior publicação. Vale dizer que, dada a natureza coletiva e autoral do trabalho realizado, optamos por fazer essa estabilização com a participação e anuência dos professores em formação. Dessa forma, em vez de simplesmente submeter as produções à linguista, foi solicitado que o procedimento de revisão e estabilização fosse realizado de modo participativo, em encontros presenciais entre a linguista e os professores-autores.

Deve-se ressaltar que a atuação da linguista no Programa FISPI foi marcada por uma preocupação comum a todos os participantes – nós, os professores em formação e a própria linguista: a padronização deveria ser o resultado de um processo decisório ancorado no protagonismo indígena, e não em um saber sistematizado pelo viés do não-indígena. Assim, procuramos manter no horizonte das discussões o alerta de Müller de Oliveira (2006, p.182):

A normatização ortográfica da língua escrita, isto é, o estabelecimento de que cada palavra só pode ser escrita de uma forma, de que há uma relação unívoca entre uma palavra e a forma de escrevê-la, é um fato do século XIX, não só para o Português, mas também para a maioria das línguas europeias. Faz pouco mais de cento e cinquenta anos que temos uma ortografia no sentido estrito do termo. Ou seja, o Português funcionou como língua escrita durante seiscentos anos antes de uma fixação ortográfica mais rígida.

Categorias de jogos e contribuições para o desenvolvimento da modalidade escrita da língua

Os jogos que compõem este compêndio podem ser agrupados em quatro categorias. Indicamos a seguir não apenas os tipos de jogos contidos no livro, mas, também, outras possibilidades que foram discutidas, embora não tenham sido produzidas.

Jogos de memória

- [desenho com palavra] e [desenho com palavra]
- [desenho com palavra] e [desenho]
- [desenho com palavra] e [letra inicial]
- [desenho] e [palavra]
- [palavra] e [palavra]
- [número + desenho (bolas) + palavra] e [número + desenho (bolas) + palavra]

Outras possibilidades:

- [desenho e palavra no singular] e [desenho e palavra no plural]
- [desenho e palavra no masculino] e [desenho e palavra no feminino]
- [palavra (letras próximas)] e [palavra (as mesmas letras espaçadas)]

Quebra-Cabeça

- desenho com palavra (divisão em letras)
- desenho com palavra (divisão em sílabas)
- desenho com palavra (divisão com figura geométrica)
- desenho com palavra (com divisão aleatória)

Bingo

- com palavras (sorteio das palavras)
- com palavras (sorteio das letras)

Outras possibilidades:

- com nomes dos alunos
- com nomes de animais
- com nomes de frutas

Jogos Diversos

- jogos de tabuleiro
- relacionando nomes com figuras em frases
- associação de várias palavras com a mesma letra inicial + a letra inicial

No que toca à dimensão alfabética e às capacidades cognitivas das crianças, esses jogos propiciam o desenvolvimento de raciocínio lógico e o domínio do código alfabético, contribuindo para:

- o reconhecimento da relação entre grafemas e fonemas;
- a percepção da organização das letras em sílabas;
- o desenvolvimento da atenção seletiva e da capacidade de concentração;
- a memorização significativa, por meio da associação entre imagens e escrita em diferentes graus de desafio (ora apresentando a imagem e a palavra em um mesmo cartão, ora apresentando a imagem dissociada da palavra).

Para além de seu caráter lúdico, todos esses jogos constituem ferramentas que:

- possibilitam a experimentação, a descoberta e a interação em contextos significativos de uso da língua;
- propiciam a criação, na escola, de situações de comunicação que integram a oralidade, a leitura e a escrita;
- contribuem para a aquisição natural da língua, uma vez que o jogar se sobrepõe à intencionalidade do ensino;
- encorajam o uso criativo e espontâneo da língua;
- viabilizam momentos de expansão e estabilização de repertório lexical;
- contribuem para a criação de um ambiente centrado nos alunos e em suas aprendizagens.

Últimas palavras

A elaboração de materiais didáticos que subsidiem o trabalho de professores que atuam nas escolas bilíngues indígenas é uma tarefa de grande relevância para a revitalização das práticas de letramento e alfabetização.

Ao serem reunidos em um único compêndio, espera-se oferecer um repertório de jogos educativos para o ensino de línguas que possa inspirar outros professores das cinco línguas indígenas faladas no Estado de São Paulo e de outras línguas a produzirem e socializarem novos jogos.

Referências bibliográficas

BROUGÈRE, G. *Jogo e Educação*. Porto Alegre: Artmed, 1995.

CAILLOIS, R. *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard, 1958.

CAMPAGNE, F. *Le jouet, l'enfant, l'éducateur – rôles de l'objet dans le développement de l'enfant et le travail pédagogique*. Paris: Privat, 1989.

FRANCHI, E. *Pedagogia da Alfabetização: da oralidade à escrita*. São Paulo: Cortez, 1995.

KLEIMAN, A. (org.). *Os significados do letramento*. Campinas, SP: Mercado de Letras, 1995.

KISHIMOTO, T. M. *O jogo, a criança e a Educação*. Tese (Livre Docência em Educação), 1992, 221 f. FEUSP, USP, São Paulo, 1992.

_____. *O jogo e a Educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1994.

_____. (org.) *Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação*. 5ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.

MACEDO, L.; MACHADO, N.; ARANTES, V.A. (orgs.) *Jogo e projeto*. São Paulo: Summus Editorial, 2006.

MACHADO, N. A vida, o jogo, o projeto. In: MACEDO, L.; MACHADO, N.; ARANTES, V.A. (orgs.). *Jogo e projeto*. São Paulo: Summus Editorial, 2006, p. 49–86.

OLIVEIRA, V. B. *Jogos de regras e resolução de problemas*. Petrópolis: Vozes, 2004.

ROJO, R. O letramento na ontogênese: uma perspectiva socioconstrutivista. In: ROJO, R. (org.) *Alfabetização e letramento*. São Paulo: Mercado de Letras, 1998.

SEMEGHINI-SIQUEIRA, I. Modos de ler textos informativos impressos / virtuais e questões sobre memória: estratégias para alavancar a construção do conhecimento em diferentes disciplinas. In: Rezende, N.; RIOLFI, C.; SEMEGHINI-SIQUEIRA. *Linguagem e Educação: implicações técnicas, éticas e estéticas*. São Paulo: Humanitas, 2006.

_____. *Investir antes de avaliar crianças*. Jornal da USP, nº 817, 10-16 de dezembro, 2007.

SMOLKA, A. L. B. *A criança na fase inicial da escrita: a alfabetização como processo discursivo*. São Paulo: Cortez, 1988.

SOARES, M. *Letramento e Alfabetização: as muitas facetas*. In: Revista Brasileira de Educação, n. 25: p. 5-17, 2004.

Jogos Educativos para Ensino e Aprendizagem de Línguas Indígenas

Guarani

- p.21 | **Jogo 1** | **JOGO DA MEMÓRIA**
[imagem+palavra]<=>[imagem+palavra]
- p.27 | **Jogo 2** | **JOGO DA MEMÓRIA**
[imagem]<=>[imagem+palavra]
- p.30 | **Jogo 3** | **JOGO DA MEMÓRIA**
[imagem+palavra]<=>[imagem+palavra]
- p.34 | **Jogo 4** | **BINGO**
- p.38 | **Jogo 5** | **SOLETRANDO**
- p.49 | **Jogo 6** | **JOGO BILÍNGUE DE ANIMAIS**
- p.54 | **Jogo 7** | **JOGO DE TABULEIRO**
Partes do corpo
- p.58 | **Jogo 8** | **JOGO DE TABULEIRO-JAGUARETE**
- p.60 | **Jogo 9** | **Do A ao Z**
[imagem]<=>[letra inicial]<=>[palavra]
- p.71 | **Jogo 10** | **ABC ANIMADO**
[imagem+palavra]<=>[letra inicial]
- p.80 | **Jogo 11** | **DOMINÓ DE FRASES**
[sílabas]<=>[sílabas]<=>[frase+imagem]
- p.84 | **Jogo 12** | **DOMINÓ DE FRASES**
[palavra]<=>[imagem]

Kaingang

- p.88 | **Jogo 13** |
ABC ANIMADO
[imagem+palavra]<=>[letra inicial]
- p.92 | **Jogo 14** |
SOLETRANDO
- p.97 | **Jogo 15** |
JOGO DE TABULEIRO-ROSTO

Krenak

- p.100 | **Jogo 16** |
JOGO DA MEMÓRIA
[imagem]<=>[palavra]
- p.104 | **Jogo 17** |
ABC ANIMADO
[imagem+palavra]<=>[letra inicial]

Terena

- p.109 | **Jogo 18** |
JOGO DA MEMÓRIA
[imagem]<=>[palavra]
- p.113 | **Jogo 19** |
JOGO DA MEMÓRIA
[imagem+palavra]<=>[imagem+palavra]
- p.116 | **Jogo 20** |
JOGO DA MEMÓRIA
[numeral+imagem+palavra]<=>
[numeral+imagem+palavra]
- p.118 | **Jogo 21** |
DOMINÓ DE FRASES
[imagem]<=>[palavra]<=>[frase]
- p.123 | **Jogo 22** |
JOGO DE GEOMETRIA
[imagem+palavra]<=>[forma geométrica]
- p.131 | **Jogo 23** |
QUEBRA-CABEÇA
[imagem+palavra]
- p.138 | **Jogo 24** |
PALAVRAS E CATEGORIAS
[categoria]<=>[imagem]<=>[palavra]
- p.143 | **Jogo 25** |
Do A ao Z
[imagem]<=>[palavra]<=>[letra inicial]

Tupi-Guarani

- p.148 | **Jogo 26** |
JOGO DA MEMÓRIA
[imagem+palavra+letra inicial]<=>
[imagem+palavra+letra inicial]
- p.153 | **Jogo 27** |
JOGO SILÁBICO
[imagem+palavra]<=>[imagem+palavra]
- p.156 | **Jogo 28** |
JOGO DA MEMÓRIA
[imagem+palavra]<=>[imagem+palavra]
- p.158 | **Jogo 29** |
JOGO DA MEMÓRIA
[imagem+palavra]<=>[imagem+palavra]
- p.160 | **Jogo 30** |
QUEBRA-CABEÇA
- p.166 | **Jogo 31** |
ABC ANIMADO
[imagem+palavra]<=>[letra inicial]
- p.170 | **Jogo 32** |
SOLETRANDO

Jogo 1

Guarani

JOGO DA MEMÓRIA

[imagem+palavra]<=>[imagem+palavra]

Autores
Adílio Wera Paraguassu
Antonio da Silva Santos
Marinalva Kerexu Paraguassu

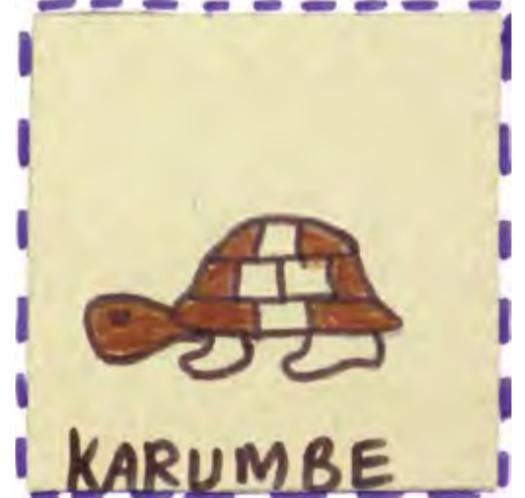
Objetivo
Associar o desenho (figuras) aos nomes (palavras).

Preparação
Fazer jogo de cartas em papel cartão ou recortar os cartões que acompanham este jogo.

Descrição

1. Vire todos os cartões com os desenhos para cima e dê um tempo para que os alunos memorizem os desenhos e as palavras. Logo depois, vire os cartões, deixando agora os desenhos para baixo.
2. Em seguida, os jogadores decidem quem irá começar (tirando "par ou ímpar" ou criando novas regras para começar).
3. Quem começa o jogo, pode já tentar achar os pares. Se o aluno acertar na primeira vez, pode seguir jogando, tentando achar outros pares. Se ele não fizer par, outro aluno tenta achar os pares e assim por diante.
4. Ganha aquele que fizer mais pares.





Jogo 2

Guarani

JOGO DA MEMÓRIA

[imagem]<=>[imagem+palavra]

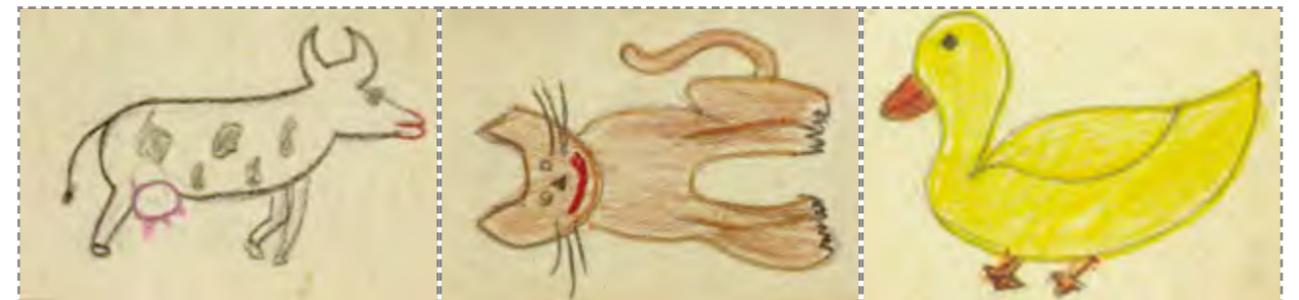
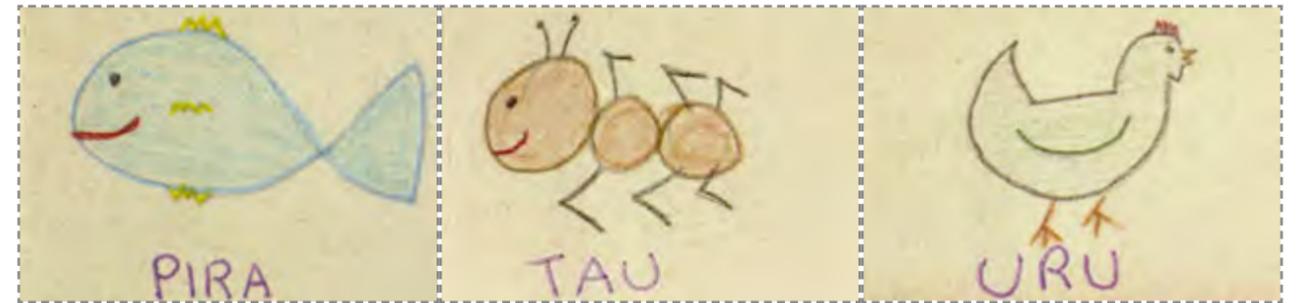
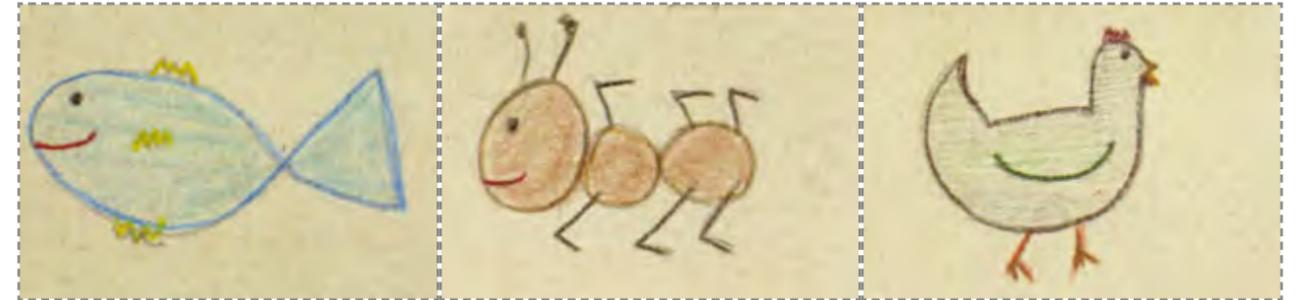
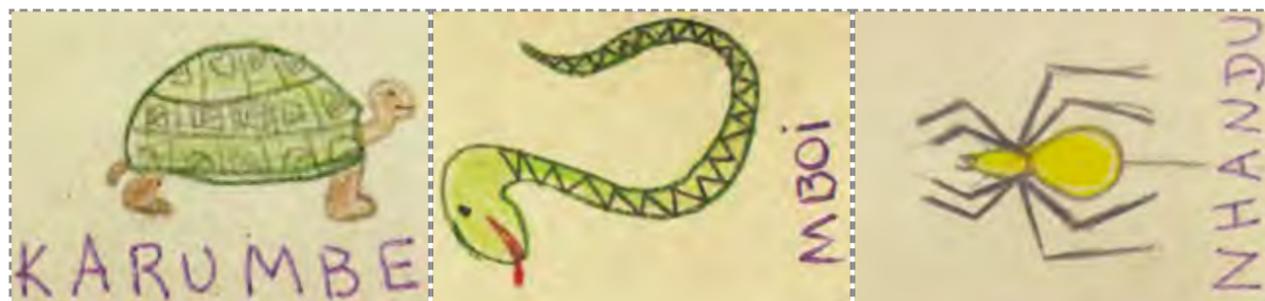
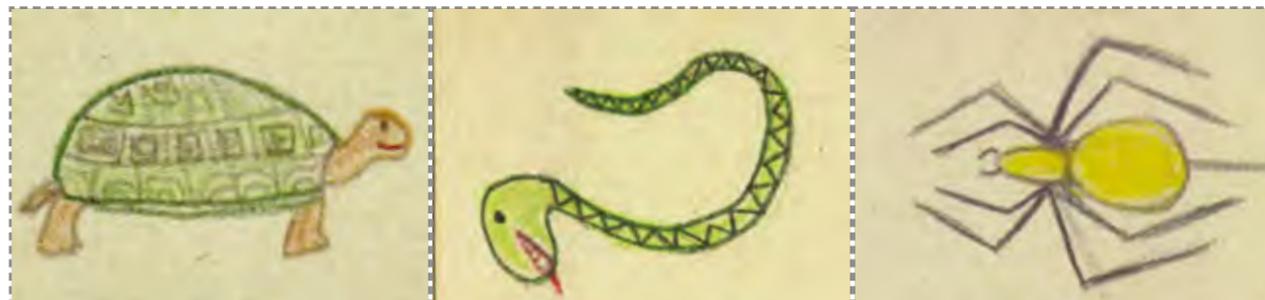
Autores
Cássio Martim Pereira
Cátia Martim Pereira
Cora Augusto Martim

Objetivo
Relacionar a escrita à ilustração

Preparação
Fazer pares de cartões (um deles deve conter apenas o desenho e o outro, o desenho acompanhado da escrita) ou recortar os cartões que acompanham este jogo.

Descrição

1. Embaralhe as cartas e coloque-as viradas para baixo, uma ao lado da outra, sobre a mesa ou no chão.
2. O aluno deve virar dois cartões: se formar um par, faz um ponto e poderá virar dois outros cartões. Ele fará isso até errar. Se não formar um par, o aluno deve colocar os cartões de volta e passar a vez ao colega.
3. Ganha quem fizer mais pontos.



Jogo 3 Guarani

JOGO DA MEMÓRIA

[imagem+palavra]<=>[imagem+palavra]

Autor Pedro Miri Delane

Objetivo Relacionar a escrita à ilustração

Preparação Fazer os cartões ou recortar os cartões que acompanham este jogo.

Descrição

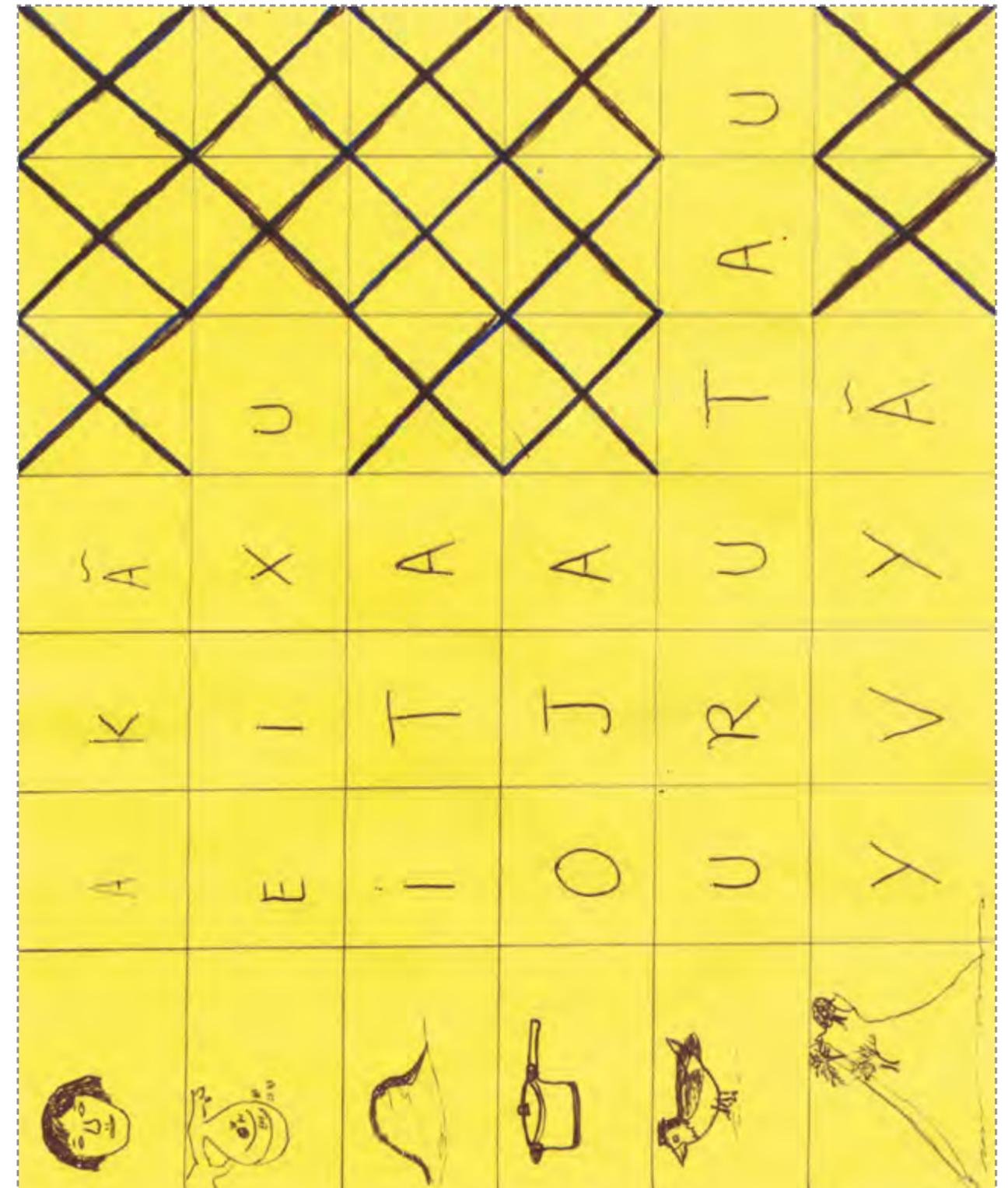
1. Embaralhe as cartas e coloque-as viradas para baixo, uma ao lado da outra, sobre a mesa ou no chão.
2. O aluno deve virar dois cartões: se formar um par, faz um ponto e poderá virar dois outros cartões. Ele fará isso até errar. Se não formar um par, o aluno deve colocar os cartões de volta e passar a vez ao colega.
3. Ganha quem fizer mais pontos.





Jogo 4 Guarani BINGO

Autores	Abílio da Silva Martins João Carlos Silveira Marcílio Mariope Castro
Objetivo	Identificar as letras de uma palavra
Preparação	Fazer as cartelas com figuras e letras do alfabeto ou utilizar as cartelas que acompanham este jogo. Também será necessário ter uma sacola para colocar as letras que formam as palavras das cartelas para o sorteio.
Descrição	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organize os alunos em grupos com até seis participantes. Distribua as cartelas e sementes de diferentes tipos entre os componentes do grupo. 2. O professor sorteia as letras, uma de cada vez, e as crianças devem marcar em sua cartela, com as sementes, somente as letras que elas possuem. 3. As letras serão sorteadas uma de cada vez. 4. O ganhador é quem primeiro completar a palavra de sua linha.
Comentários	Para cada cartela, podem participar até 6 crianças, sendo que cada criança escolhe uma linha. Se preferir jogar mais de uma vez, peça para as crianças escolherem outras linhas da cartela de seu grupo.

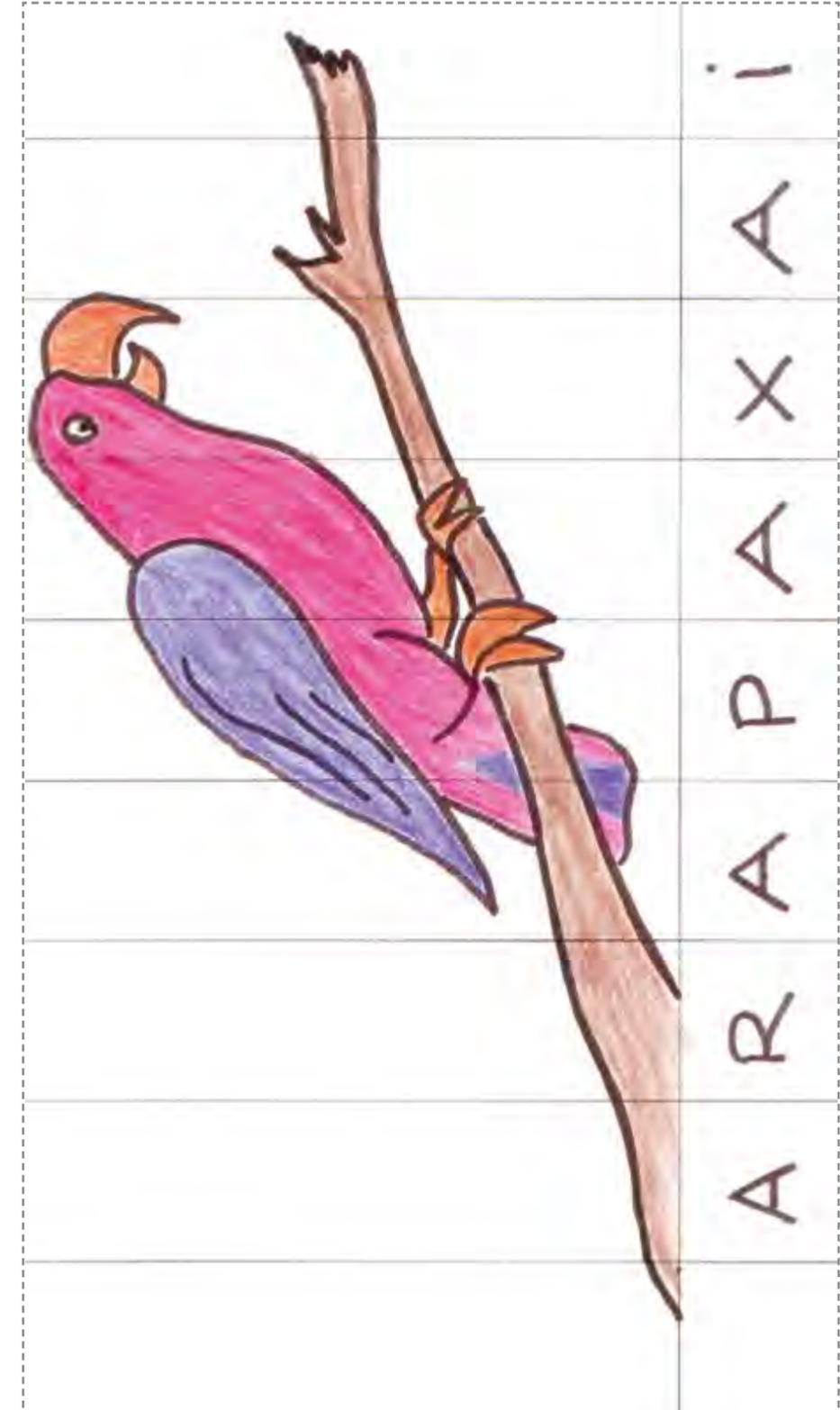


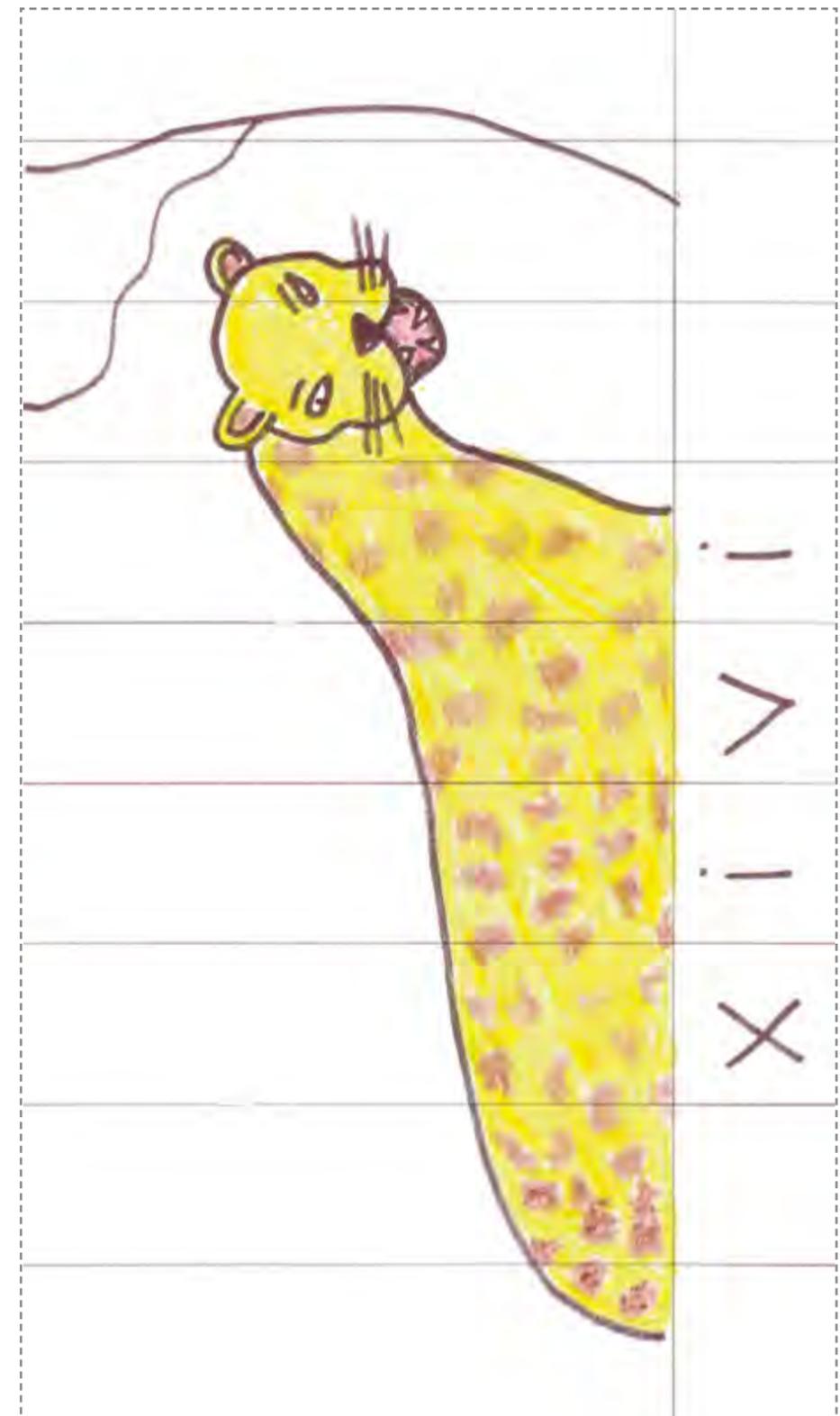
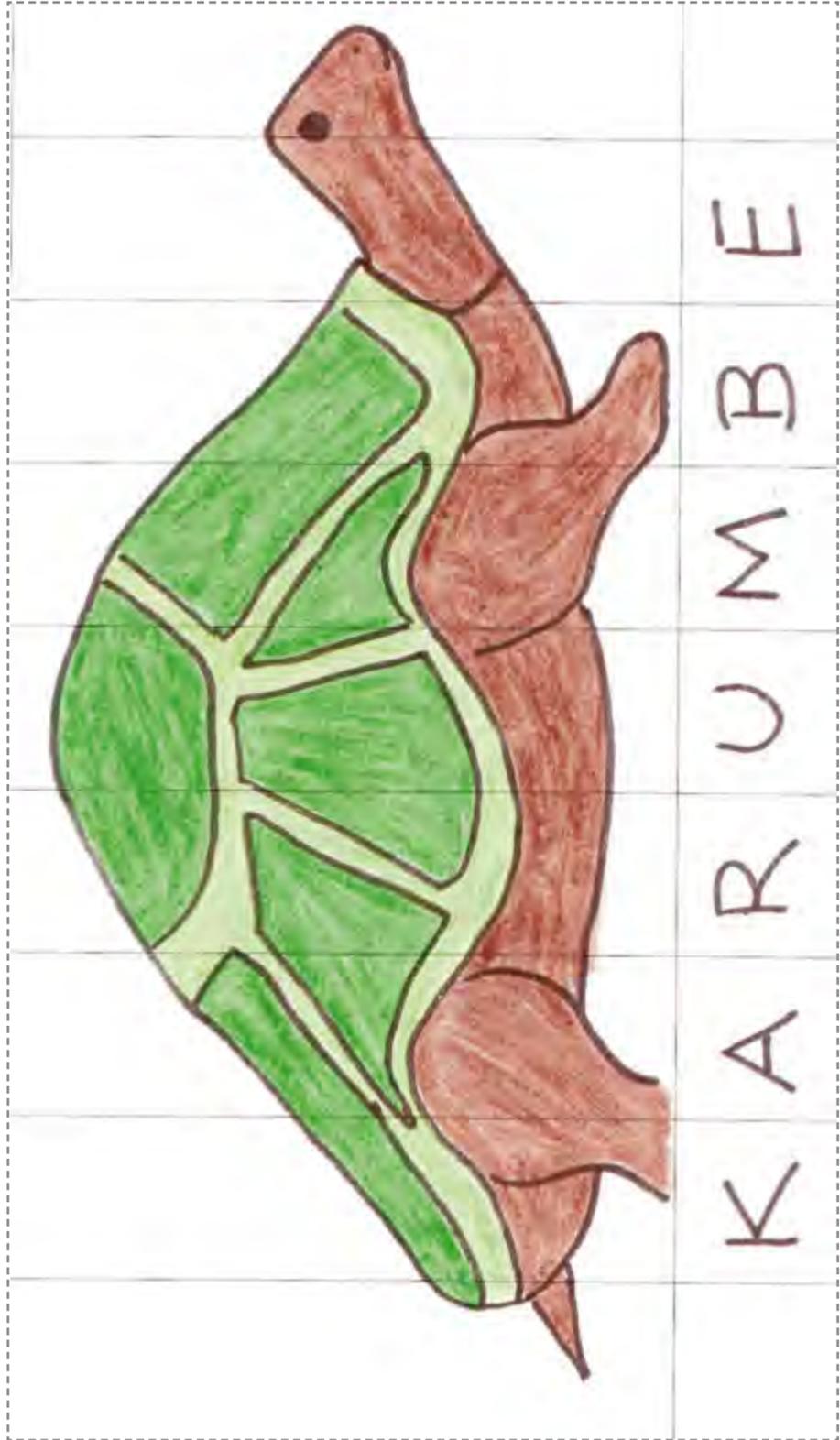
	A	V	A	X	I
	E	I	R	U	
	I	X	ĩ		
	O	O			
	U	R	U		
	Y	V	Y	R	A

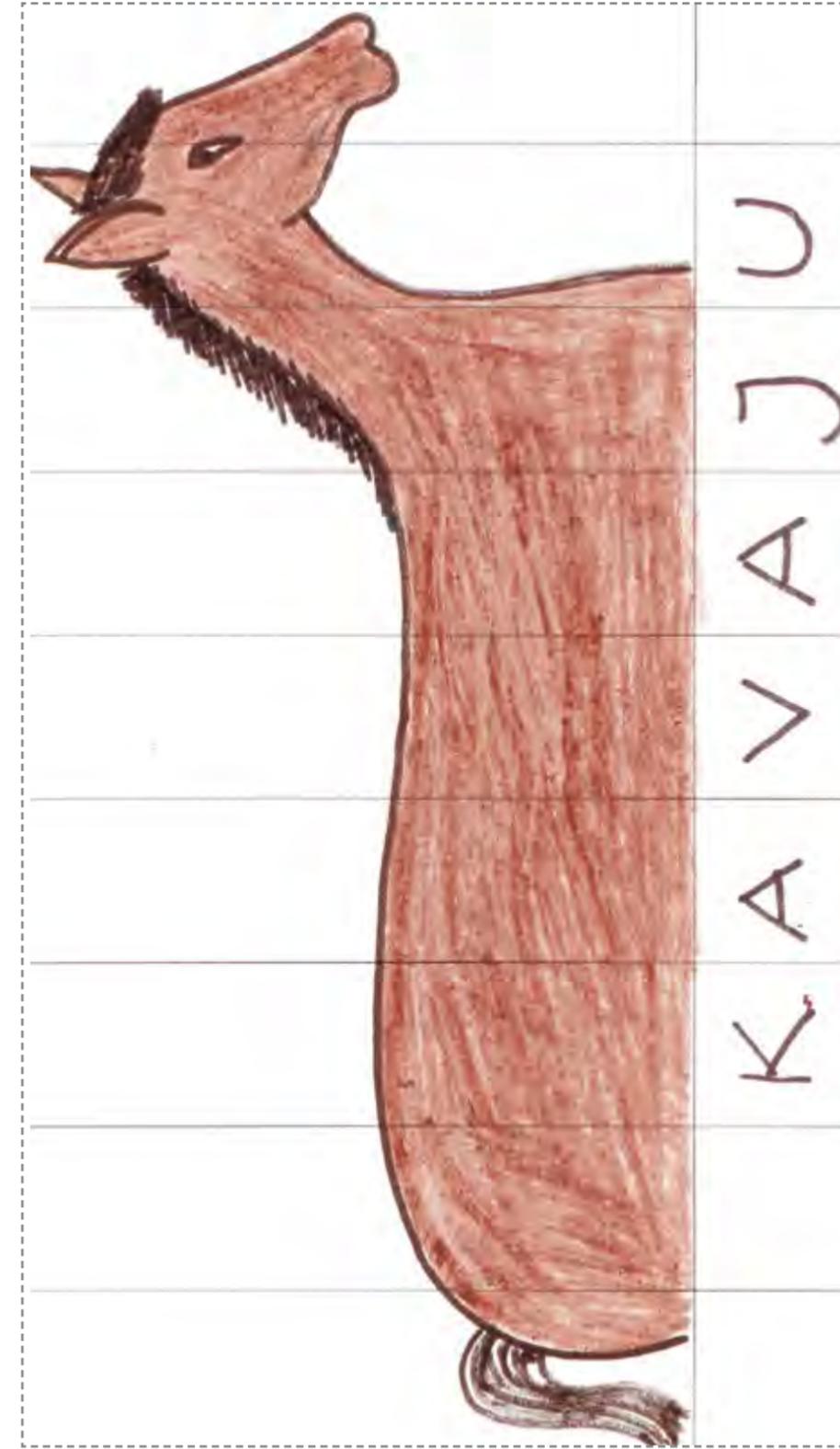
<u>U</u>	V	X	Y	ã
O	P	R	T	A
K	M	N	ĩ	G
				H
				I
				J
				D
				E
				B
				A
				ã

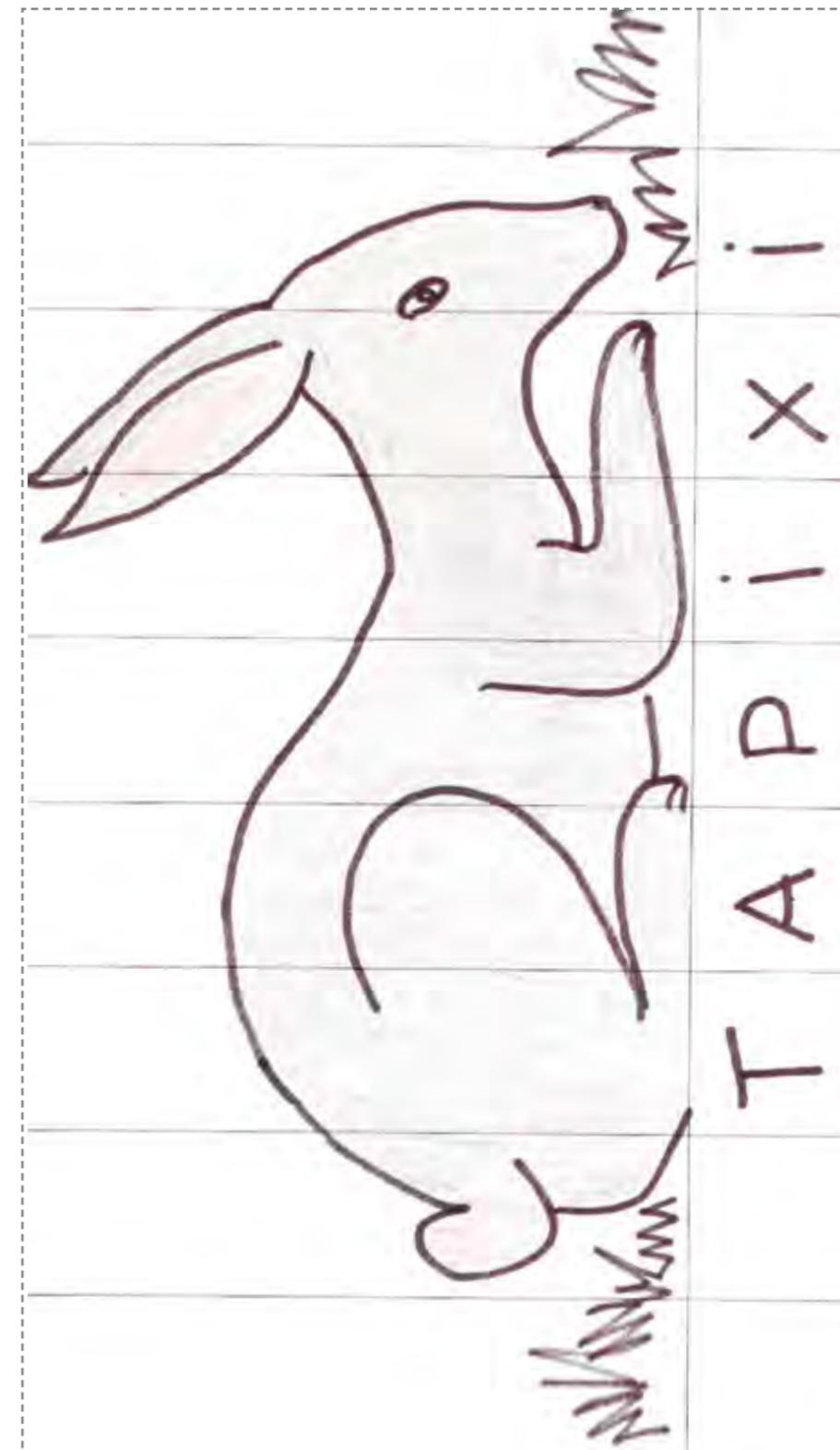
Jogo 5 Guarani SOLETRANDO

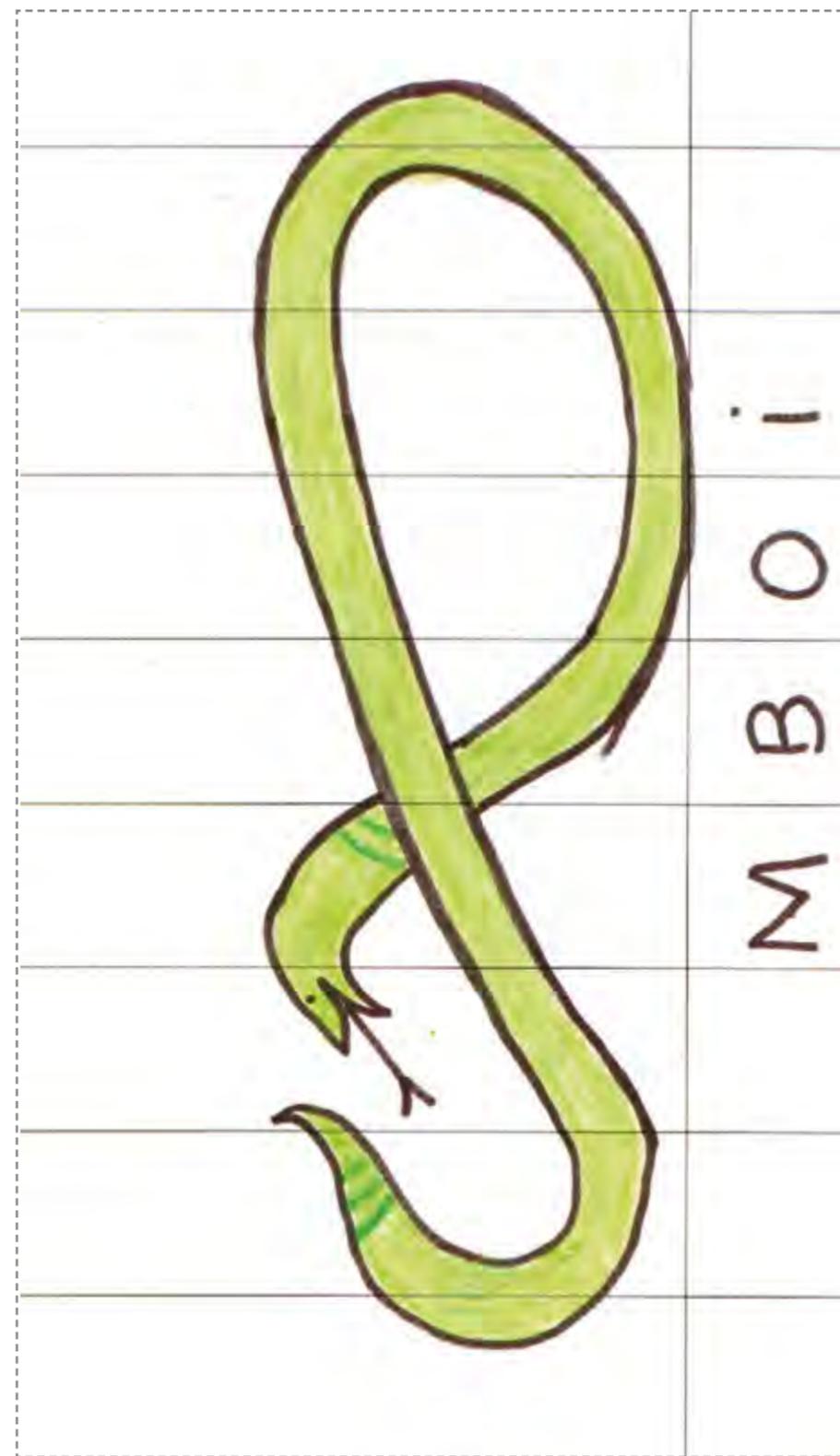
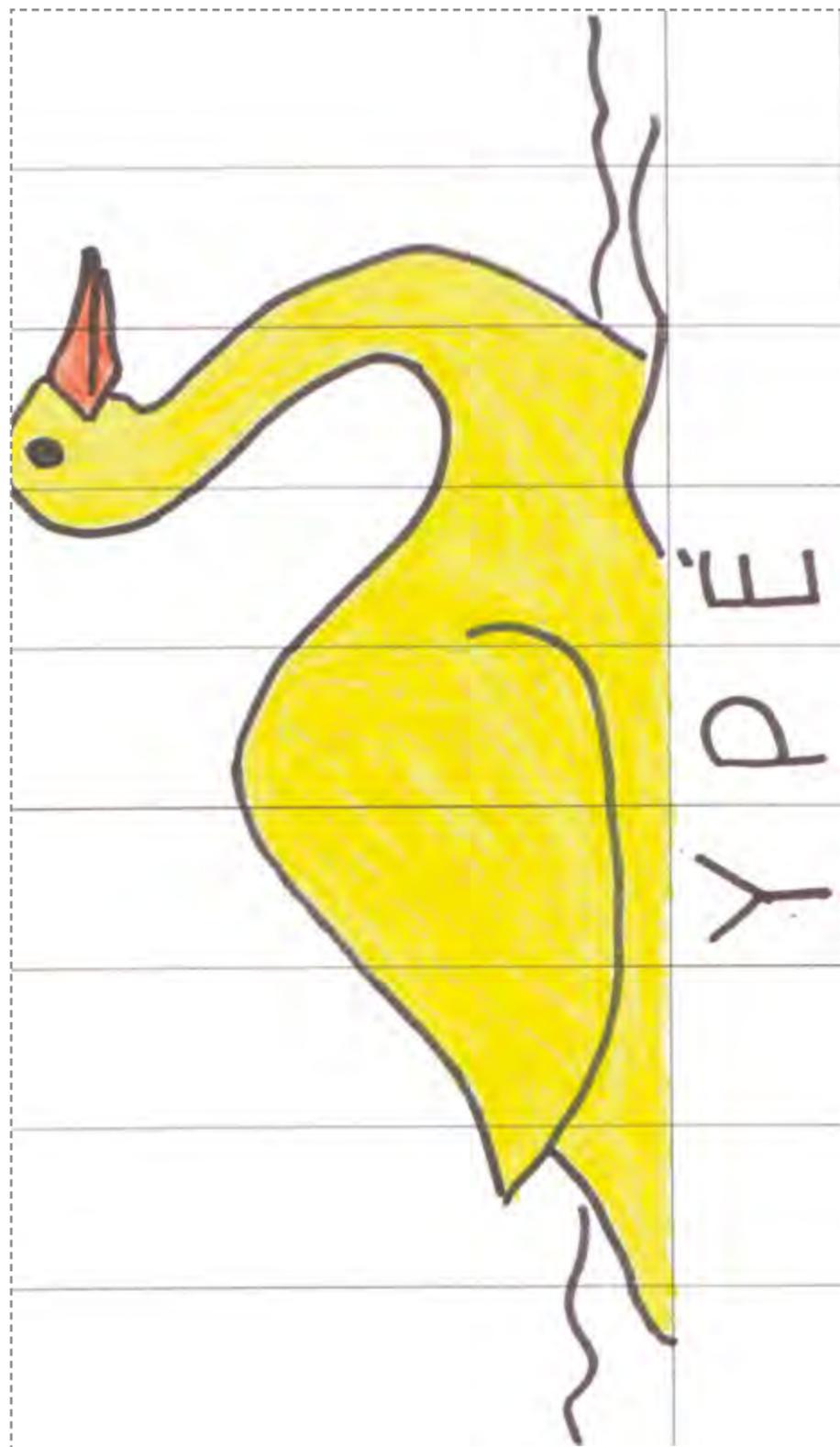
Autores	Basílio Silveira Cleberon Evaristo de Almeida Laurinha da Silva
Objetivo	Usar os cartões para formar quadros de animais.
Preparação	O professor pode fazer os cartões com os desenhos dos animais e cortá-los em tiras ou utilizar os cartões que acompanham este jogo.
Descrição	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organize os alunos em grupos. 2. Cada grupo recebe um conjunto de cartões. 3. Os alunos devem completar as figuras dos animais e seus respectivos nomes. 4. O jogo termina quando todos os cartões de animais forem completados.
Comentários	Em vez de animais, os próprios alunos podem fazer outros cartões com frutas, partes do corpo, fenômenos da natureza, entre outros.











Jogo 6

Guarani

JOGO BILÍNGUE DE ANIMAIS

Autores	<p>Ângelo Silveira Edson Djejuaka Mirim Macena João da Silva Odair Eusébio</p>
Objetivo	<p>Associar palavras em Guarani com as palavras em português</p>
Preparação	<p>Fazer cartões com palavras e desenhos de animais ou utilizar os cartões que acompanham este jogo</p>
Descrição	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cada aluno recebe 5 cartas. O restante das cartas fica virado para baixo, espalhado na mesa. 2. Cada jogador tem que fazer pares: a palavra em Guarani e a palavra em português. 3. O jogador compra uma carta das que estão espalhadas. Se ele fizer par, ele as separa. Se não fizer, ele fica com a carta nas mãos e dá sua vez para o outro jogador. 4. Outro jogador faz a mesma coisa. 5. Quando as cartas espalhadas terminarem, os jogadores devem comprá-las dos colegas, uma por vez. 6. Ganha quem usar todas as suas cartas para formar pares.

BORBOLETA	POPO
TUCANO	TUKÃ
PORCO	KURE
CAVALO	KAVAJU
PAPAGAIO	PARAKAU

ONÇA	XIVI
OVELHA	OVEXA
LEÃO	GUARY
ANTA	MBORE
CACHORRO	JAGUA

SABIÁ	HAVIA
MACACO	KA'I
QUATI	XI'Y
VEADO	GUAXU
PEIXE	PIRA

CUTIA	AKUXI
ARARA	GUA'A
PACA	MBYKU PARA
VACA	VAKA
PANTERA	XIVIÛ

Jogo 7 Guarani

JOGO DE TABULEIRO

Partes do corpo

Autores
Cássio Martim Pereira
Cátia Martim Pereira
Cora Augusto Martim

Objetivo
Associar as partes do corpo com as palavras em Guarani

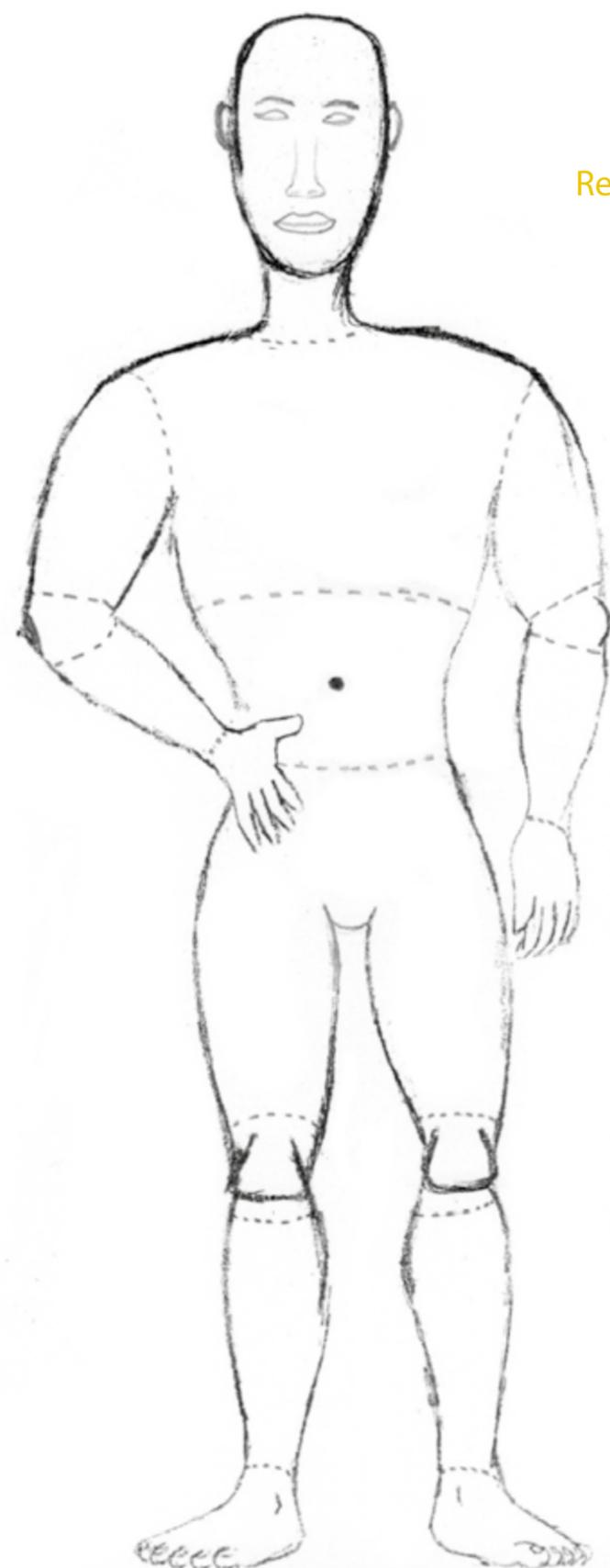
Preparação
Recortar as peças e o tabuleiro que acompanham esse jogo ou o professor pode desenhar um corpo em duas cartelas (em uma, ele recorta as partes do corpo; a outra serve como tabuleiro) e fazer cartões com o nome das partes do corpo

Descrição

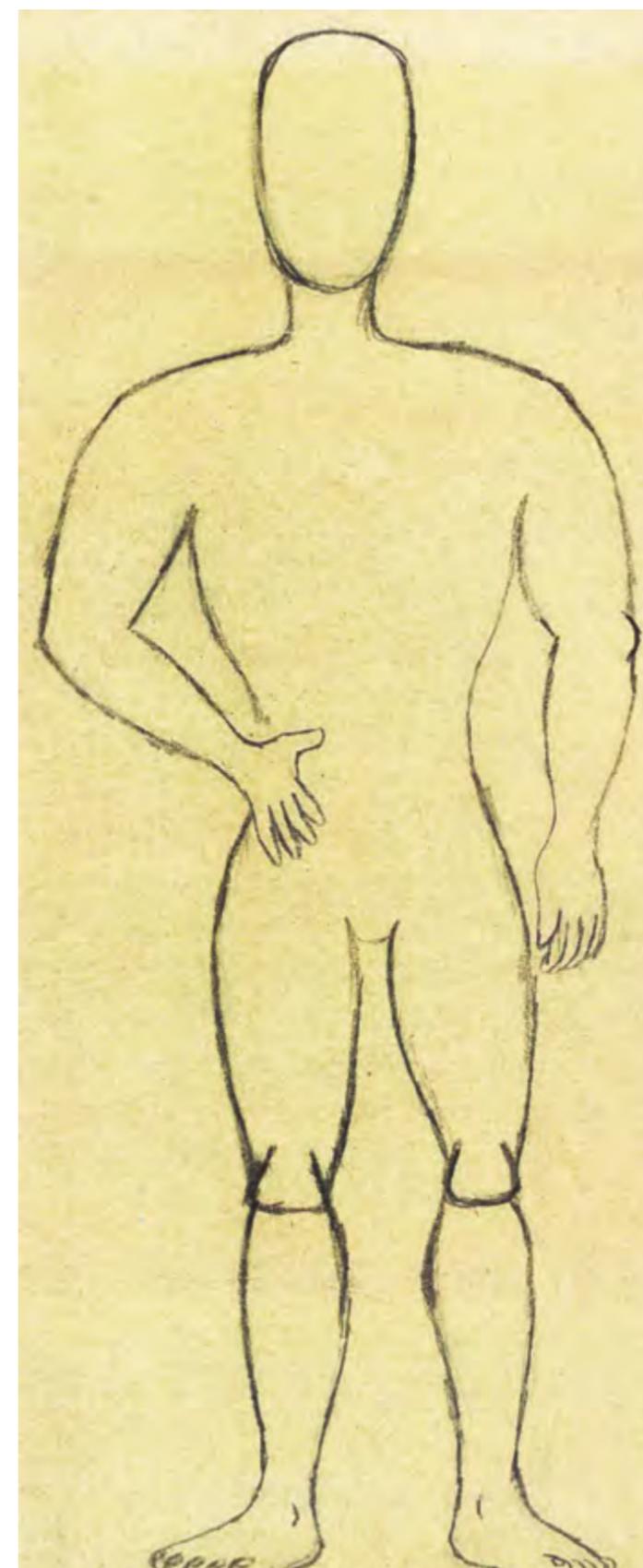
1. Divida os alunos em duplas ou grupos. Cada dupla ou grupo recebe uma cartela com o corpo inteiro, um conjunto de partes do corpo recortadas e um conjunto de cartas com os nomes.
2. Um aluno de cada dupla ou grupo começa, retirando uma carta com o nome de uma parte do corpo e tentando achar a peça com a parte do corpo correspondente.
3. A dupla ou grupo que completar o tabuleiro com o corpo primeiro ganha.

Comentários
Dentro das duplas ou grupos, os alunos podem fazer um controle de pontos para saber quem acertou mais partes do corpo.



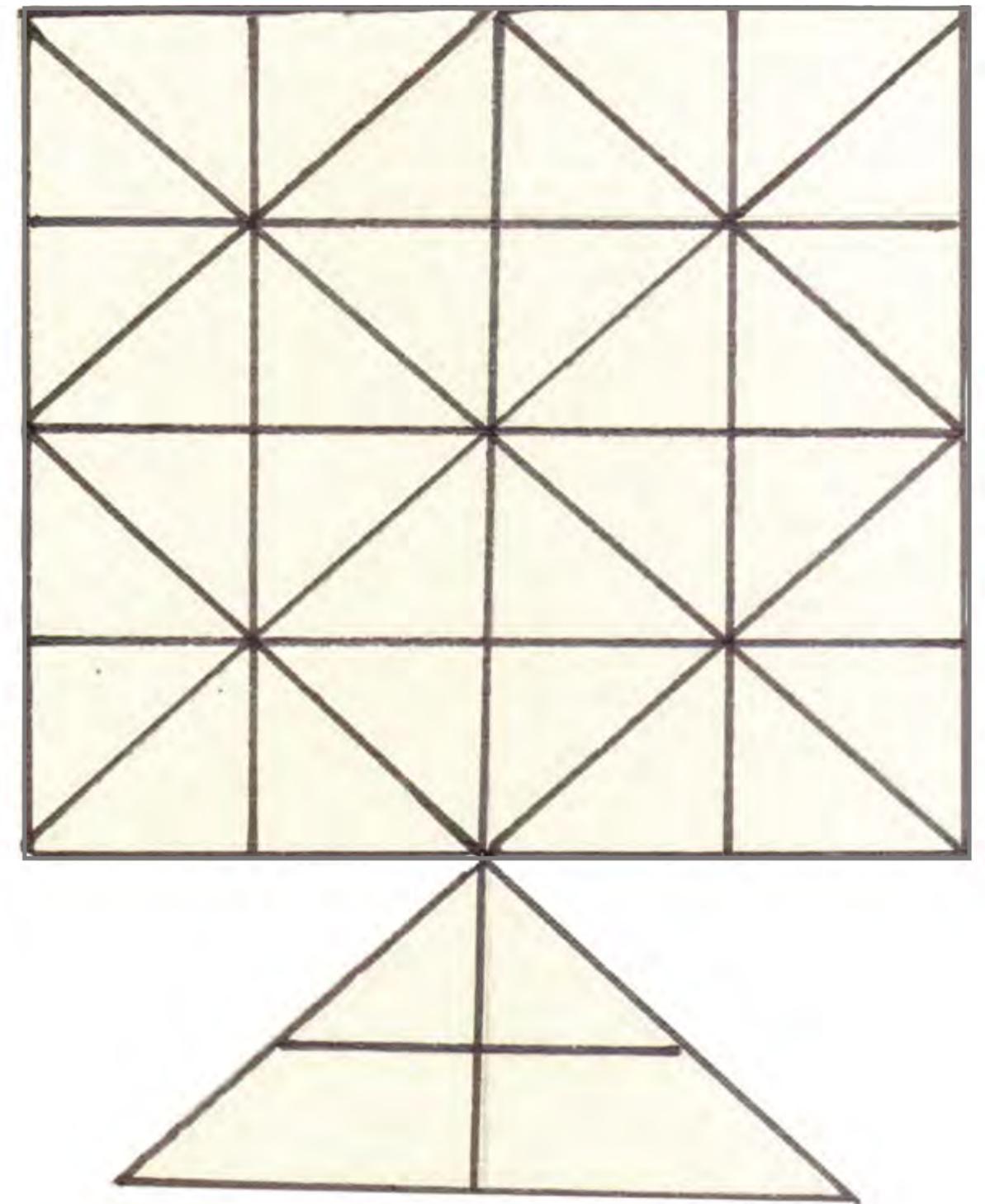


Recortar



Jogo 8 Guarani JOGO DE TABULEIRO - JAGUARETE

Autores	Basílio Silveira Cleberon Evaristo de Almeida
Objetivo	Encurrular a onça, deixando-a sem saída em um dos cantos do tabuleiro
Preparação	Fazer um tabuleiro ou utilizar o tabuleiro que acompanha este jogo. Providenciar 14 sementes pequenas para representar os cachorros e uma semente grande para a onça.
Descrição	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dispor os cachorros e as onças no tabuleiro. A onça fica no meio do tabuleiro, no centro. Os cachorros ficam espalhados no tabuleiro em formato de quadrado. A parte do triângulo, chamada de jaula, deve ficar vazia. 2. O jogador que representa os cachorros começa. 3. Os cachorros podem se mover para todos os lados, seguindo as linhas do tabuleiro. Eles devem tentar encurrular a onça, tanto na jaula quanto em outro canto do tabuleiro. A onça também pode se mover em qualquer direção, seguindo a linhas do tabuleiro. 4. Se a onça não tiver mais nenhuma saída, ela pode entrar na jaula. 5. Quando a onça não tiver mais nenhum caminho para fazer, ela perde o jogo. 6. Se a onça conseguir comer pelo menos 6 cachorros, ela vence o jogo.



JAGUARETE

Jogo 9 Guarani DO A AO Z

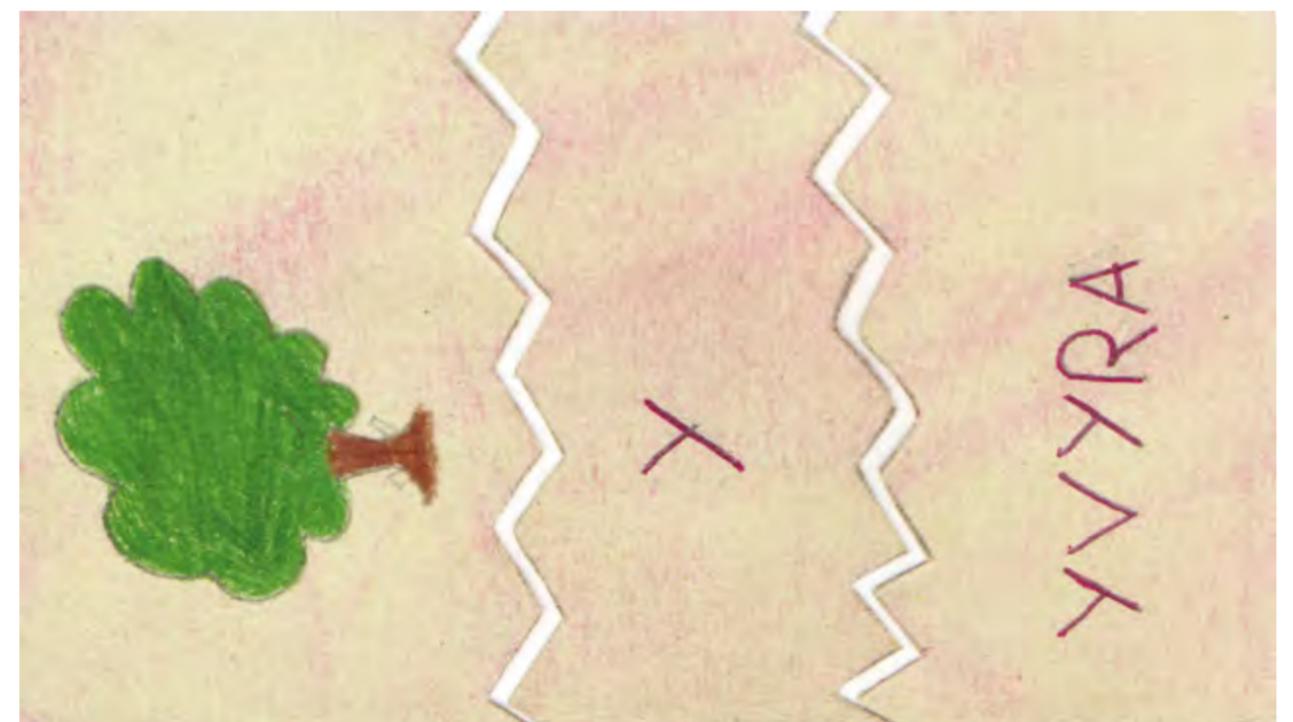
[imagem]<=>[letra inicial]<=>[palavra]

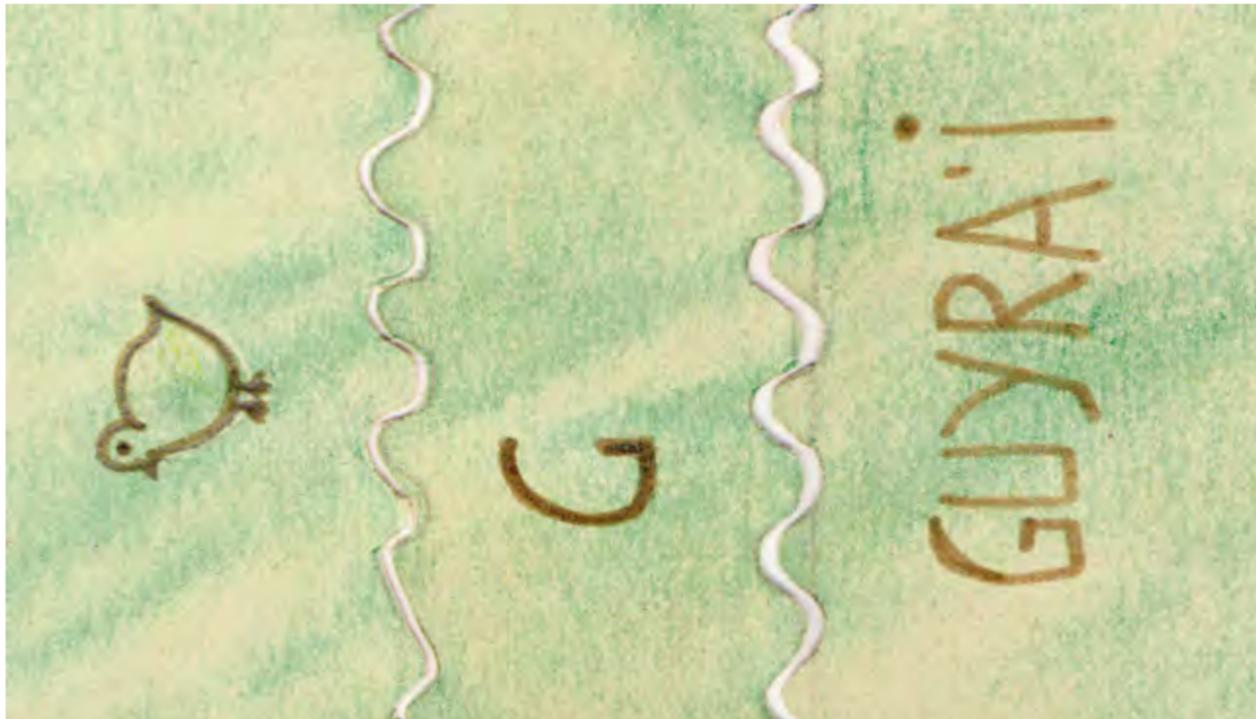
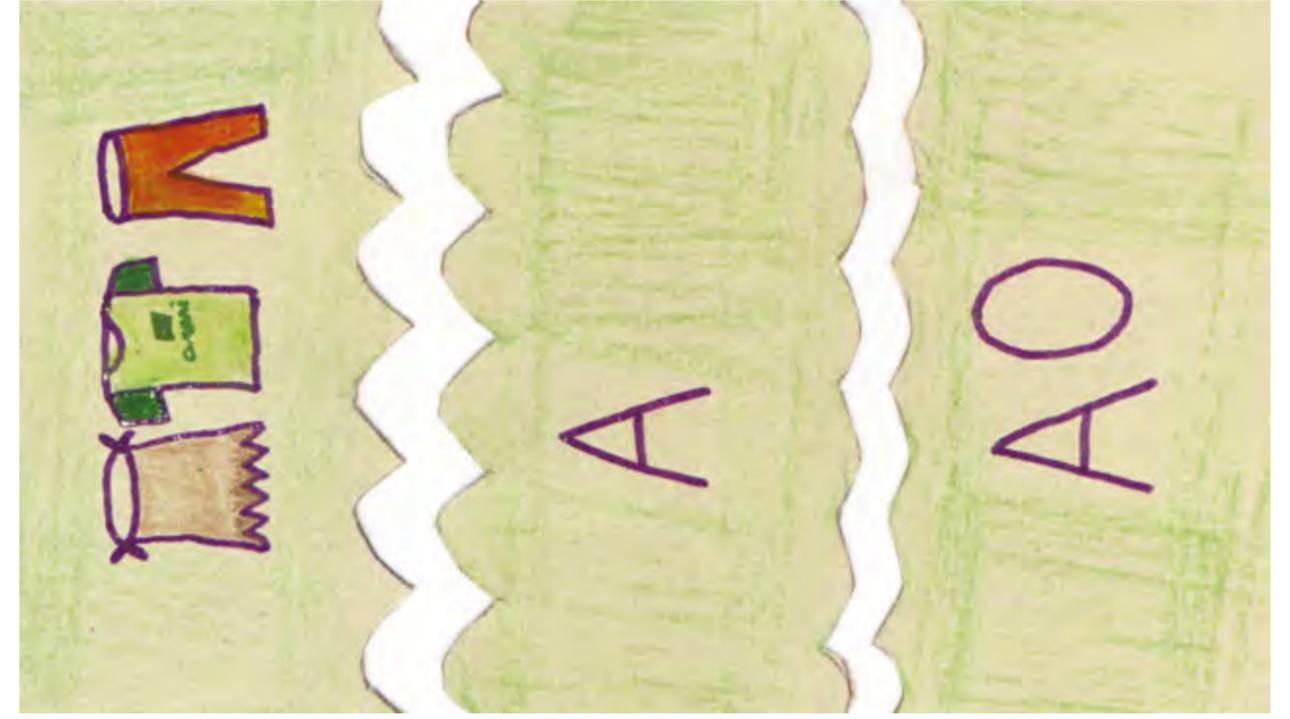
Autores Giselda Pires de Lima (Jera)
Jacira Augusto Martim Pereira
Jatiaci Fernandes Martins
Joel Augusto Martim
Lídia Krexu Reté Veríssimo
Maria Fernandes
Poty Poran Turiba Carlos

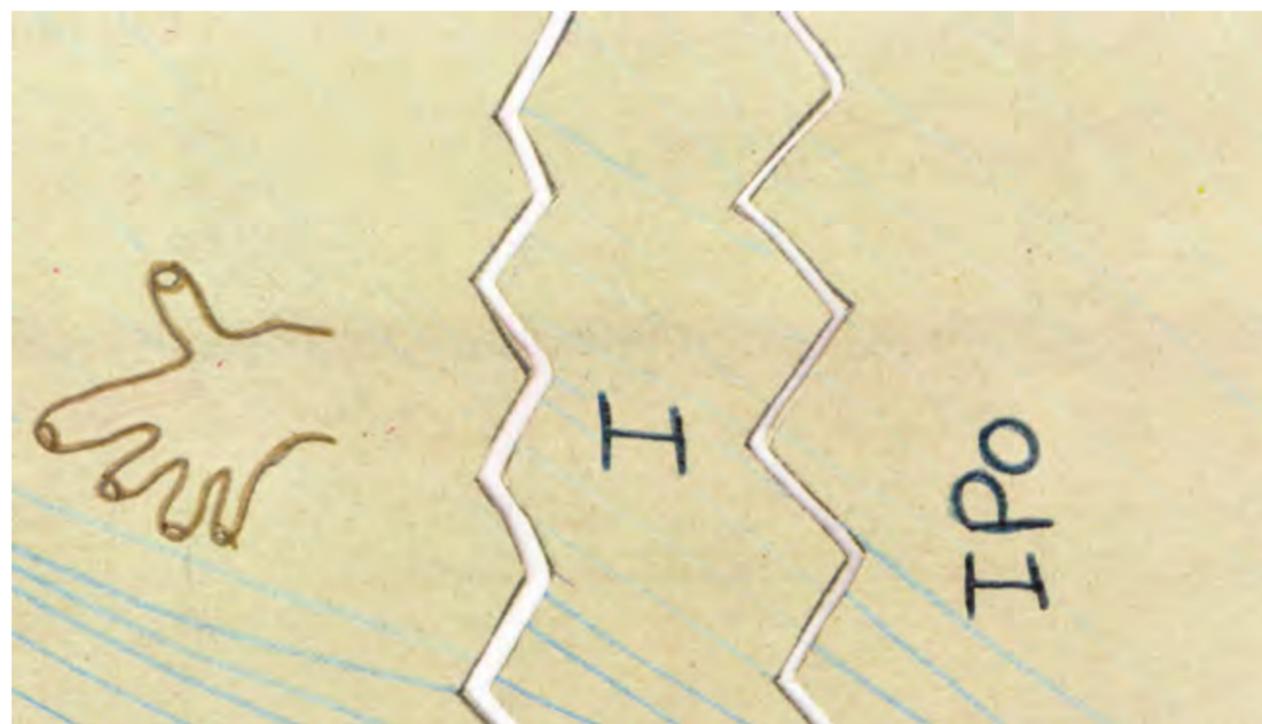
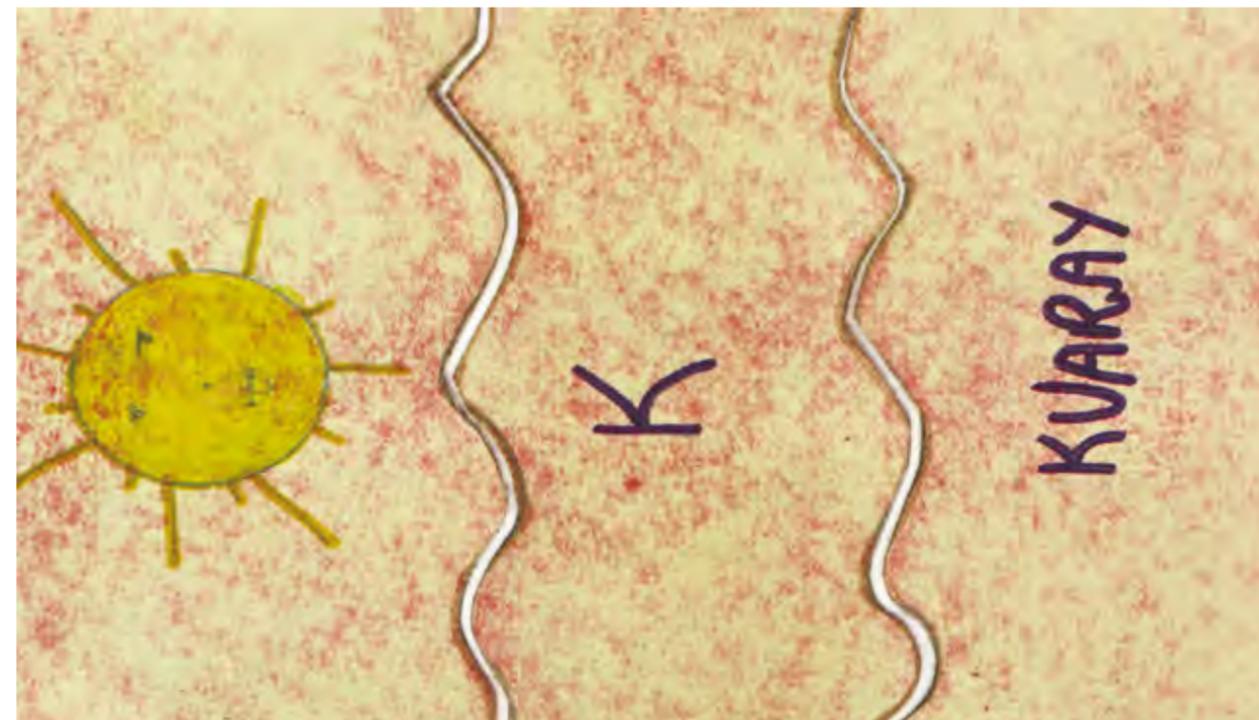
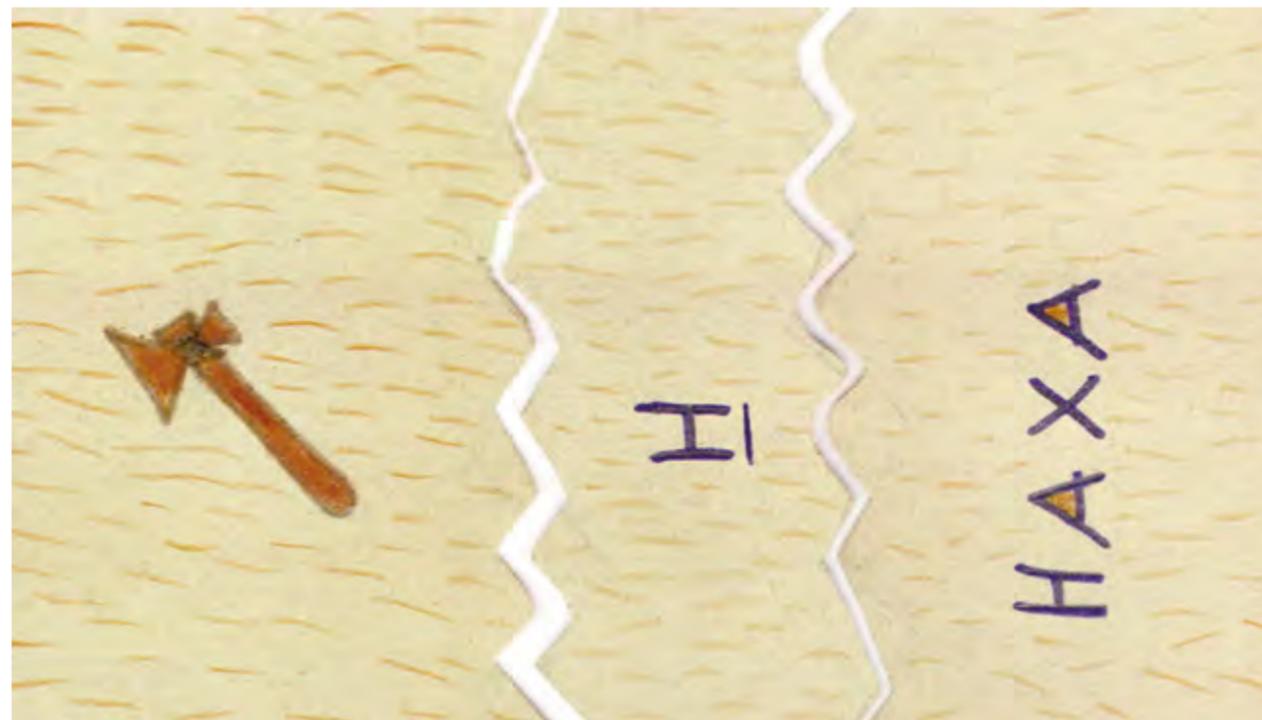
Objetivo Formar o maior número de conjuntos, associando figuras, letras e palavras por meio de encaixe.

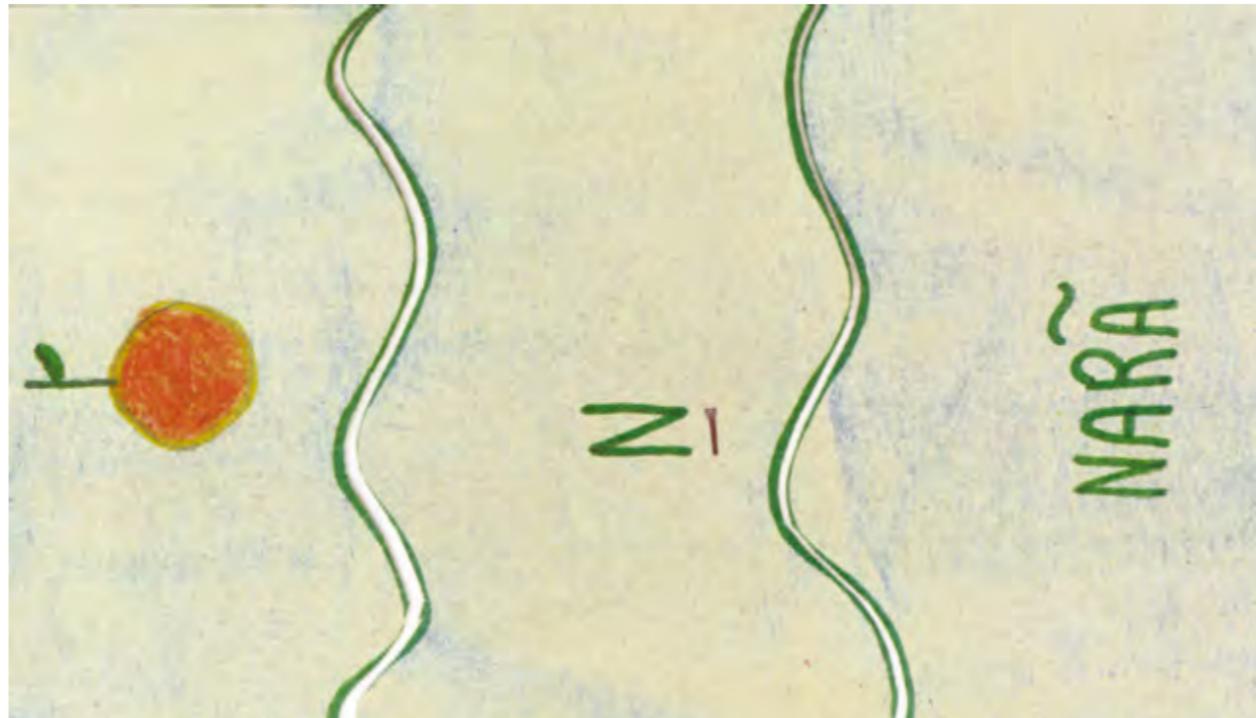
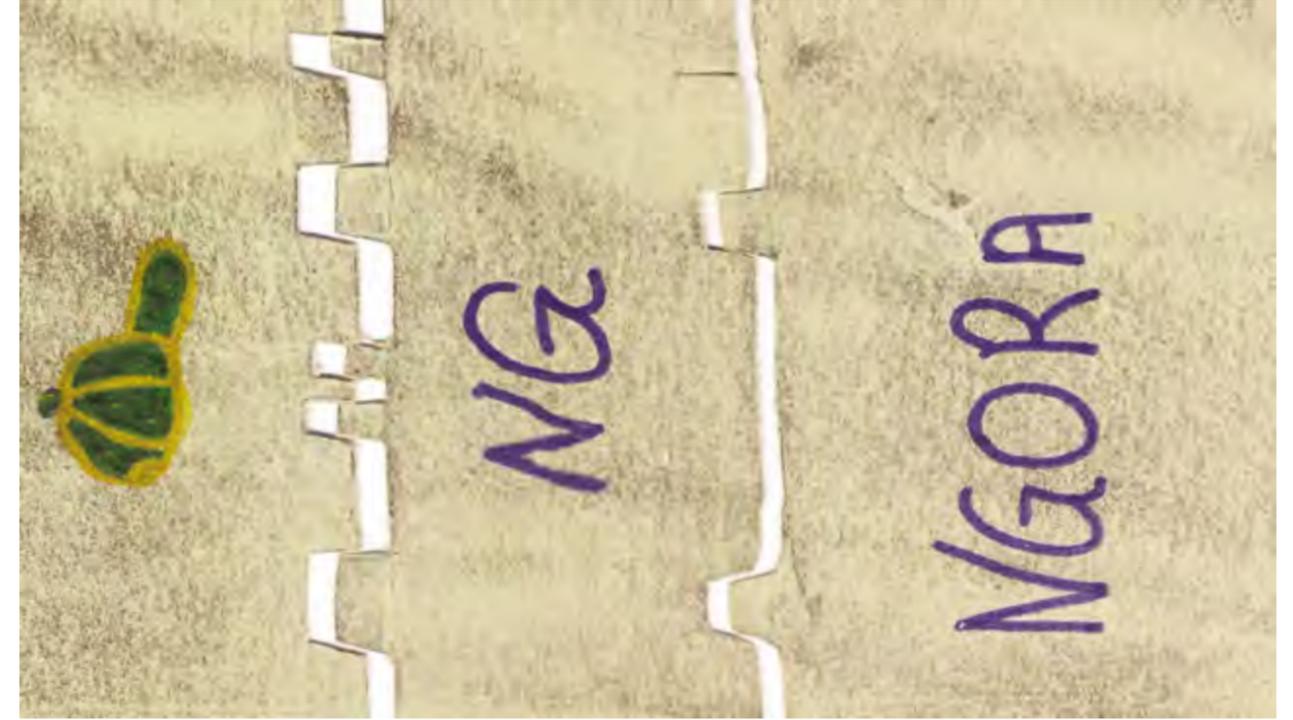
Preparação Recortar os cartões que acompanham este jogo ou desenhar e escrever as palavras e letras em papel cartão, recortando as peças em diferentes formas

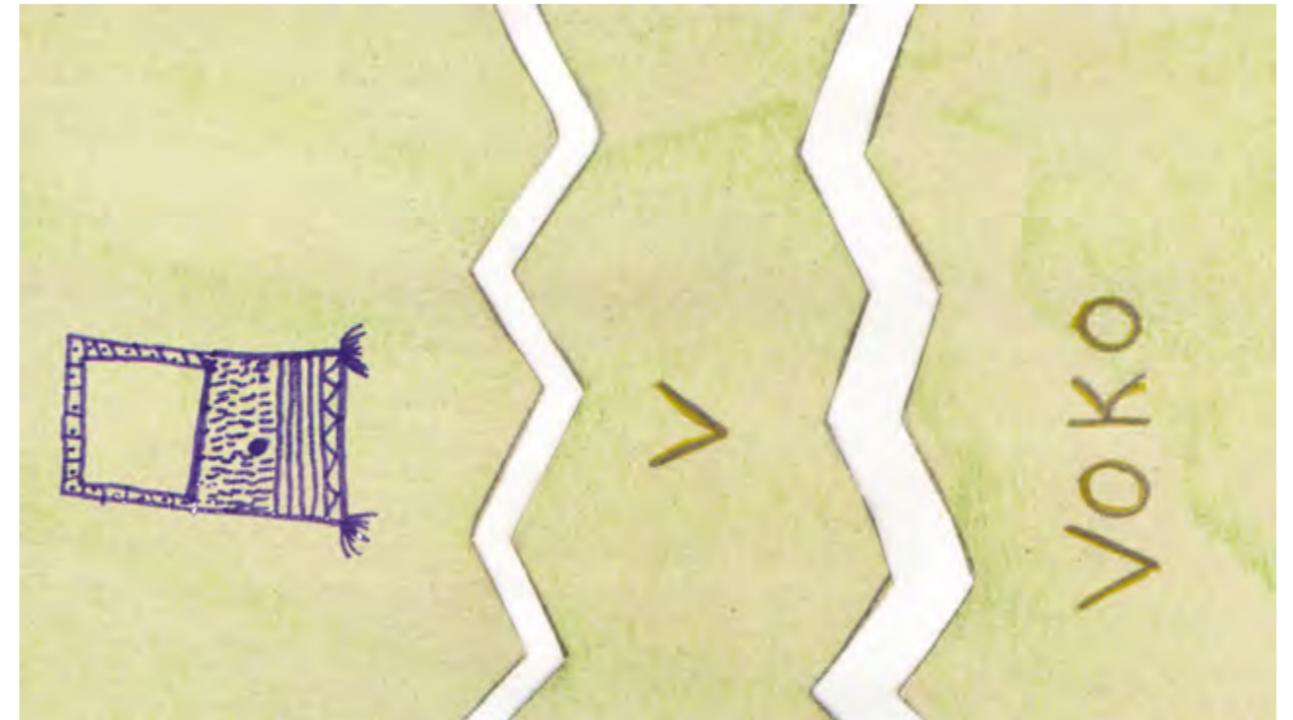
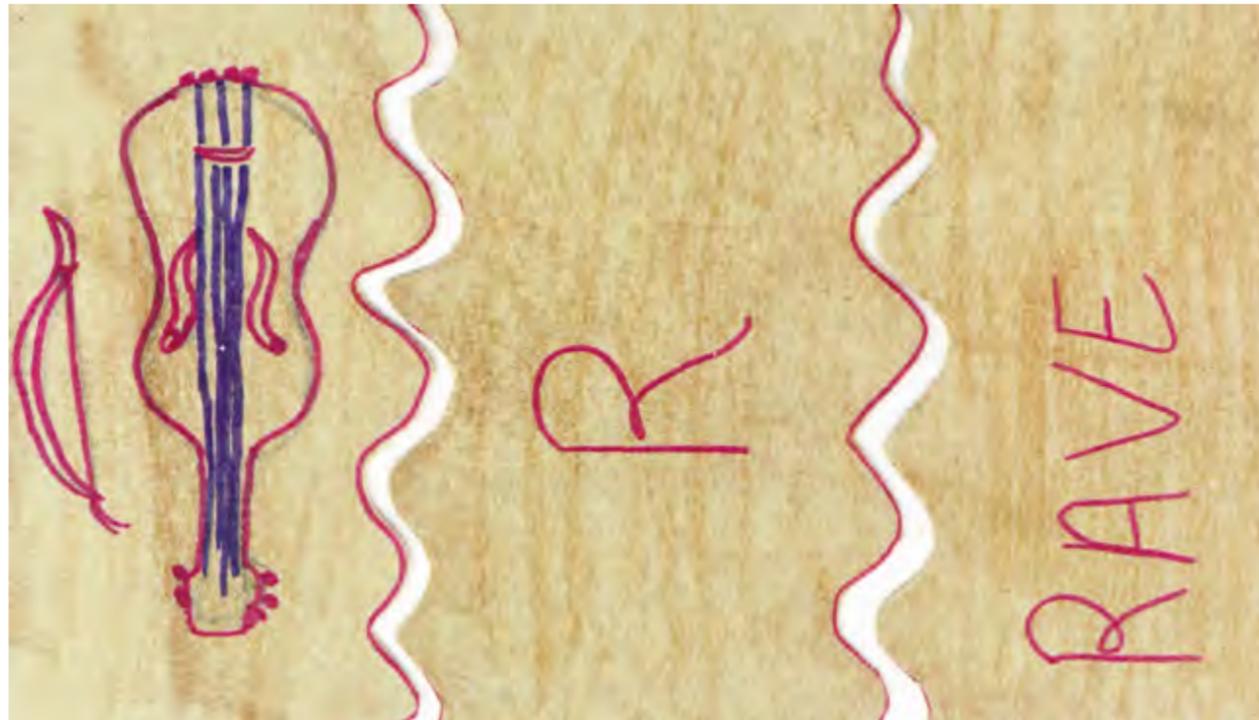
- Descrição**
1. Os cartões com os desenhos são distribuídos entre as crianças. Se sobrarem figuras, elas devem ser retiradas, junto com suas respectivas letras e palavras.
 2. Os outros cartões (com letras e palavras) são colocados sobre a mesa ou no chão, virados para cima.
 3. As crianças, ao mesmo tempo, procuram as peças que combinam com seu cartão, encaixando a letra e o nome da figura











Jogo 10 Guarani

ABC ANIMADO

[imagem+palavra]<=>[letra inicial]

Autores

Cláudio Karai Samuel dos Santos
Edson Djejuaka Mirim Macena
Nicolau Tupã Mirim
Saulo Cabral Ramires

Objetivo

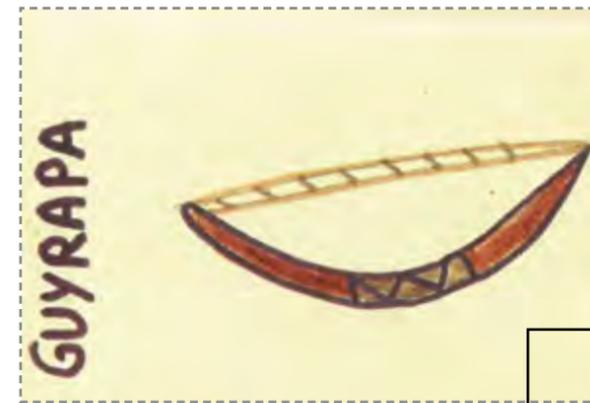
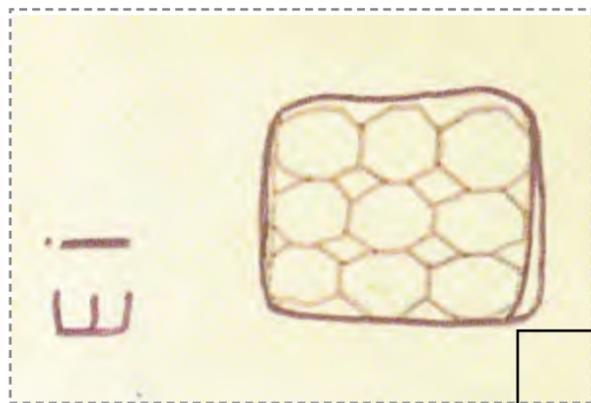
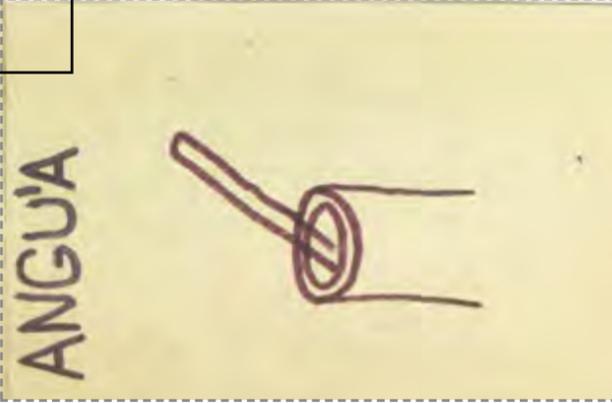
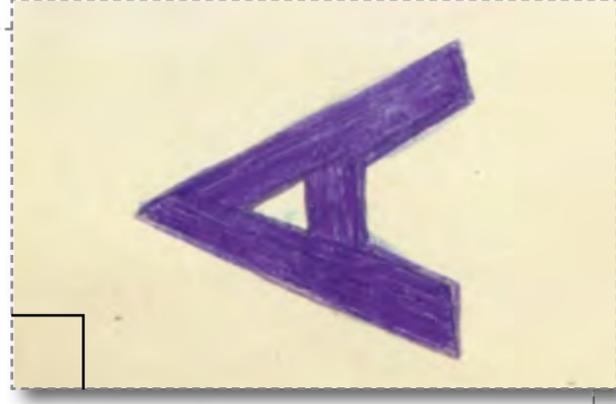
Juntar as palavras que iniciam com uma mesma letra do alfabeto Guarani

Preparação

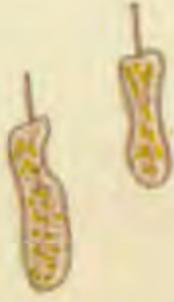
Desenhar e escrever as palavras nos cartões, ou recortar os cartões que acompanham este jogo

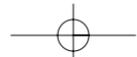
Descrição

1. Coloque os cartões na mesa ou no chão, embaralhando-os de modo que fiquem todos virados para cima.
2. Os alunos devem agrupar os cartões, formando conjuntos com a letra e as figuras cujos nomes iniciam com a mesma letra do alfabeto.

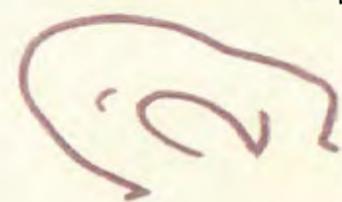


JAGUA		JU'I	
JURU		J	
ITA		IPOTY	
IPO		I	

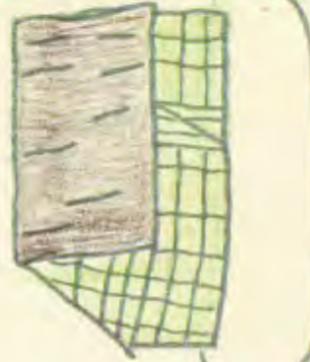
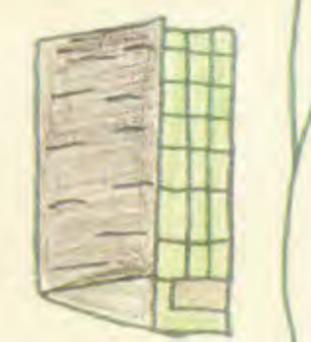
MANJI'O		MONDE	
MANDUVI		M	
KUARAY		KA'A	
KA'AGUY		K	



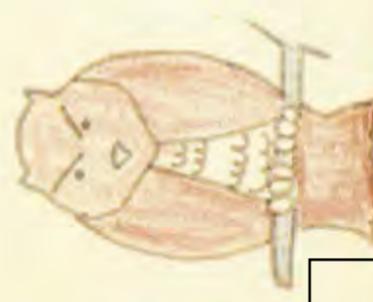
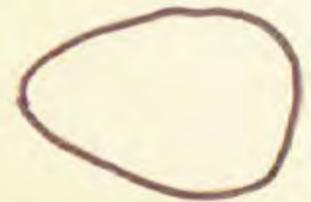
<p>MBARAKA</p> 	<p>MB</p>
<p>MBORE</p> 	<p>MBOI</p> 

<p>NARĀ</p> 	<p>N</p>
<p>NAMBI</p> 	<p>NAMIXĀ</p> 

<p>PIKY</p> 	<p>P</p>
<p>PAKOVA</p> 	<p>POPO</p> 

<p>OVERA</p> 	<p>O</p>
<p>OPY</p> 	<p>OO</p> 

TATA		T	
TEXA		TAPE	

URUKURE'A		U	
URU		URURUPI'Á	

XI'VI		X	
XI'PA		XI'Y	

YVYRA		Y	
YY		Y'Y	

Jogo 11 Guarani

DOMINÓ DE FRASES

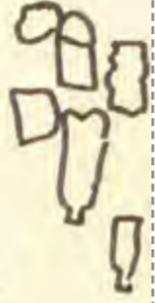
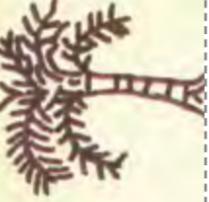
[sílabas]<=>[sílabas]<=>[frase + imagem]

Autores
João Lira da Silva
José Roberto da Silva Santos
Sérgio Martins da Silva
Valdecir Fernandes dos Santos Oliveira

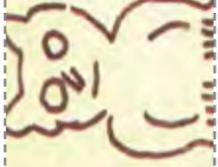
Objetivo
Formar palavras para completar frases

Preparação
Recortar as cartelas que acompanham este jogo ou fazer 5 cartelas com as frases, desenhos variados (frutas, animais, coisas do céu) e palavras que devem ser recortadas em sílabas.

- Descrição**
1. A lógica do jogo é achar o nome do animal, fruta, etc e completar as frases.
 2. Os cartões com os nomes ficam no centro da mesa para que todos os alunos tenham acesso a eles.
 3. Os alunos têm que associar o nome com as dicas que estão nas frases, juntando as cartas da mesa.
 4. Ganha quem completar primeiro a cartela.

			
MA NDAEVEI PEMOMBO'E ME PENDE RO KARUPI	MA TATA NHAMOENDY AGUÃ	JAIPORU MBAEMO JAJAYA AGUÃ	HI'A MA GUÃPYTÁ
TY	PE'A	XE	DO
Y	JA	KY	PIN

VA	KA	HO'U NHUŨ	
KUA	RAY	OE XAPE	
MBE	RU	O VEVE	
YVO	TY	RE EIRU OGUEJY	

KE	RE	XU	MA TERY	
PA	KO	VA	PIRE YXYŨ	
GUY	RA	PA	HAE HU'Y	
URU	KU	RE'A	PYAVY GUA	

Jogo 12 Guarani

BARALHO DE PALAVRAS

[palavra]<=>[imagem]

Autores	Juliano Cabral Ramires
Objetivo	Associar palavras a imagens
Preparação	Fazer cartões com palavras ou recortar os cartões que acompanham este jogo
Descrição	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distribua cartas entre os alunos de forma que todos tenham número igual de cartas. Se não for possível que cada criança tenha o mesmo número de cartas, combine com elas quem é que naquela partida ficará com um número maior de cartas do que os outros. 2. O aluno precisa fazer pares de desenhos com palavras com as cartas de sua mão. Um aluno é escolhido para começar. Ele verifica se já possui pares na mão e se os tiver, os separa. 3. Em seguida, o aluno irá pegar, aleatoriamente, uma carta por vez da mão de outro colega. Se ele fizer par, ele o separa. Caso contrário, ele fica com aquela carta em sua mão e passa a vez para outro colega que fará o mesmo. 4. Cada aluno vai pegando cartas das mãos dos colegas para formarem pares. Ganha quem primeiro usar todos os cartões para formar pares.
Comentários	As próprias crianças podem fazer outros cartões para o jogo.



Jogo 13 Kaingang

ABC ANIMADO

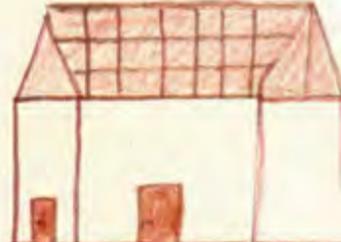
[imagem+palavra]<=>[letra inicial]

Autores	Carlos Roberto Indubrasil Rosimeire Barbosa Dias
Objetivo	Juntar as palavras que começam com a mesma letra do alfabeto Kaingang
Preparação	Desenhar e escrever as palavras em cartões ou utilizar os cartões que acompanham este jogo
Descrição	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distribua os cartões sobre a mesa ou no chão, embaralhando-os. 2. Os alunos devem agrupar os cartões que contêm a letra inicial e as figuras cujos nomes começam com a mesma letra.



LĒN 	LENLU 
LENGRÓ 	L

NENTHÚ 	NERENHE 
NOHO 	N

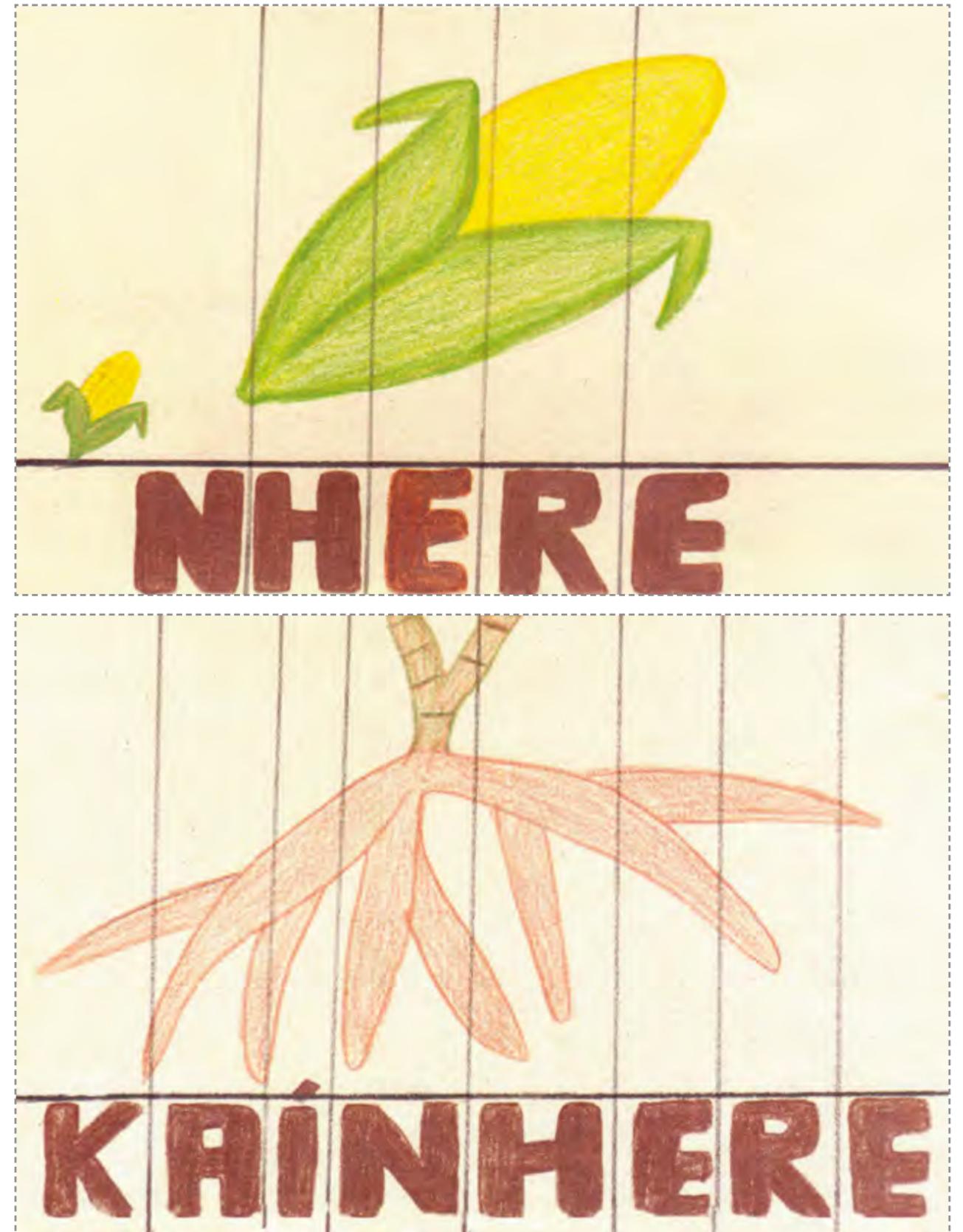
IOPEN 	IN 
İAMI 	I

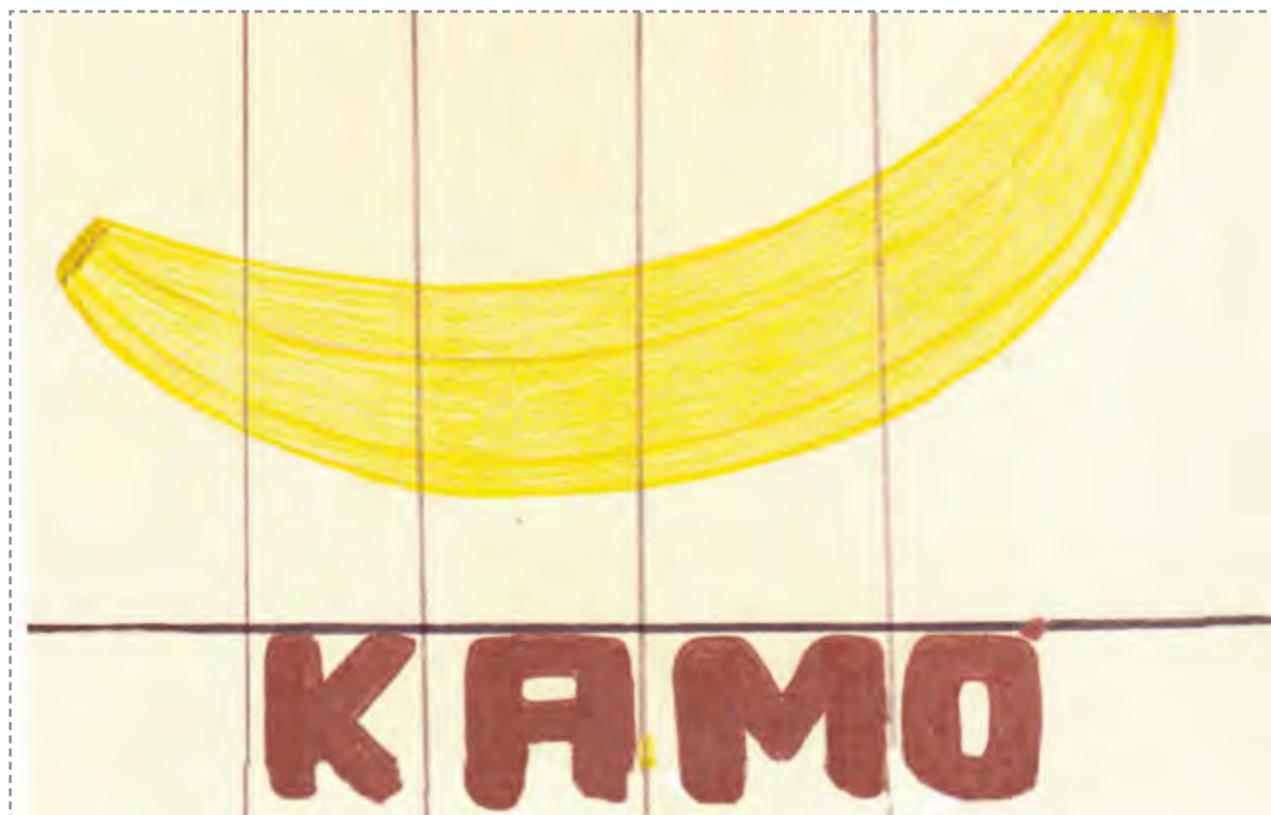
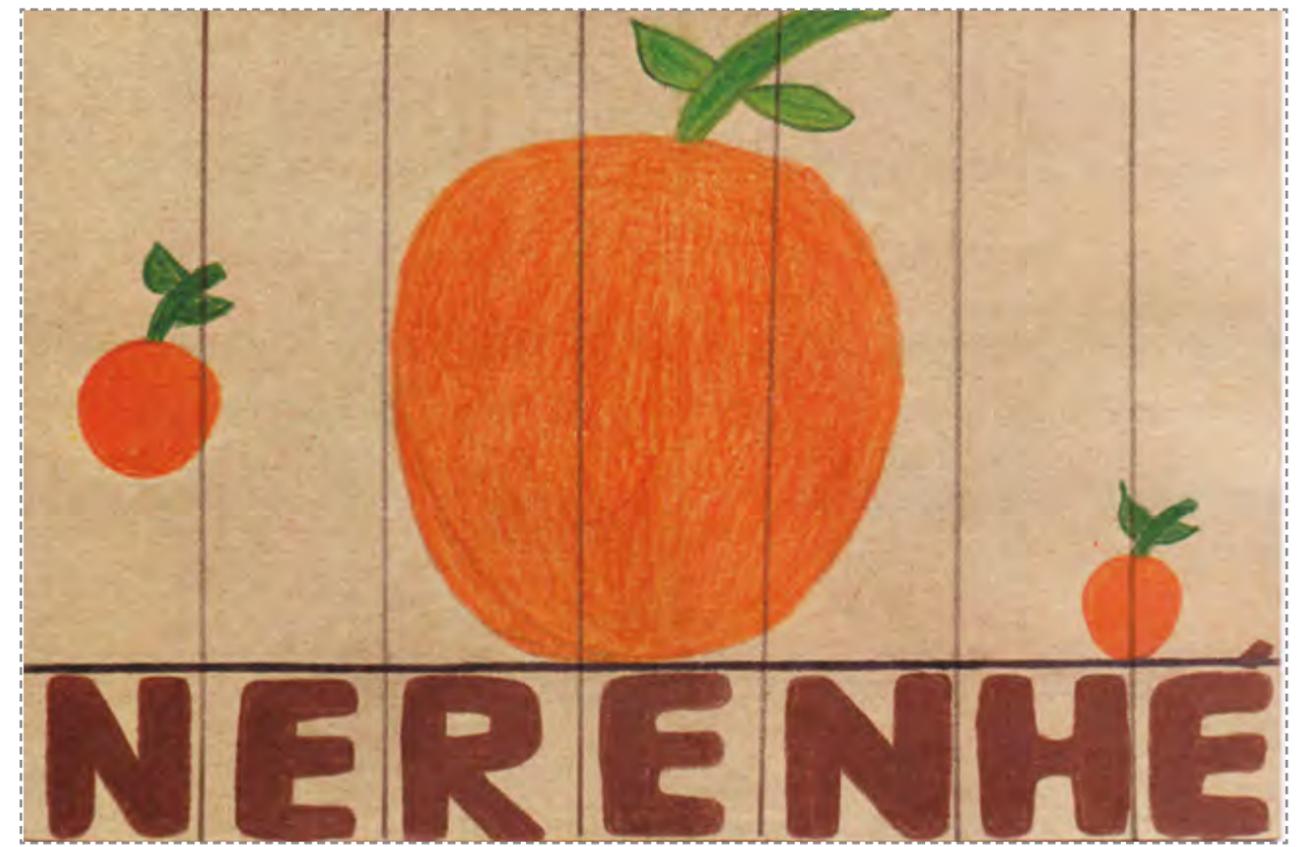
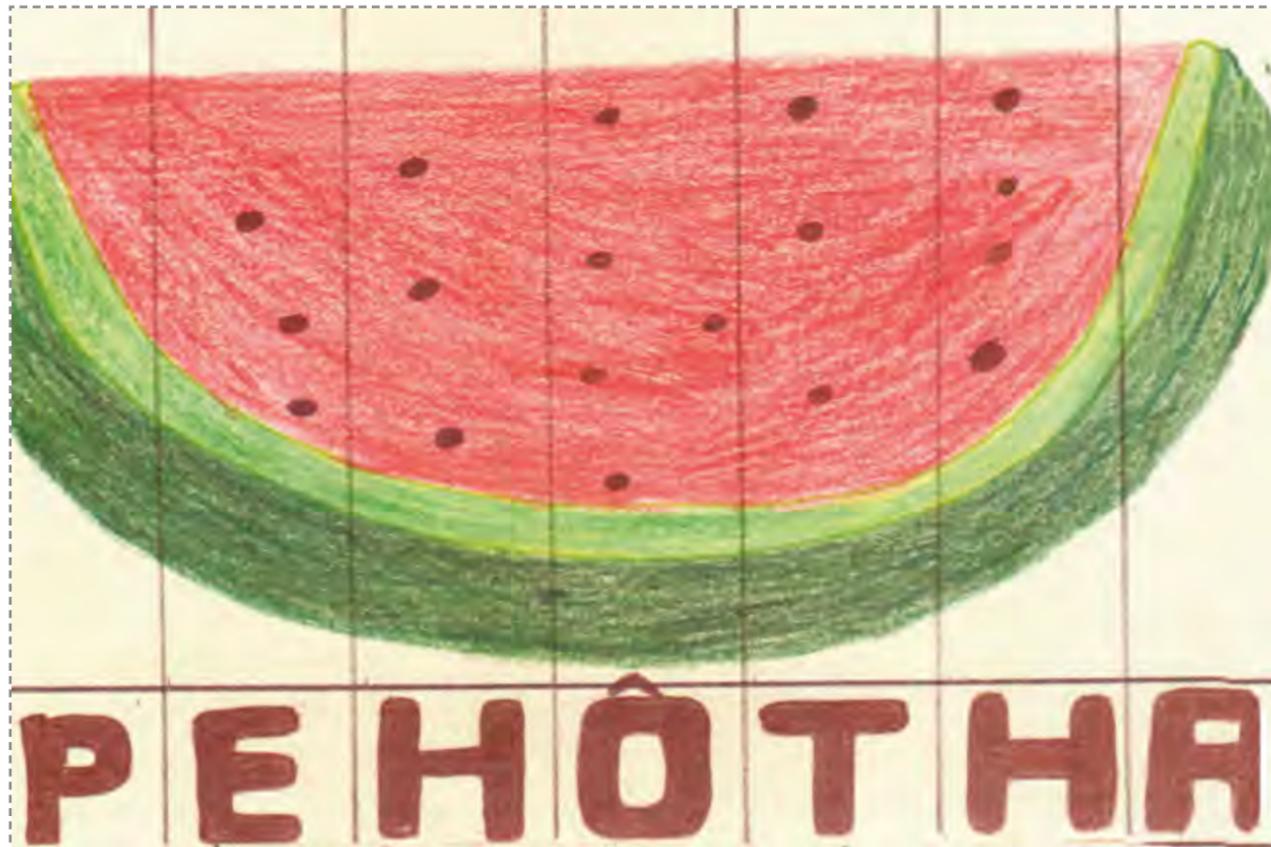
KOFARO 	KAMÓ 
KYTCHÉ 	K

Jogo 14

Kaingang SOLETRANDO

Autores	Álvaro Francisco Iaiati Ivanilda Iaiati Edevaldo Cotuí
Objetivo	Formar a figura e o nome correspondente
Preparação	Fazer os cartões ou recortar os cartões que acompanham este jogo
Descrição	<ol style="list-style-type: none"> 1. Antes de iniciar o jogo, monte as figuras sobre a mesa ou no chão e peça para que os alunos as observem. 2. Em seguida, embaralhe os cartões. 3. Peça para que os alunos juntem os cartões para formar novamente as figuras e seus respectivos nomes. 4. Quem terminar primeiro vence o jogo.
Comentários	Este jogo faz com que os alunos aprendam como escrever os nomes das figuras ilustradas, com base nos desenhos.

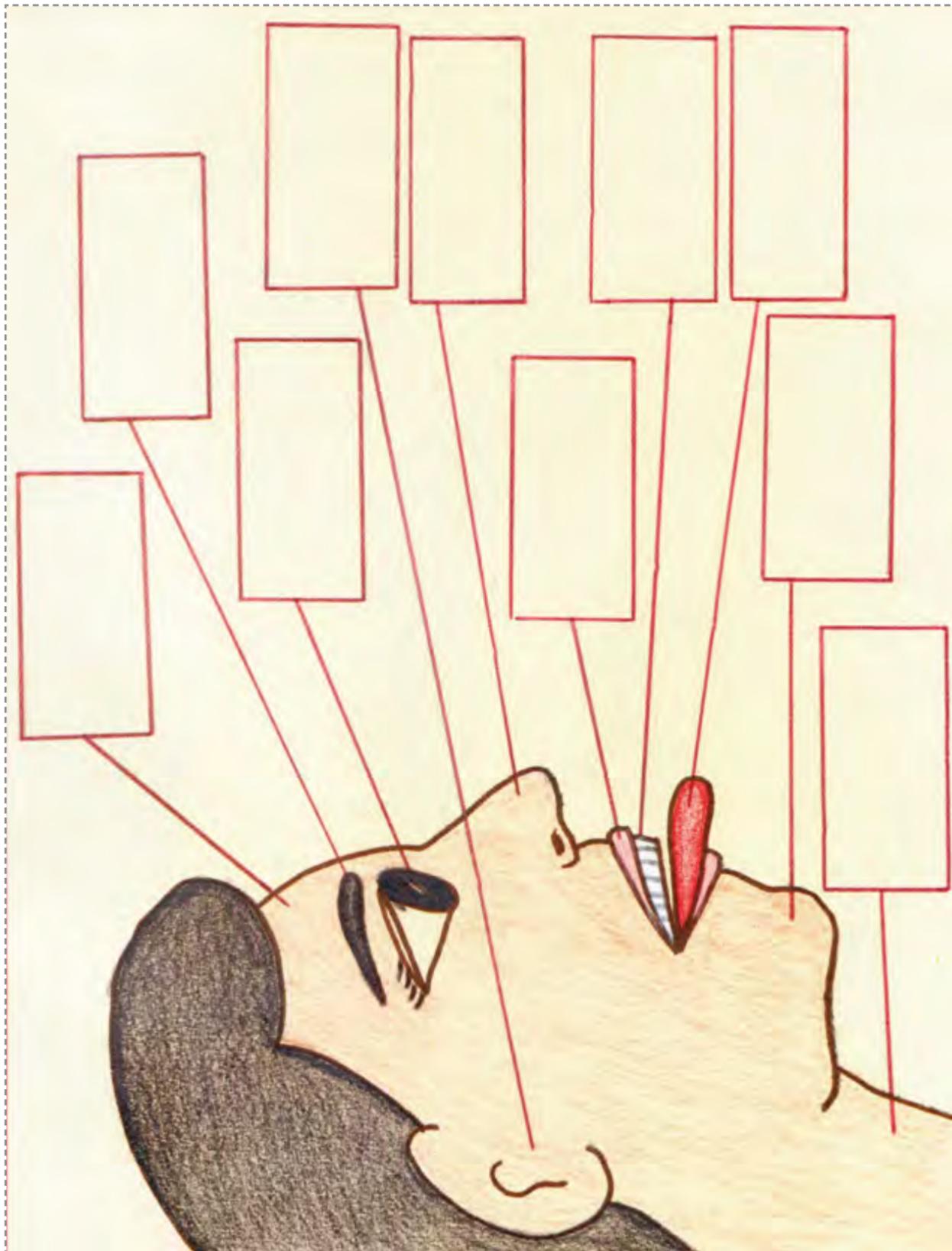




Jogo 15 Kaingang

JOGO DE TABULEIRO - ROSTO

Autor	Valdenice Cardoso Soares Vaiti
Objetivo	Aprender os nomes das partes do rosto em língua Kaingang e em língua portuguesa
Preparação	Recortar a cartela com as palavras e fazer cópia do tabuleiro, de acordo com o número de jogadores.
Descrição	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distribua os cartões de palavras de modo que cada jogador fique com o mesmo número de cartões. 2. Em sua vez, cada jogador coloca, no tabuleiro, um cartão na partes do rosto correspondente. O professor confere se está correto. 3. Ganha o jogador que não ficar com nenhum cartão primeiro.
Comentários	Você pode jogar só com os cartões em português ou só com os cartões em Kaingang. Evite misturar ambos em uma mesma rodada.



TESTA	KAKENRO
SOBRANCELHA	KANEGLLEN
OLHO	KANÉ
NARIZ	NINHÉ
BOCA	NHENKÿ
DENTE	NHÉ
LÍNGUA	NUNÉ
ORELHA	NINGREN
QUEIXO	KOWÿ
PESCOÇO	NÿI

Jogo 16 Krenak

JOGO DA MEMÓRIA

[imagem]<=>[palavra]

Autores	Altiere Damaceno de Oliveira Constantino Jorge da Silva Fabiana Damaceno de Oliveira
Objetivo	Associar a palavra escrita em Krenak com o desenho.
Preparação	Fazer os cartões com desenhos e palavras ou utilizar os cartões que acompanham este jogo.
Descrição	<ol style="list-style-type: none"> 1. Coloque todas os cartões virados para cima e os espalhe para que as crianças possam observá-los. 2. Vire os cartões para baixo. 3. Em sua vez, cada aluno vira duas cartas. Se ele não fizer um par, passa sua vez ao colega do lado. Se ele fizer um par, fica com ele e continua jogando até errar. 4. Ganha quem fizer mais pares.

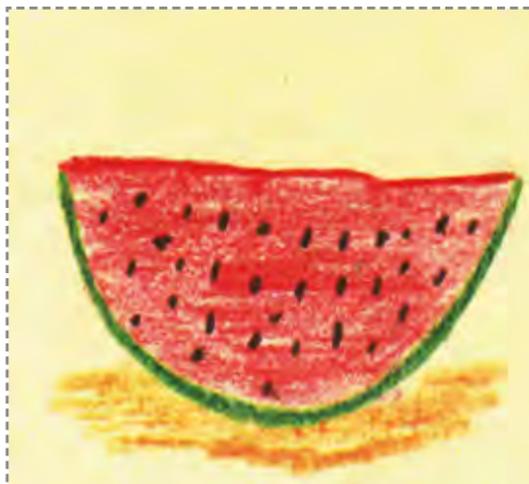




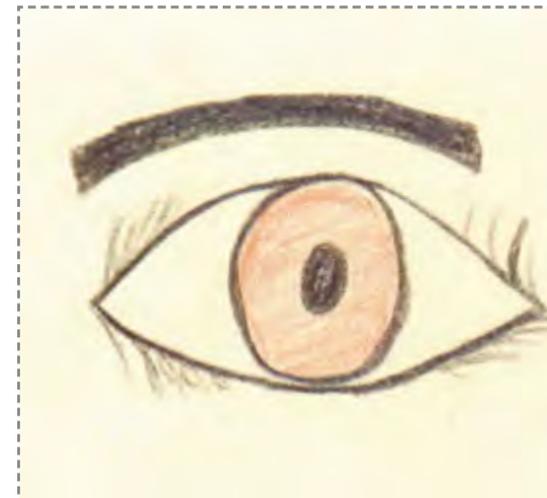
AMBOÓK



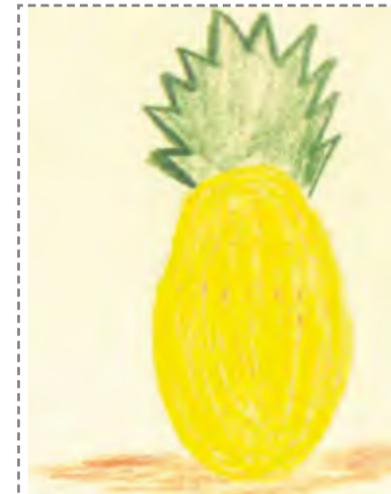
KRAUM



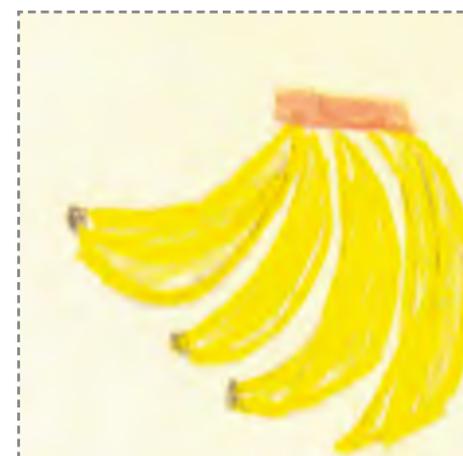
MARANDIN



KITON



BAKATI



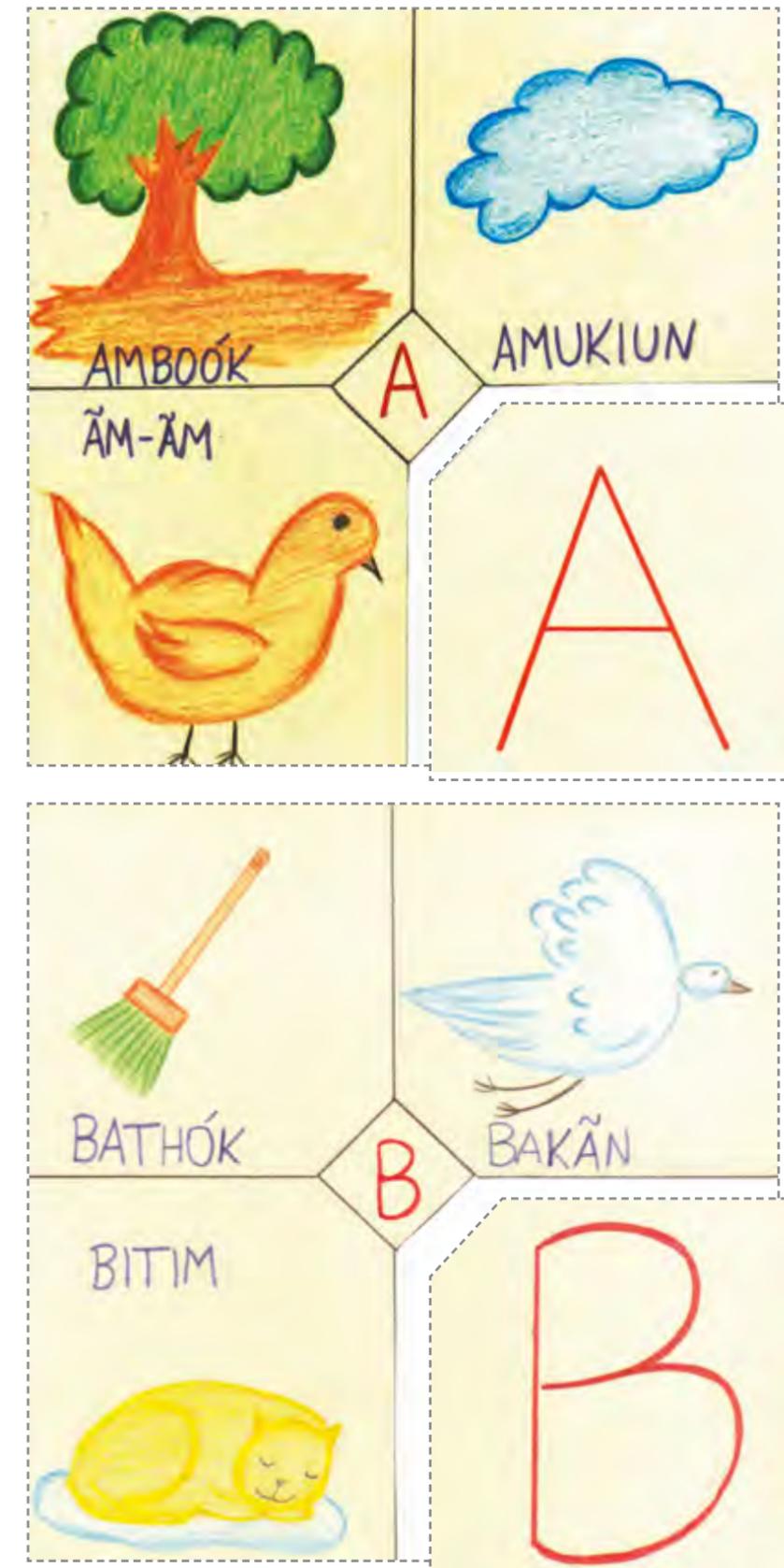
PUKĀN

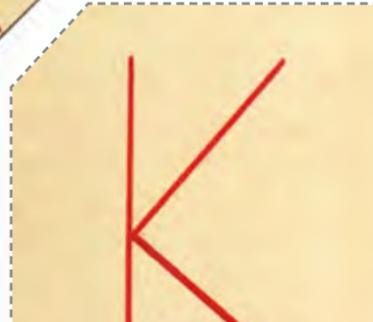
Jogo 17 Krenak

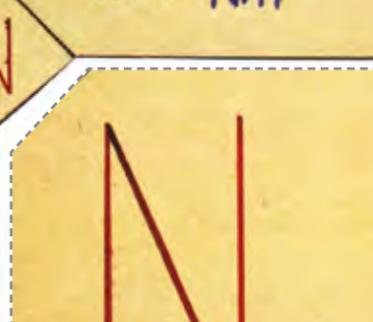
ABC ANIMADO

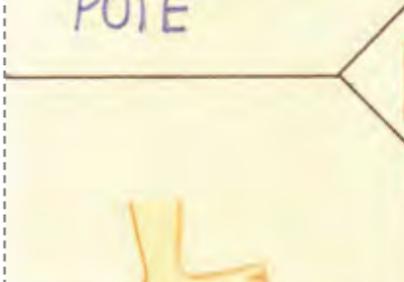
[imagem+palavra]<=>[letra inicial]

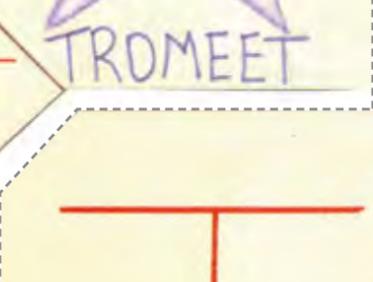
Autores	Altiere Damaceno de Oliveira Constantino Jorge da Silva Fabiana Damaceno de Oliveira
Objetivo	Associar palavras com as letras do alfabeto Krenak
Preparação	Fazer 6 cartelas com desenhos, palavras e letras ou recortar os cartões que acompanham este jogo
Descrição	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distribua os cartões de acordo com o número de alunos da turma. 2. Os alunos começam separando a "peça" que tem a letra do alfabeto. Em seguida, devem achar os desenhos com palavras que possuem aquela inicial. Desta forma, as duplas completam as cartelas.
Comentários	<p>Se o professor quiser, ele pode fazer uma competição entre os alunos: ganha aquela dupla que terminar suas cartelas primeiro.</p> <p>Se o professor quiser, ele pode fazer cartelas para trabalhar com todas as letras do alfabeto Krenak.</p>



KIEM 	KITON 
KRAUM 	

NEM 	NĀT-NĀT 
	

POTÉ 	PEIÃO 
PÓ 	

TEPÓ 	TROMEET 
THOMBÉK 	

Jogo 18 Terena

JOGO DE MEMÓRIA

[imagem]<=>[palavra]

Autores

Alicio Lipu
Aparecido Vitor
Licia Vitor

Objetivo

Associar palavras a ilustrações

Preparação

Fazer os cartões ou utilizar os cartões que acompanham este jogo

Descrição

1. Espalhe os cartões sobre a mesa ou no chão, com as figuras e palavras viradas para cima. Dê um tempo para que os alunos observem com cuidado.
2. Em seguida, vire os cartões com figuras e palavras para baixo.
3. Em sua vez, cada aluno pega dois cartões e os vira para cima. Caso eles formem um par, o aluno guarda os cartões e tenta novamente. Caso eles não formem um par, o aluno passa a sua vez para o colega.
4. Ganha o aluno que fizer o maior número de pares.



Jogo 19

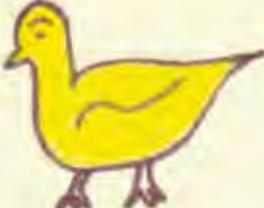
Terena

JOGO DA MEMÓRIA

[imagem+palavra]<=>[imagem+palavra]

Autor	Márcia Pio Martins
Objetivo	Associar figuras
Preparação	Fazer cartões com desenhos e nomes ou utilizar os cartões que acompanham este jogo
Descrição	<ol style="list-style-type: none"> 1. Espalhe os cartões sobre a mesa, virados para cima. 2. Peça que um aluno por vez ache o par dos animais e diga seu nome na língua Terena. 3. Em seguida, espalhe os cartões sobre a mesa novamente, desta vez virados para baixo. 4. Cada aluno, em sua vez, vira dois cartões. Se eles formarem um par, o aluno deve guardá-los e jogar novamente. Se eles não formarem um par, o aluno deve recolocá-los na mesa, virados para baixo, e passar a vez para outro colega. 5. Ganha o aluno que formar o maior número de pares.
Comentários	O jogo pode ser jogado em duplas ou em grupos maiores.

			
PATÎKE	PATÎKE	VAKA-VÁKA	VAKA-VÁKA
			
KÚRE	KÚRE	VÁKA	VÁKA
			
HÔE	HÔE	MARAKÁYA	MARAKÁYA
			
KONÔUM	KONÔUM	ÔHO	ÔHO

		KÓEXOE 	KÓEXOE 
KÁMO	KÁMO		
			
TAMÚKU	TAMÚKU	PÔHI	PÔHI
			
HÓ'OPENO	HÓ'OPENO	ÓVOE	ÓVOE
			
HÔVOVO	HÔVOVO	TAPÎ'Î	TAPÎ'Î

Jogo 20 Terena

JOGO DA MEMÓRIA

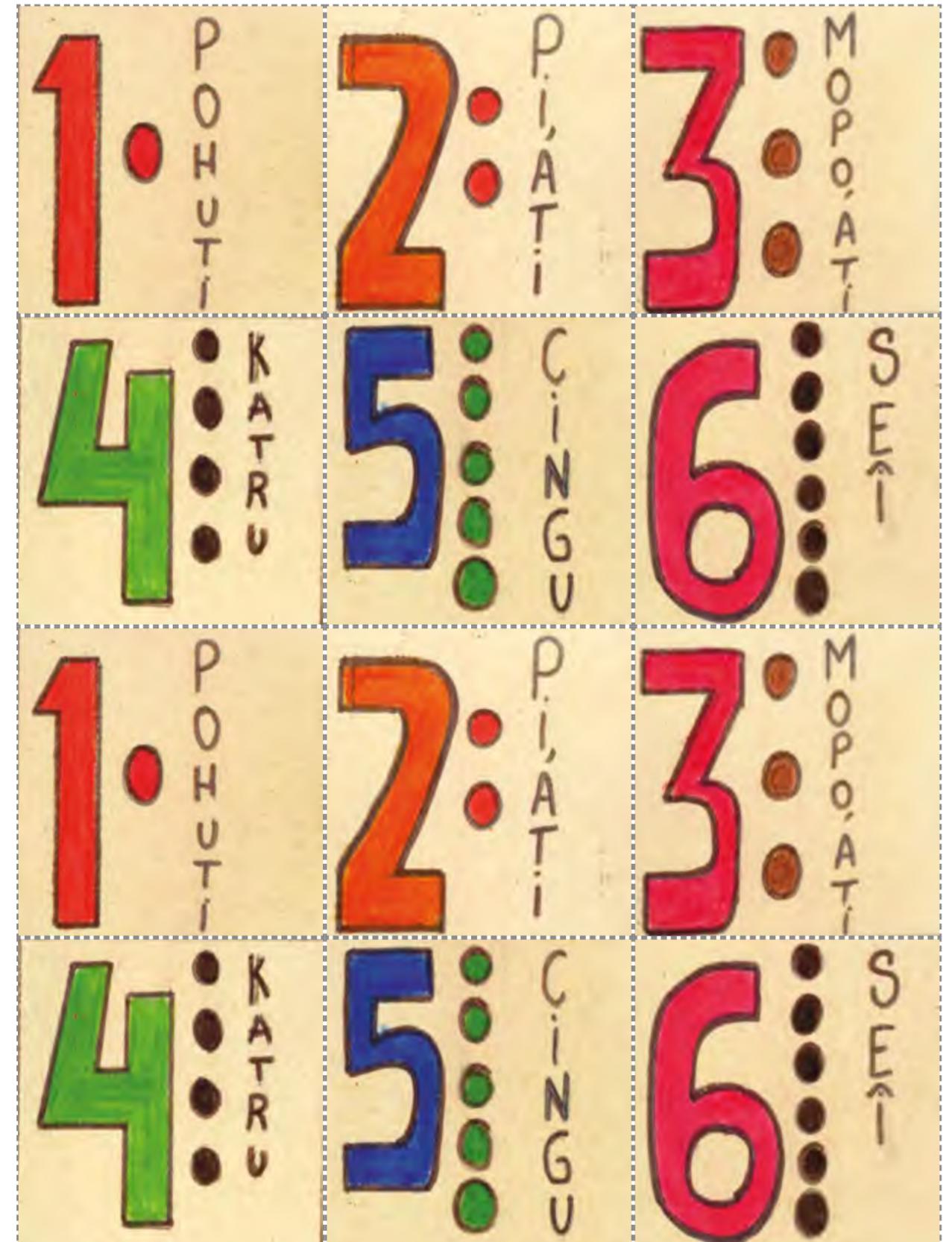
[numeral+imagem+palavra]<=>[numeral+imagem+palavra]

Autor Richard Caetano

Objetivo Associar números e quantidades

Preparação Fazer os cartões ou recortar os cartões que acompanham este jogo

- Descrição
1. Espalhe os cartões sobre a mesa com as figuras voltadas para cima e dê um tempo para que os alunos as observem.
 2. Em seguida, vire as figuras para baixo e embaralhe os cartões para aumentar o grau de desafio do jogo.
 3. O jogo poderá ser iniciado com o aluno que ganhar no "2 ou 1" ou por ordem alfabética de nomes.
 4. Os alunos poderão virar só duas cartas em sua vez. Se o aluno fizer um par, ele continua a jogar, mas se não formar um par, o jogador passa sua vez para outro jogador.
 5. Ganha aquele que formar mais pares.



Jogo 21 Terena

DOMINÓ DE FRASES

[imagem]<=>[palavra]<=>[frase]

Autores
Edilene Pedro
Jehei Pio

Objetivo
Formar frases na língua Terena

Preparação
Recortar os cartões com palavras, frases e
desenhos que acompanham este jogo

- Descrição
1. Agrupe as crianças em uma mesa e espalhe as peças recortadas.
 2. Peça para cada criança pegar uma peça contendo uma figura.
 3. A criança deve associar a figura à palavra correspondente (o professor de língua deve estar ao lado das crianças para auxiliá-las).
 5. Em seguida, a criança deve encontrar a frase onde está a palavra que a criança já associou à figura.

Comentários
Para esse jogo, as crianças já devem conhecer as palavras em Terena.



EPONE KONÔUM SENORA NÍ KO.



EPONE HÔE HU VE OKE ÓVO.



EPONE PANANA ITÓVONE.



EPONE NÂRÁNGA ITÍVETI.



PÔHI

ARAÚKOTINE PÔHÍ.



MARAKÁYA

EPONE MARAKÁYA OREKO LEITE



SOPÔRO

EPONE SOPÔRO ÚHETI



TAMUKÚ

EPONE TAMUKU MÓ'OKO.



HÁNDEA

EPONE HÁNDEA ÍTIVETI.



KOEXOE

EPONE KOEXOE KO'EMAITI

Jogo 22 Terena

JOGO DE GEOMETRIA

[imagem+palavra]<=>[forma geométrica]

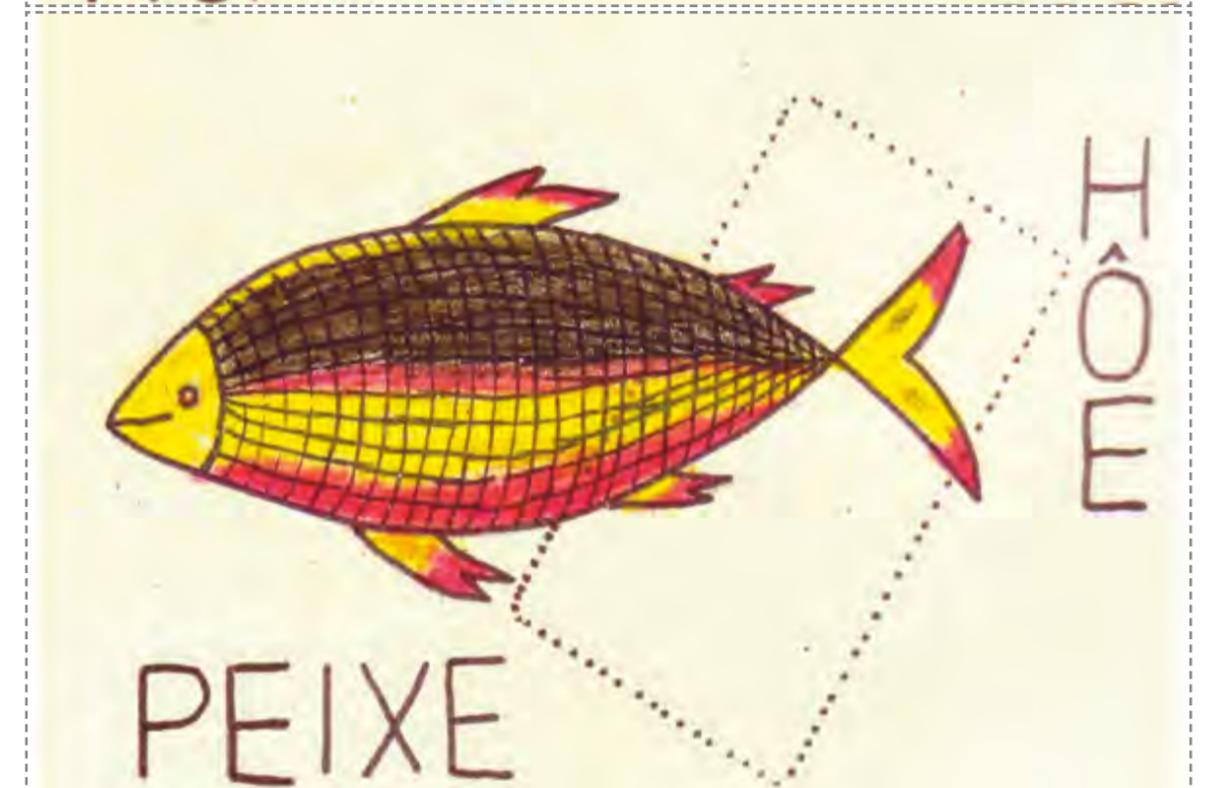
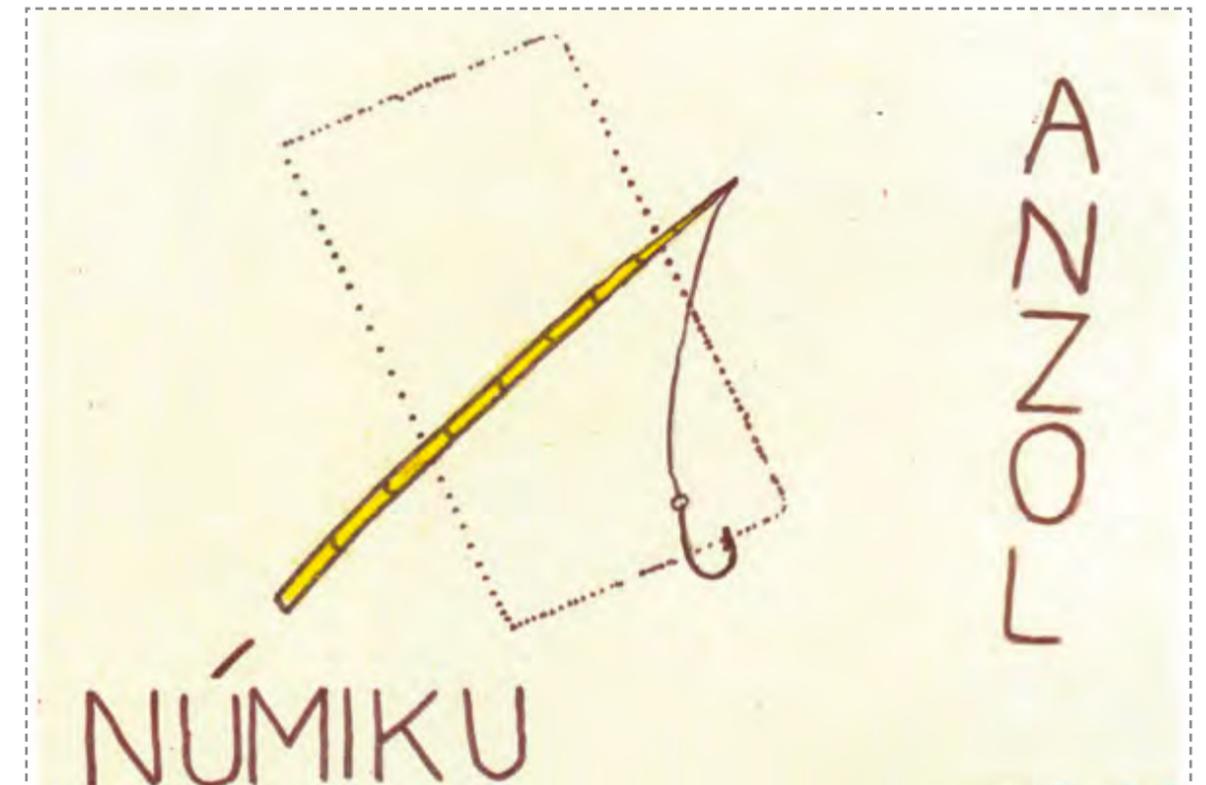
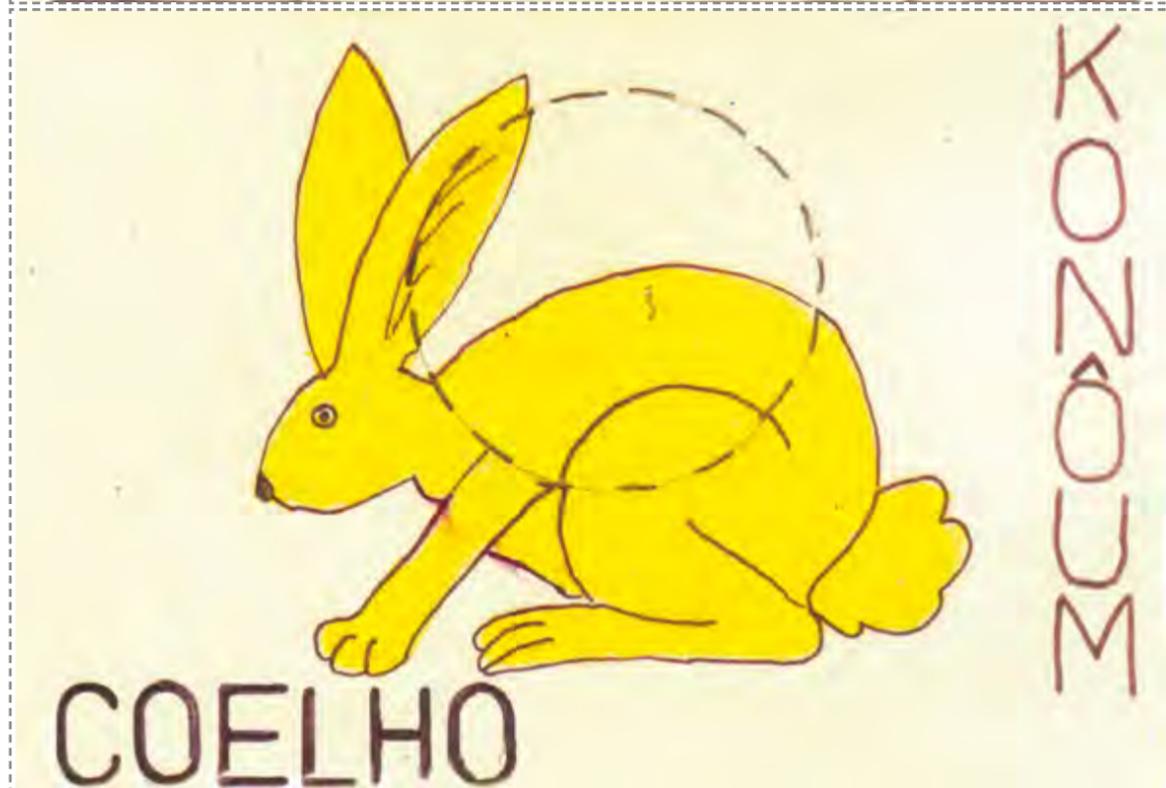
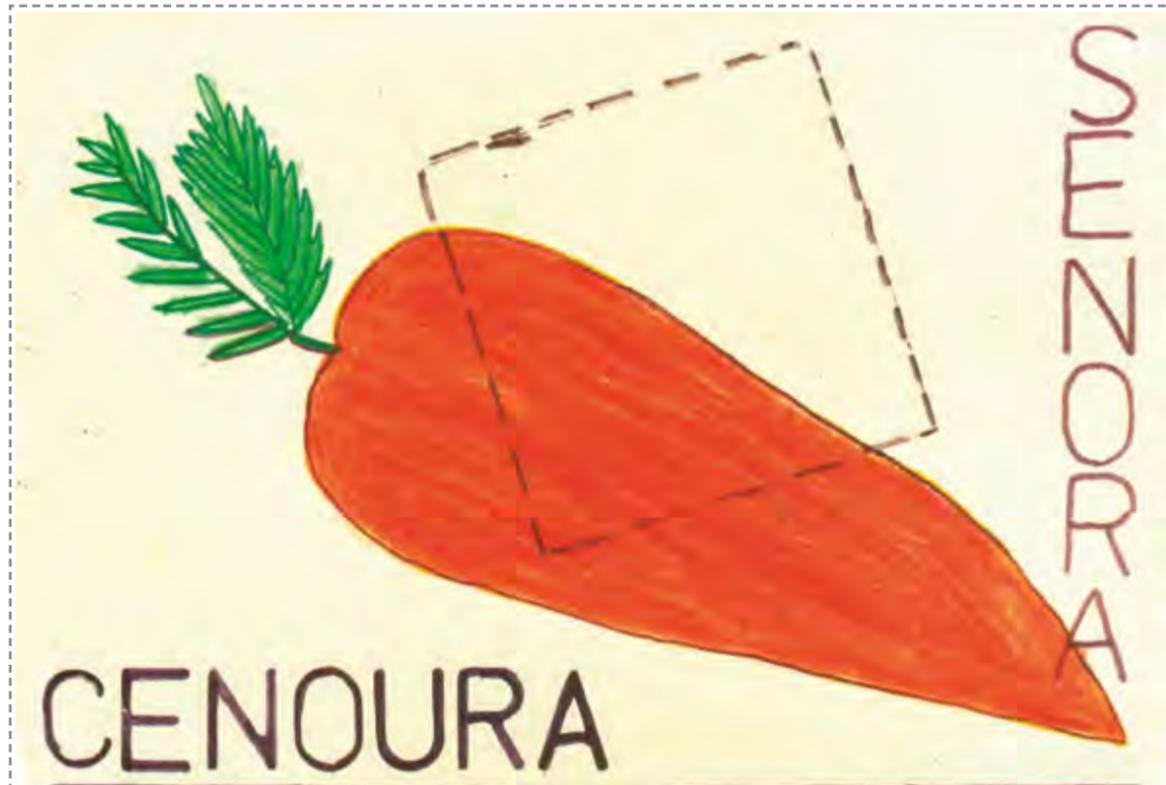
Autores
Cláudio da Silva Felix
Maria Luisa Lipu
Tereza Silvério

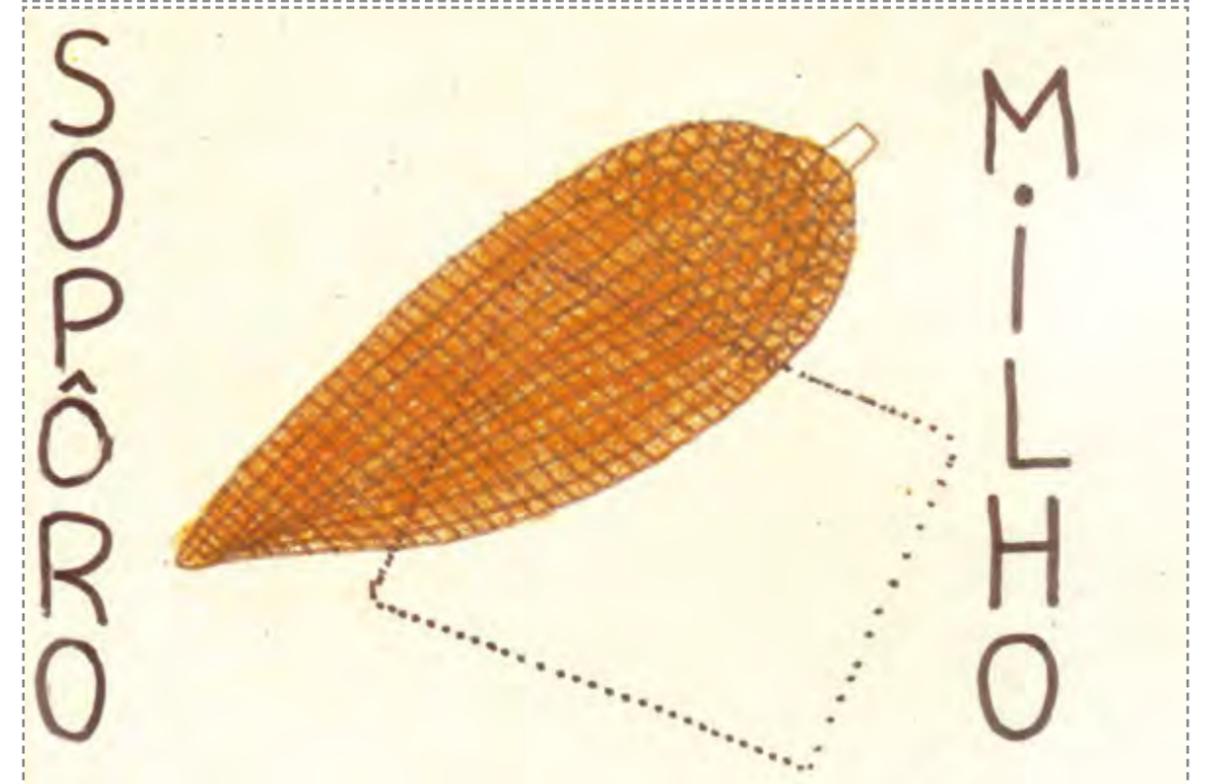
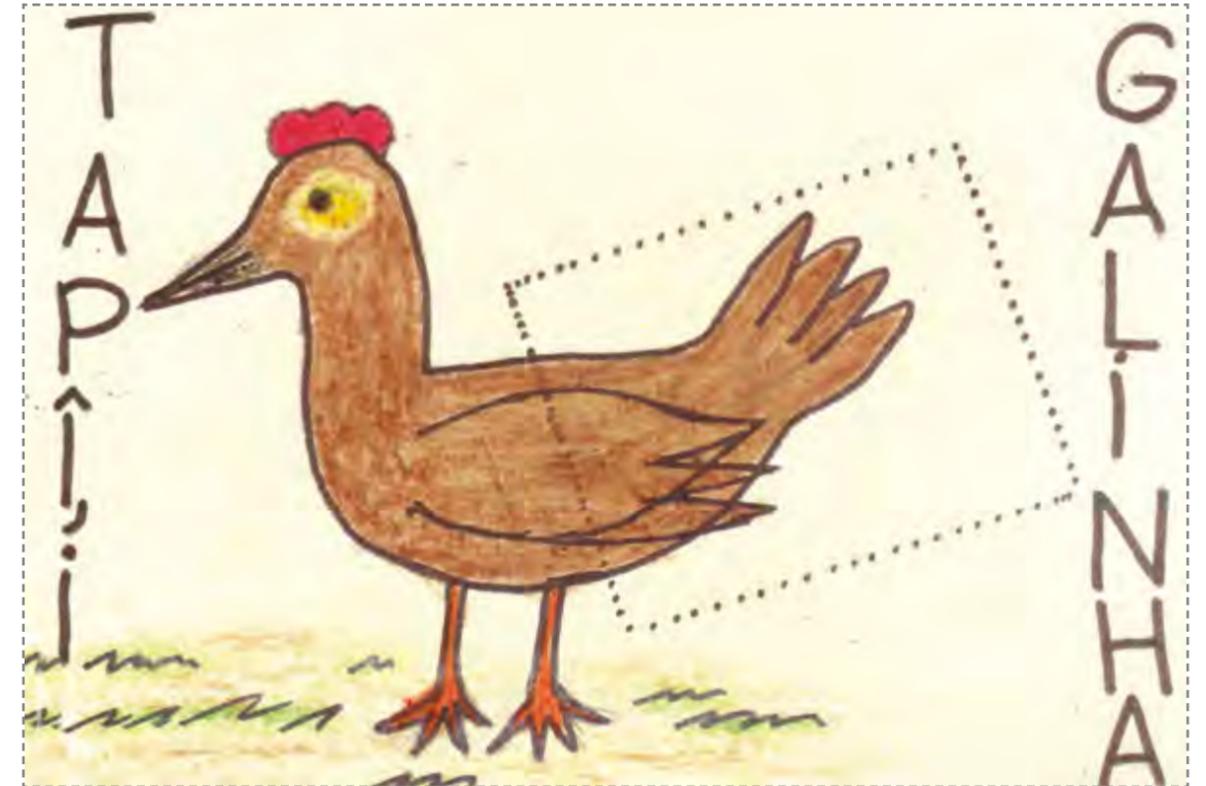
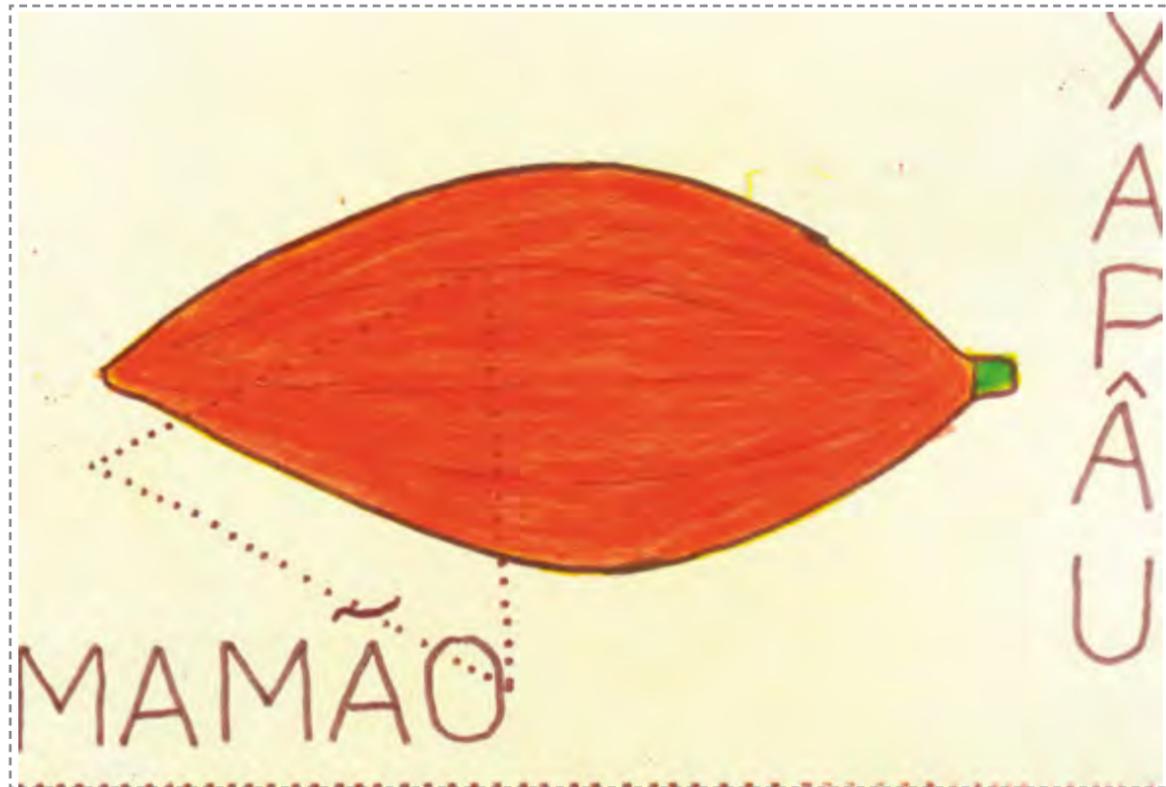
Objetivo
Associar formas geométricas

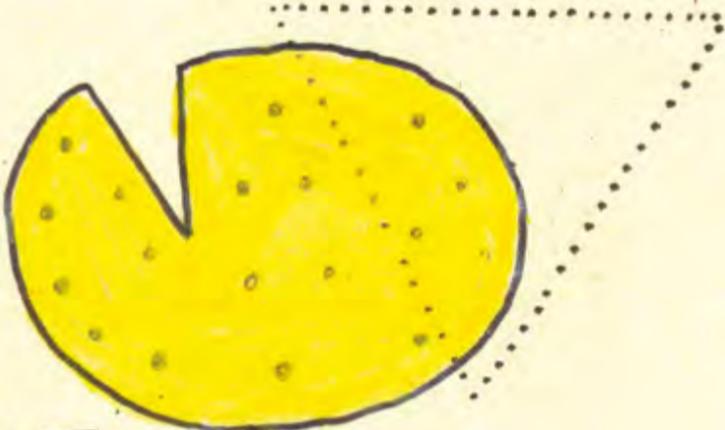
Preparação
Recortar os cartões que acompanham este jogo nas linhas pontilhadas

Descrição

1. Espalhe os cartões com os desenhos e com as formas geométricas recortadas sobre a mesa ou no chão.
2. Os alunos devem encontrar as formas geométricas que encaixam nas figuras, completando-as.
3. Quando um aluno completar uma figura, o professor deve ajudá-lo a ler a palavra que corresponde à ilustração.







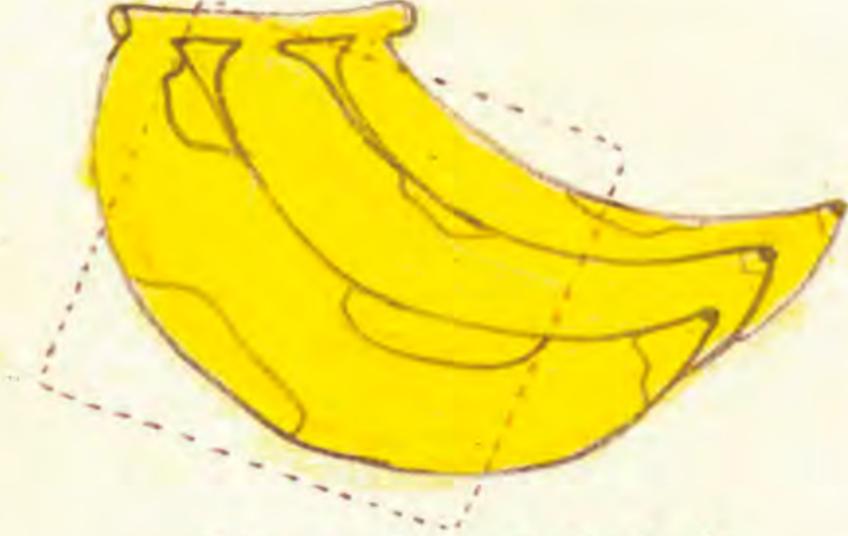
QUEIJO

KUJIK

RATO



ÔHO



BANANA

PÂNANA



MACACO

KÂI

Jogo 23

Terena

QUEBRA-CABEÇA

[imagem+palavra]

Autores
Cláudio da Silva Felix
Maria Luisa Lipu
Tereza Silvério

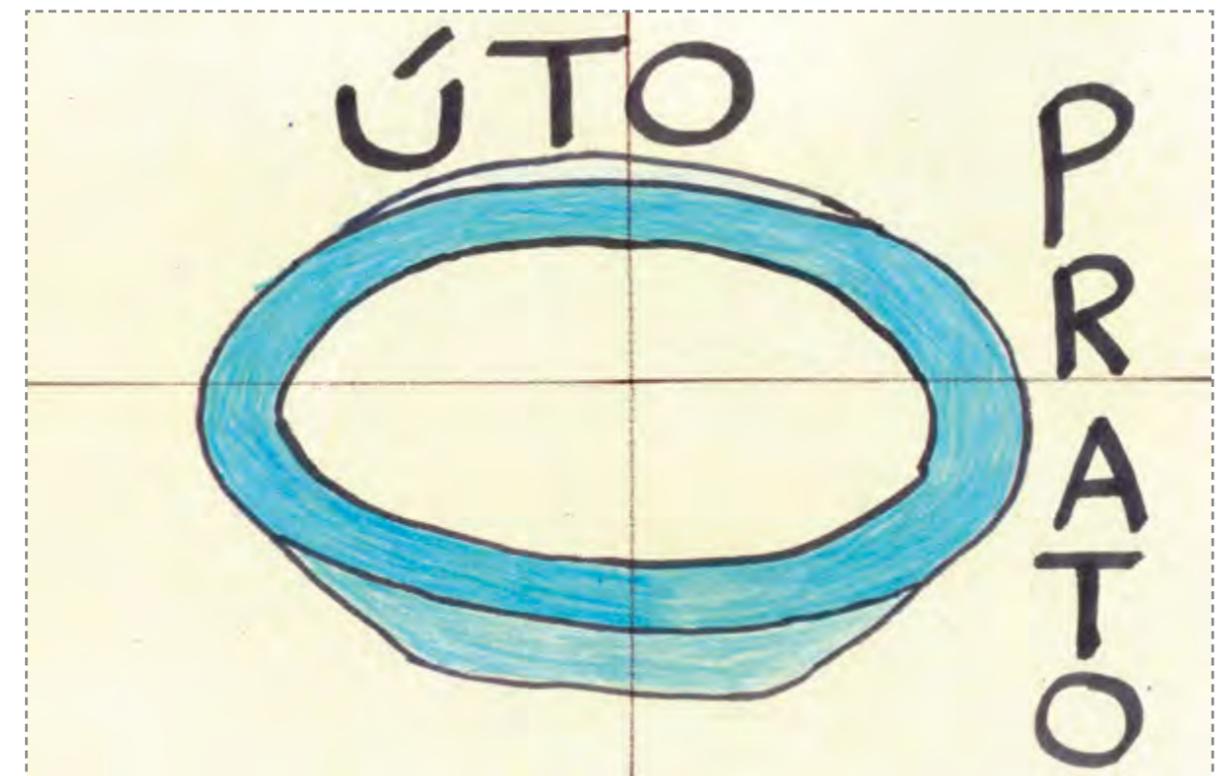
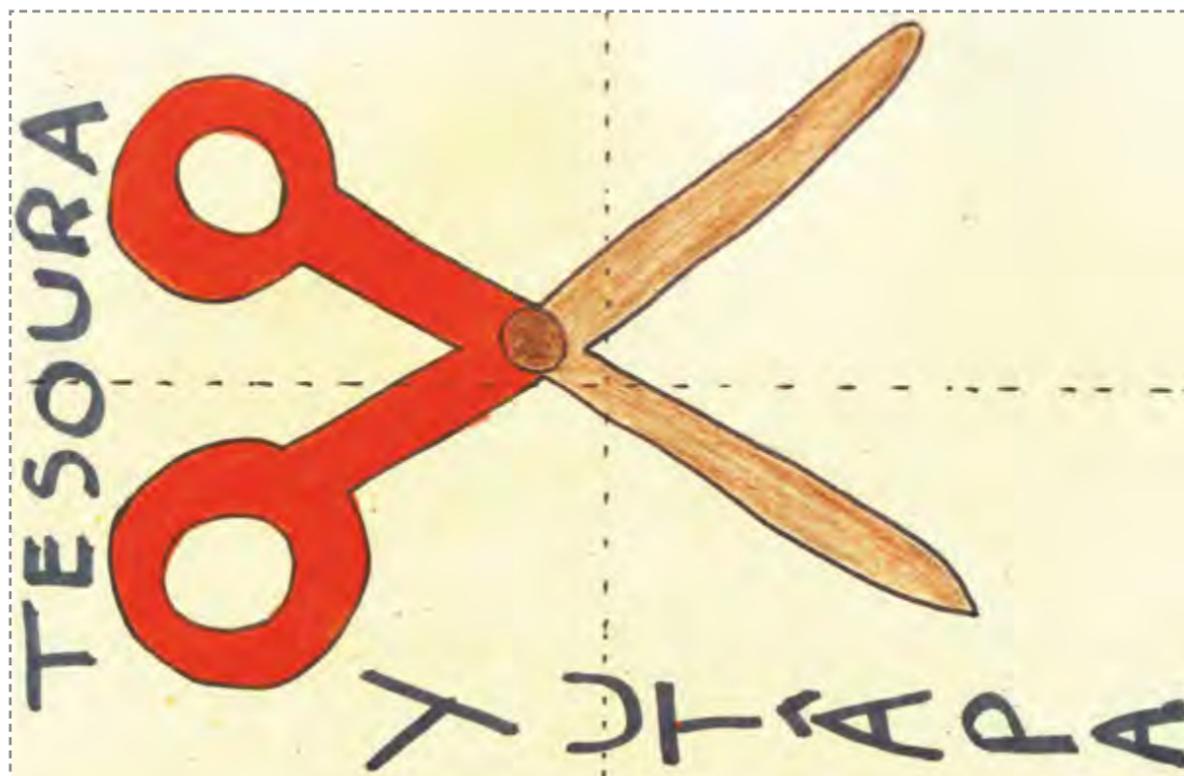
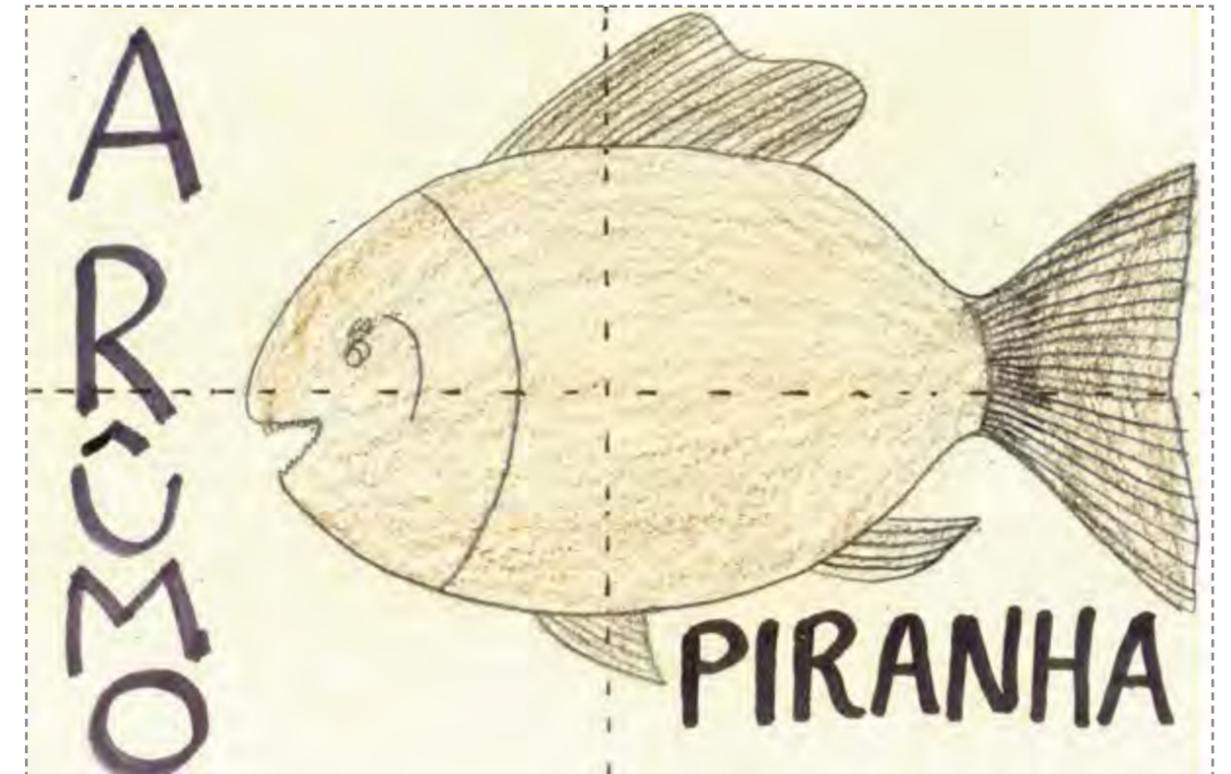
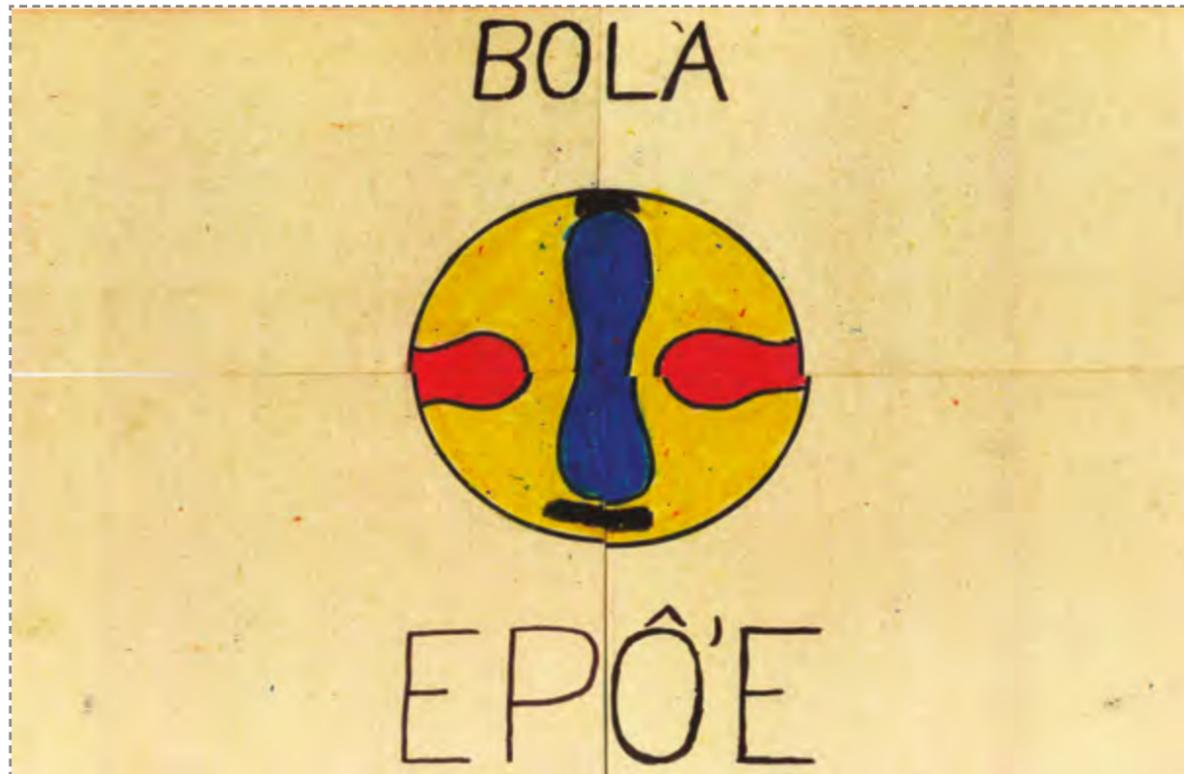
Objetivo
Formar palavras com base em ilustrações

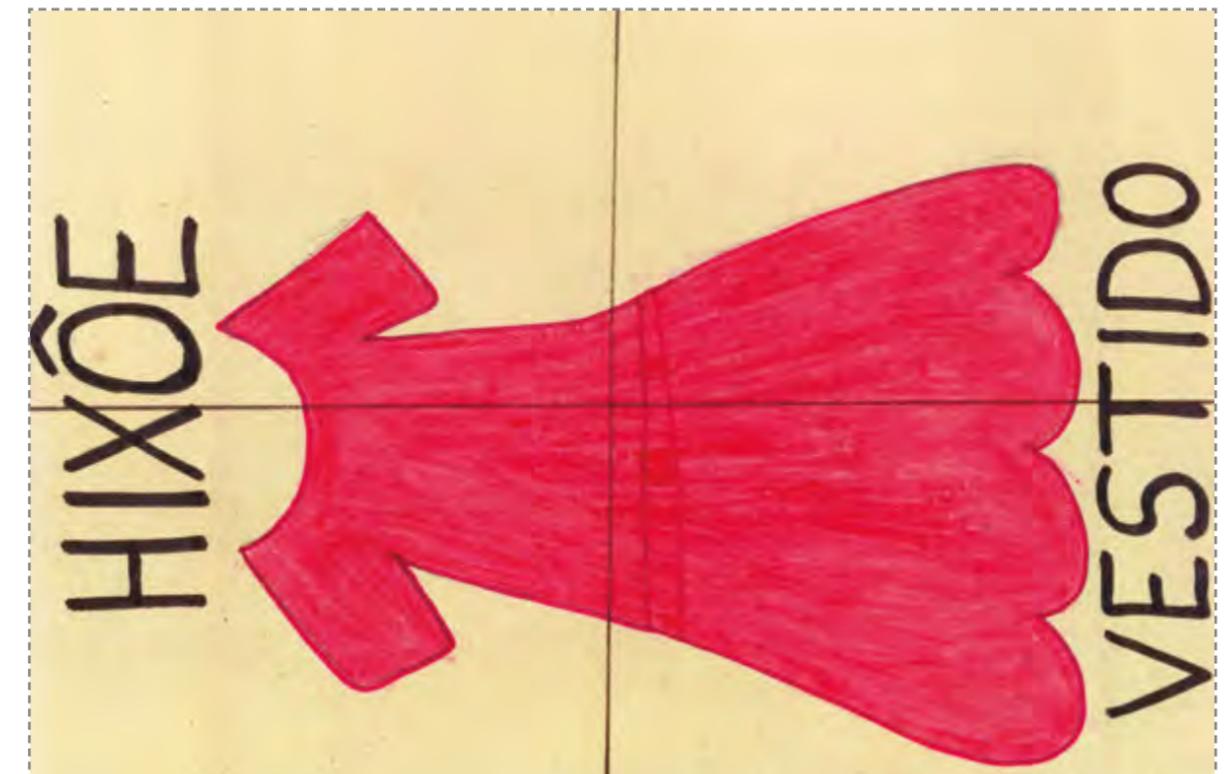
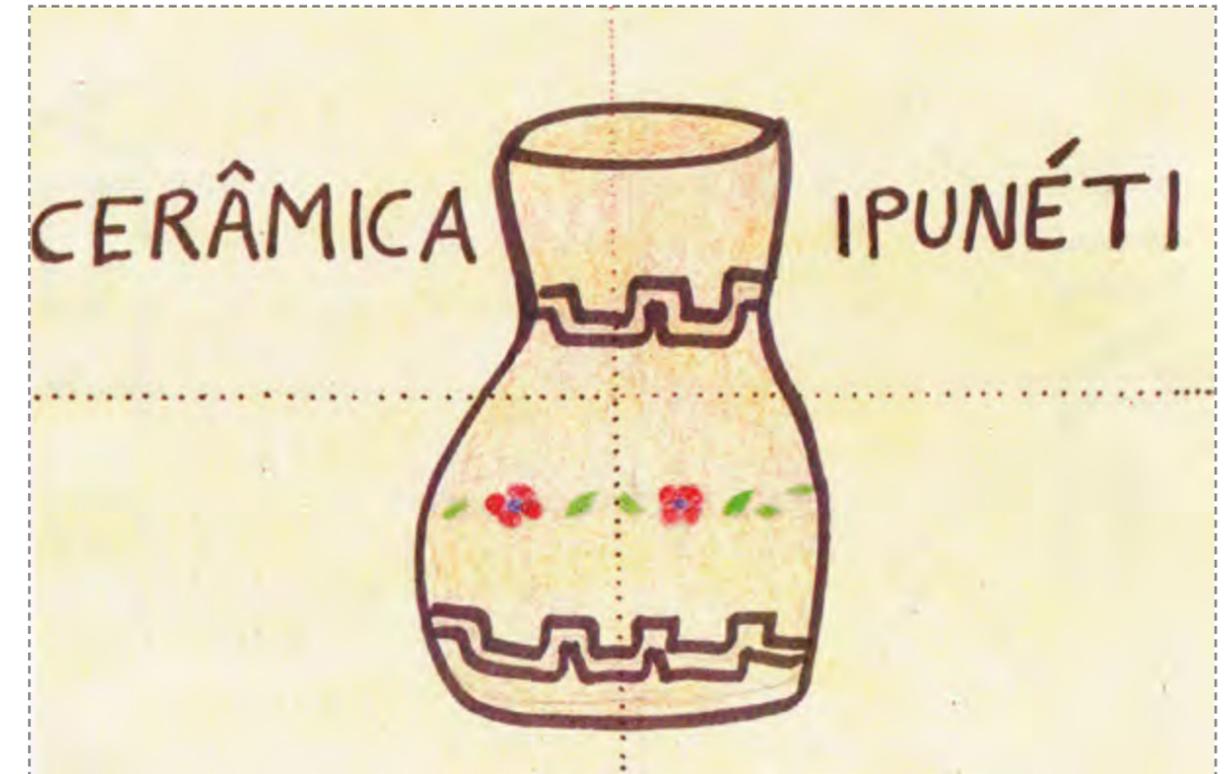
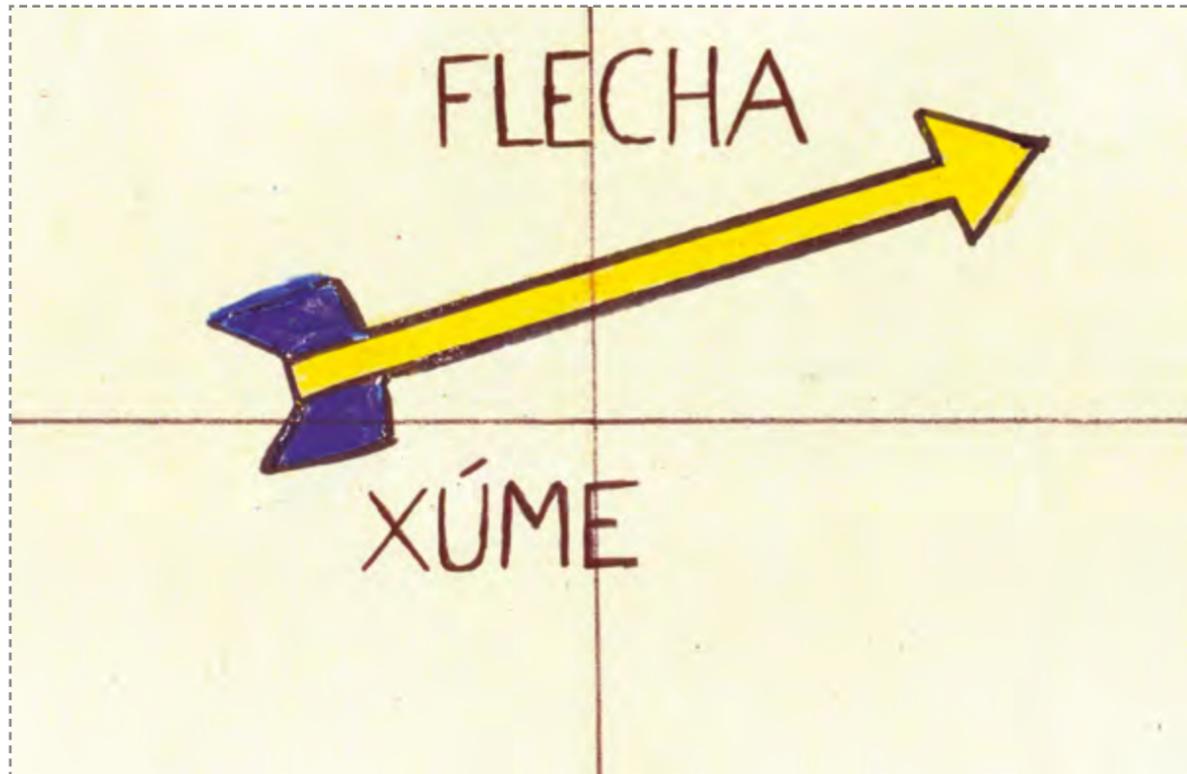
Preparação
Fazer os cartões com ilustrações e palavras ou recortar os cartões que acompanham este jogo

Descrição

1. Trabalhe com os alunos de forma individual ou no coletivo.
2. Espalhe as peças sobre a mesa ou no chão.
3. As crianças devem juntar as peças para formar os desenhos.
4. Quando os desenhos forem formados, o professor deve ajudar os alunos na leitura da palavra que dá nome à figura.







Jogo 24 Terena

CATEGORIAS E PALAVRAS

[categoria]<=>[imagem]<=>[palavra]

Autor David Henrique da Silva Pereira

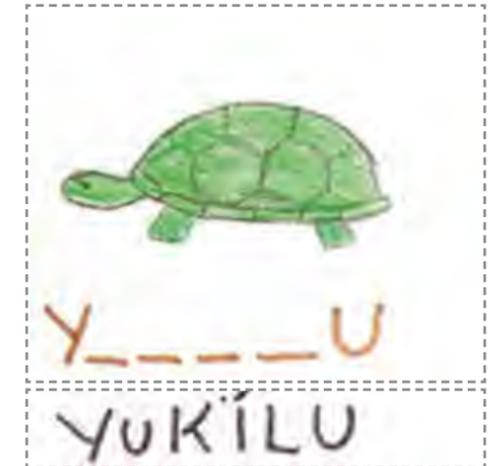
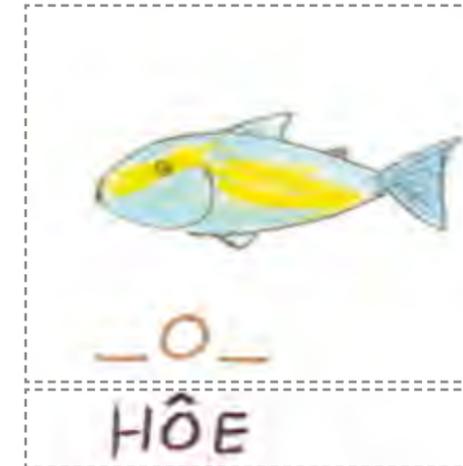
Objetivo Relacionar palavras que pertencem a uma mesma categoria

Preparação Recortar as figuras e palavras que acompanham este jogo

- Descrição
1. Entregue aos alunos (sentados em círculo) três folhas com títulos diferentes: MEÛM (céu); HA'I (fruta) e HO'OPENO (animal). Esses títulos representam três categorias de palavras.
 2. Faça a leitura de cada um dos títulos, explicando o que significam.
 3. Entregue os cartões com desenhos e explique que há cinco cartões para cada categoria.
 4. Os alunos devem relacionar os desenhos às categorias.
 5. Em seguida, entregue aos alunos os cartões com os nomes. Dê dicas para que os alunos possam associá-los aos desenhos e categorias.

Comentários Se o professor não quiser usar os desenhos, pode recortar imagens de jornais ou revistas, mas é preciso coletar o mesmo número de figuras de frutas, de animais e de coisas que ficam no céu.

HO'OPENO



HA'I



MÊUM



Jogo 25 Terena Do A ao Z

[imagem]<=>[palavra]<=>[letra inicial]

Autores	Marcio Pedro Zélia Luiz
Objetivo	Associar desenhos, palavras (em Terena e em português) e letras do alfabeto Terena
Preparação	Fazer cartões com desenhos e palavras utilizando todas as letras do alfabeto Terena ou utilizar os cartões que acompanham este jogo
Descrição	<ol style="list-style-type: none"> 1. Espalhe os cartões, virados para cima, sobre a mesa ou no chão e deixe que os alunos os manuseiem. 2. Peça que os alunos completem os conjuntos com o desenho, a palavra em português, a palavra em Terena, e sua respectiva inicial no alfabeto Terena. 3. O jogo termina quando todos os conjuntos tiverem sido completados.



ANEL

HORÓXO

H



BOLA

EPÔE

E



ENXADA

ÁHARA

A



PENTE

MÓVEATI

M



ABACAXI

NÁNA

N



DENTE

OÊTI

O



LAGOA

LÁVONA

L



BRINCO

KAKÊTI

K



CERÂMICA

IPUNÉTI

I



TAMBOR

PEPÊKE

P



BLUSA

REPENÓTI

R



ONÇA
SÎNI
S



BRAÇO
TAKÎYE
T



PRATO
ÛTO
U



FLECHA
XÚME
X



MINHA BOCA
MBÂHO
MB



MEU NARIZ
NGÎRI
NG



PILÃO
YÛXU
Y



BORBOLETA
VAKA-VÁKA
V



MINHA REDE
NDÛ'I
ND



GELO
NJÊLU
NJ



MINHA BOLSA
NZÎMA
NZ

Jogo 26 Tupi- Guarani

JOGO DA MEMÓRIA

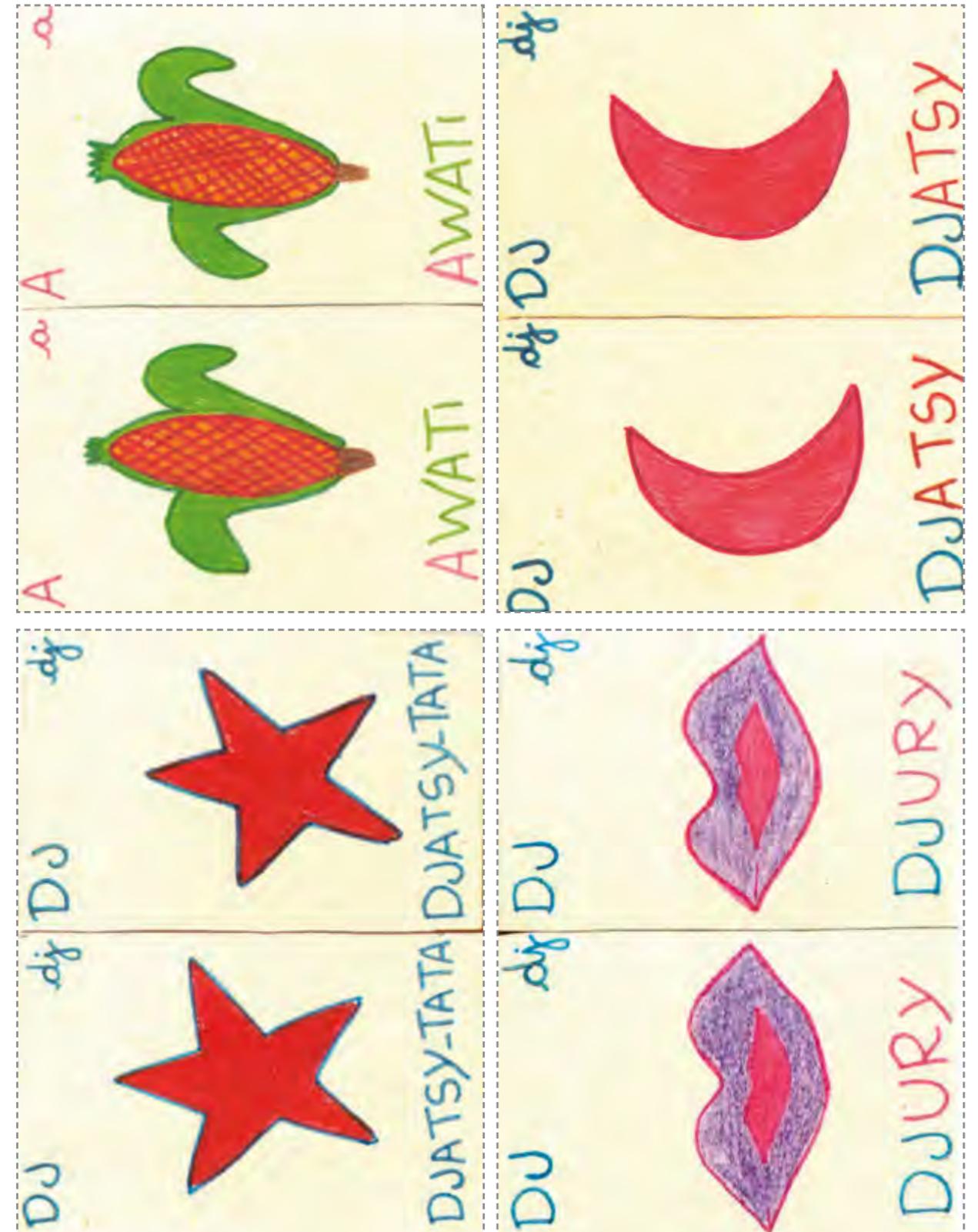
[imagem+palavra+letra inicial]<=>[imagem+palavra+letra inicial]

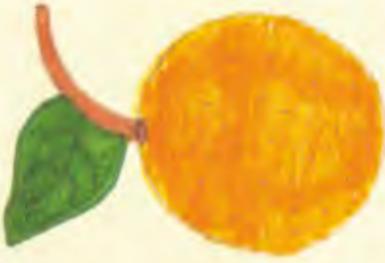
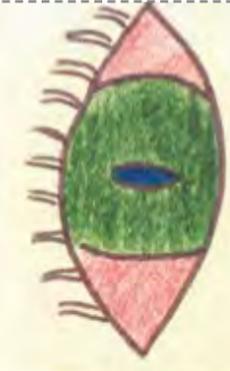
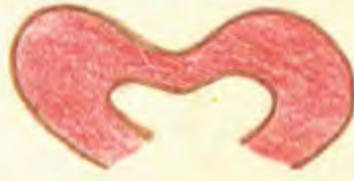
Autores
Jacira de Souza Gomes de Menezes
Jacirema Gomes dos Anjos
Jacira Jorge de Souza Gomes Pires

Objetivo
Associar o nome à figura; desenvolver raciocínio rápido e percepção visual

Preparação
Fazer cartões com desenho ou recortar os cartões que acompanham este jogo.

- Descrição**
1. Coloque os cartões virados para cima para que os alunos possam observá-los. Depois, vire-os para baixo.
 2. Em sua vez, cada jogador escolhe dois cartões e os vira para que todos os vejam. Se eles forem iguais, ele faz um par e o guarda. Se ele não fizer o par, ele os coloca no mesmo lugar e passa a vez para o colega.
 3. Ganha quem fizer mais pares.



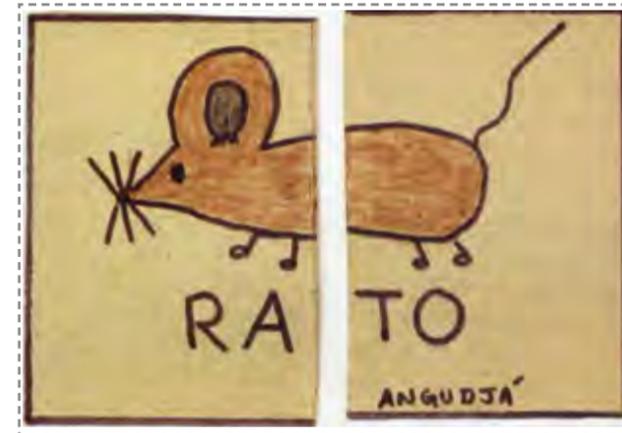
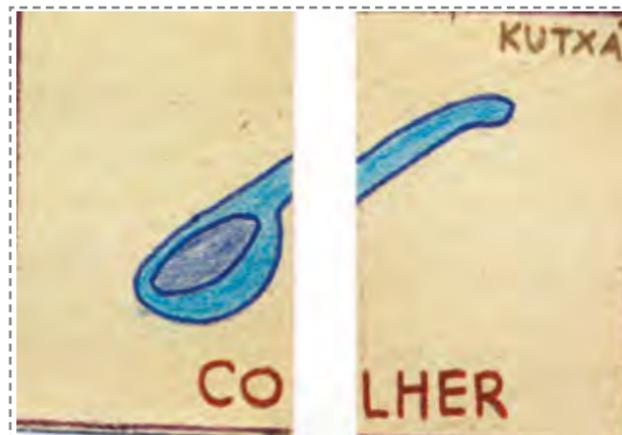
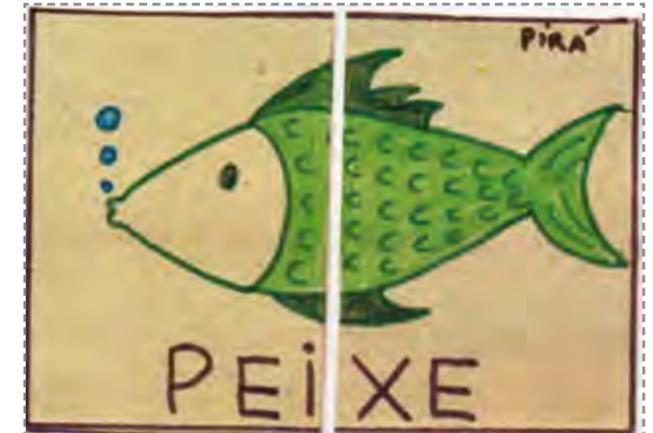
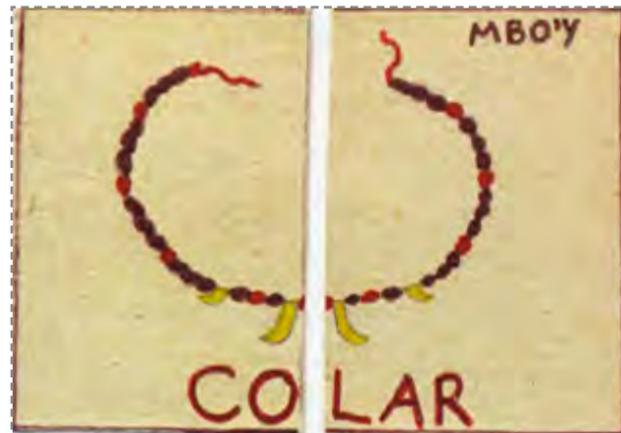
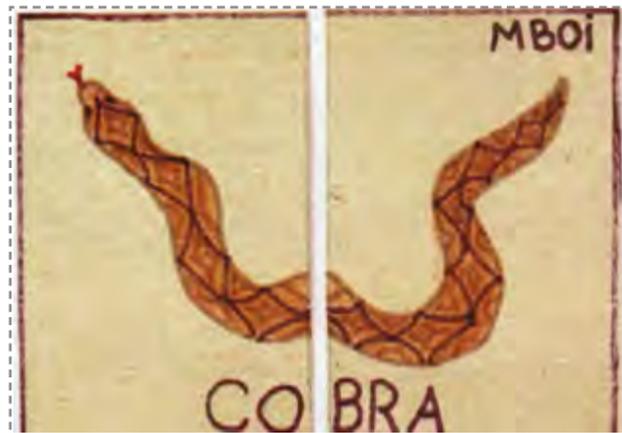
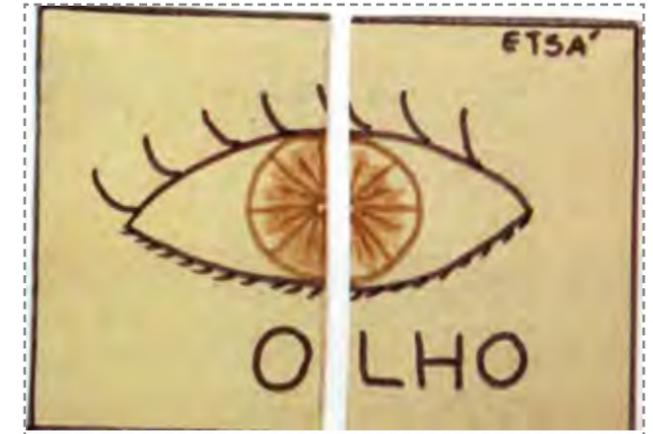
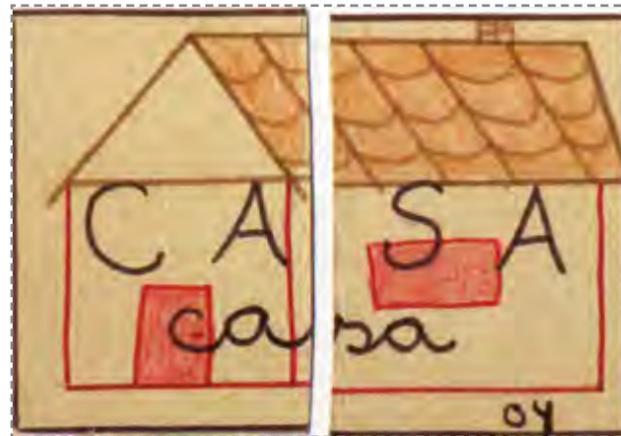
<p>N</p>  <p>NARA</p>	<p>N</p>  <p>NARA</p>	<p>E</p>  <p>ETSA</p>	<p>E</p>  <p>ETSA</p>
<p>N</p>  <p>NAMBI</p>	<p>N</p>  <p>NAMBI</p>	<p>K</p>  <p>KWARAY</p>	<p>K</p>  <p>KWARAY</p>

<p>P</p>  <p>POTY</p>	<p>P</p>  <p>POTY</p>	<p>P</p>  <p>PIRA</p>	<p>P</p>  <p>PIRA</p>
<p>W</p>  <p>WYRAY</p>	<p>W</p>  <p>WYRAY</p>	<p>P</p>  <p>POPO</p>	<p>P</p>  <p>POPO</p>

Jogo 27 Tupi- Guarani

JOGO SILÁBICO

Autores	Lenira Dina de Oliveira (Djatsy) Mirian Dina dos Santos Oliveira
Objetivo	Reconhecer palavras e sílabas com base em ilustrações
Preparação	Fazer cartões com desenhos e palavras ou recortar os cartões que acompanham este jogo, separando as palavras em sílabas
Descrição	<ol style="list-style-type: none">1. Coloque os cartões virados para cima para que os alunos os observem.2. Cada jogador, em sua vez, escolhe os cartões para compor uma palavra com a imagem correspondente.3. Ganha o jogador que formar o maior número de palavras corretamente.
Comentários	Depois que os alunos já estiverem familiarizados com o jogo, pode-se então jogar com as figuras viradas para baixo.



Jogo 28 Tupi-Guarani

JOGO DE MEMÓRIA

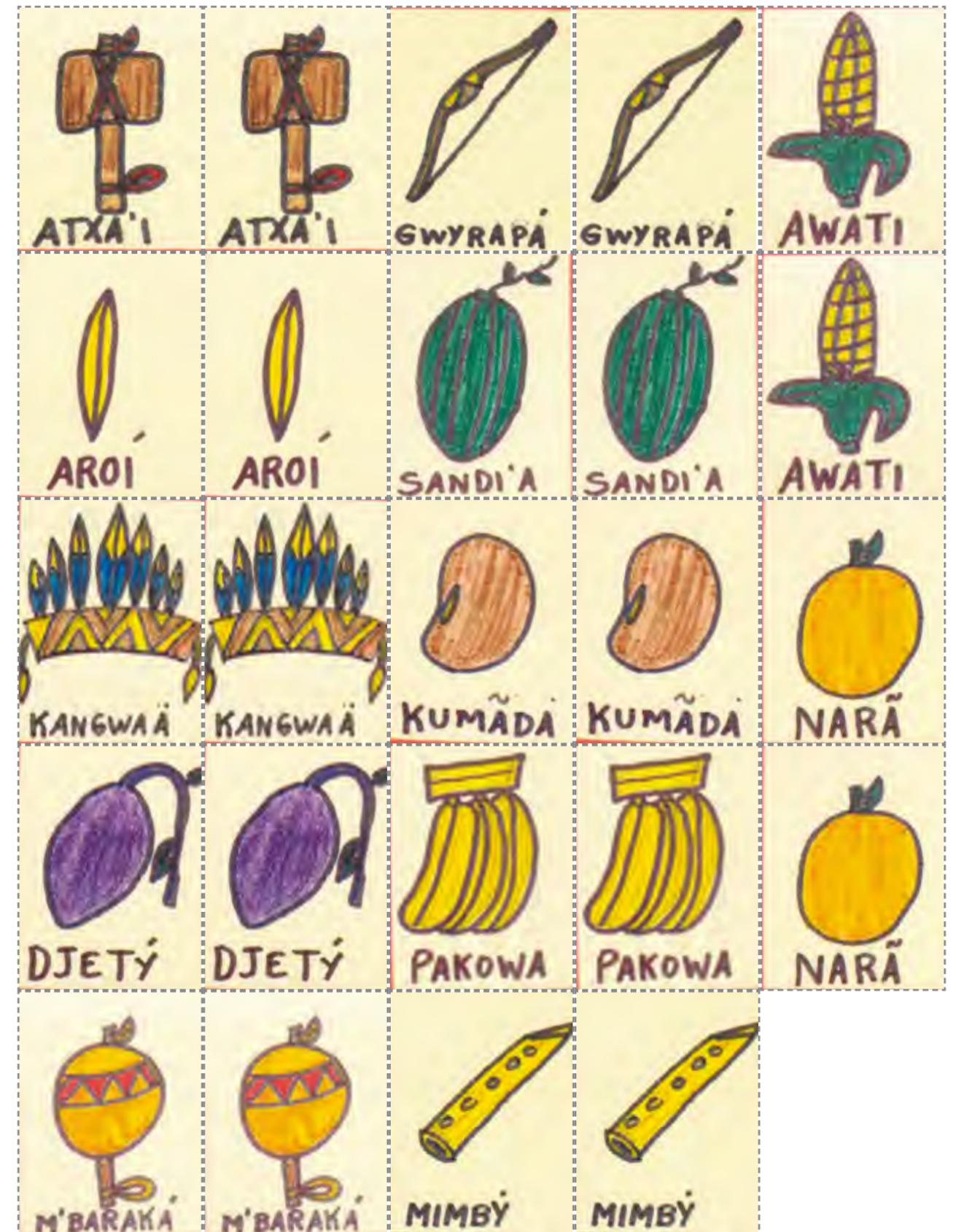
[imagem+palavra]<=>[imagem+palavra]

Autores Tiago de Oliveira

Objetivo Associar a palavra à figura

Preparação Fazer cartões com desenho ou recortar os cartões que acompanham este jogo.

- Descrição
1. Espalhe os cartões sobre a mesa com as figuras viradas para cima para que os alunos possam observar os desenhos e os nomes.
 2. Em seguida, vire os cartões para baixo e misture-os para aumentar o grau de desafio do jogo.
 3. O jogo poderá ser iniciado por ordem alfabética dos nomes dos alunos ou por aquele que ganhar no jogo "2 ou 1".
 4. Os alunos podem virar apenas dois cartões em sua vez. Se, ao virar os cartões, as figuras forem iguais, o jogador fica com aquele par e continua a jogar. Caso não formem um par, o jogador passa sua vez para o colega.
 5. Ganha aquele que formar mais pares e melhor pronunciar os nomes.



Jogo 29 Tupi-Guarani

JOGO DE MEMÓRIA

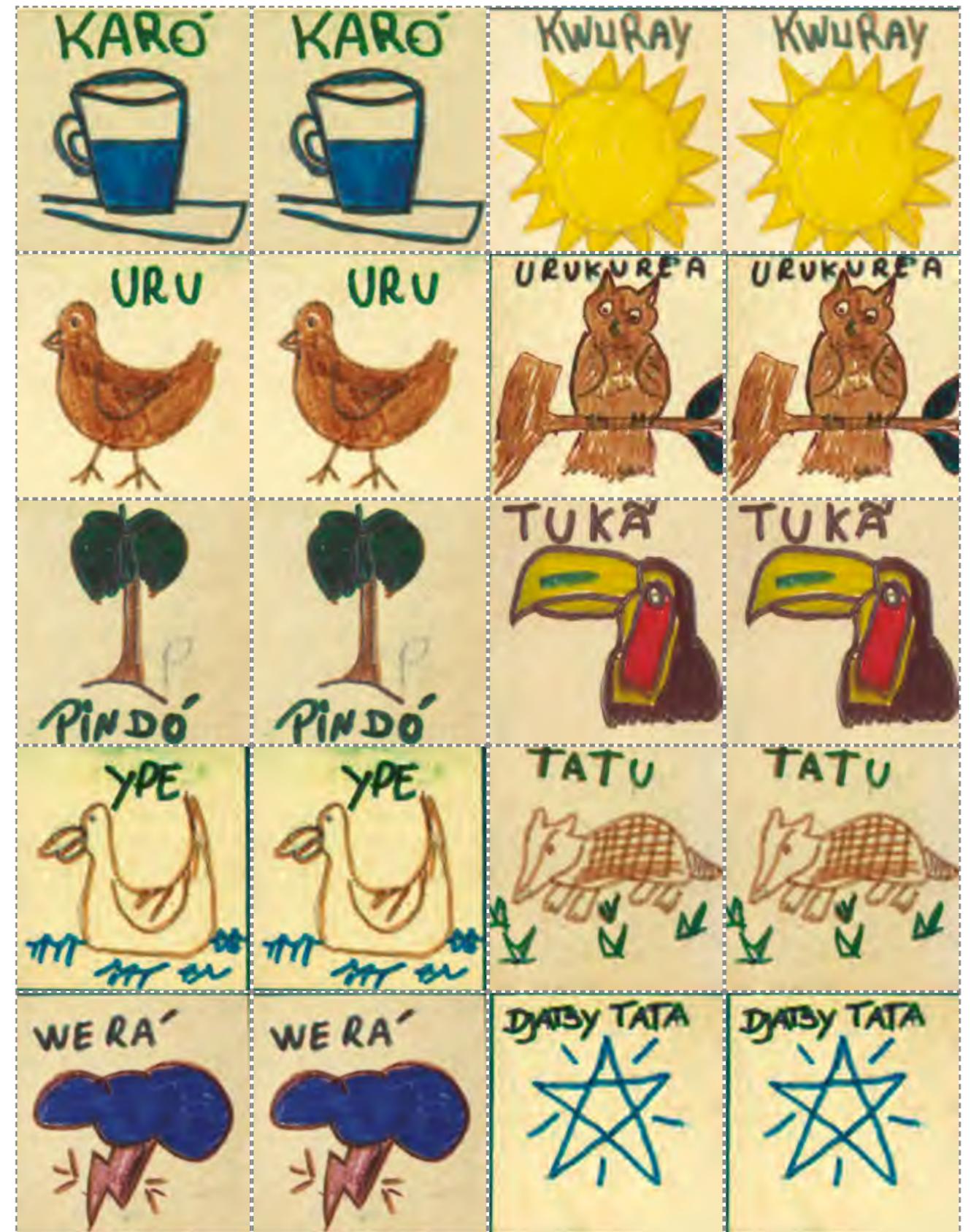
[imagem+palavra]<=>[imagem+palavra]

Autores
Ubiratã Jorge de Souza Gomes
Cristiano de Lima Silva

Objetivo
Associar o nome à figura

Preparação
Desenhar 20 figuras (10 pares) em cartões ou utilizar os cartões que acompanham este jogo.

- Descrição
1. Espalhe os cartões sobre a mesa ou no chão, deixando as figuras viradas para baixo, em fileiras.
 2. O jogador que começa vira um par de cartas. Se elas forem iguais, ele fica com o par e joga outra vez. Se não forem iguais, ele mostra as cartas aos colegas e as recoloca no mesmo lugar, viradas para baixo, dando sua vez ao próximo.
 3. Ganha aquele que fizer maior número de pares.



Jogo 30 Tupi-Guarani QUEBRA-CABEÇA

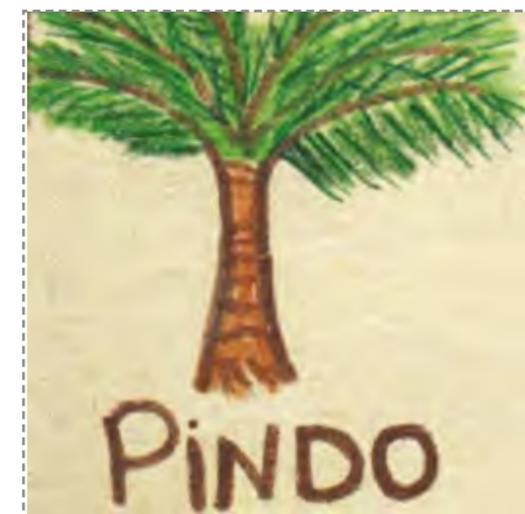
Autores
Catarina Delfina dos Santos
Fabiana Aparecida Lima da Silva
Fabiola dos Santos Cirino
Mirian Dina dos Santos Oliveira
Sara Silva Rosário

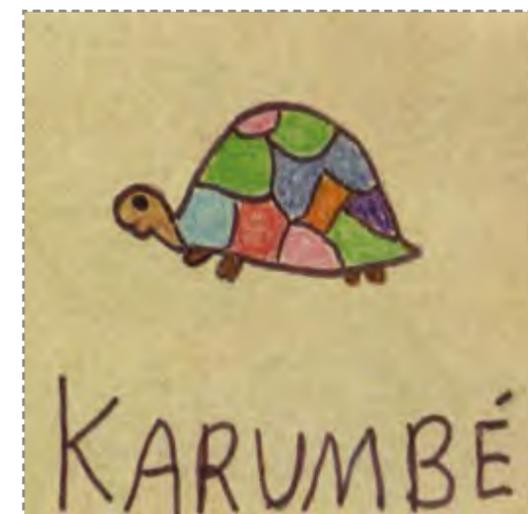
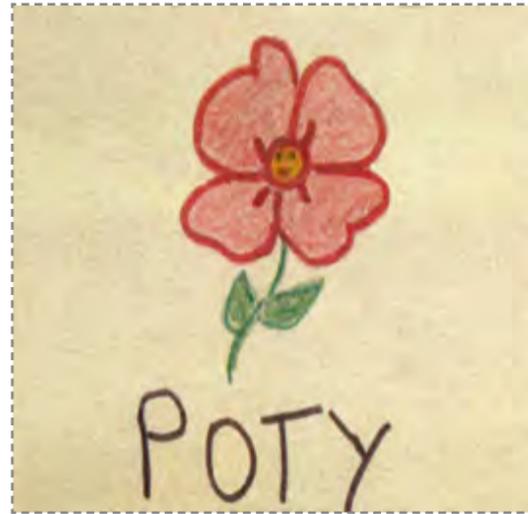
Objetivo
Montar uma figura, associando imagem e palavra

Preparação
Fazer cartões com desenhos variados (ou utilizar os cartões que acompanham este jogo) e recortar cada um em várias partes com formatos diferentes

Descrição

1. Distribuir os quebra-cabeças entre os alunos.
2. Os alunos devem completar cada desenho, combinando as peças que receberam.
3. Ganha o jogador que completar o quebra-cabeça primeiro.



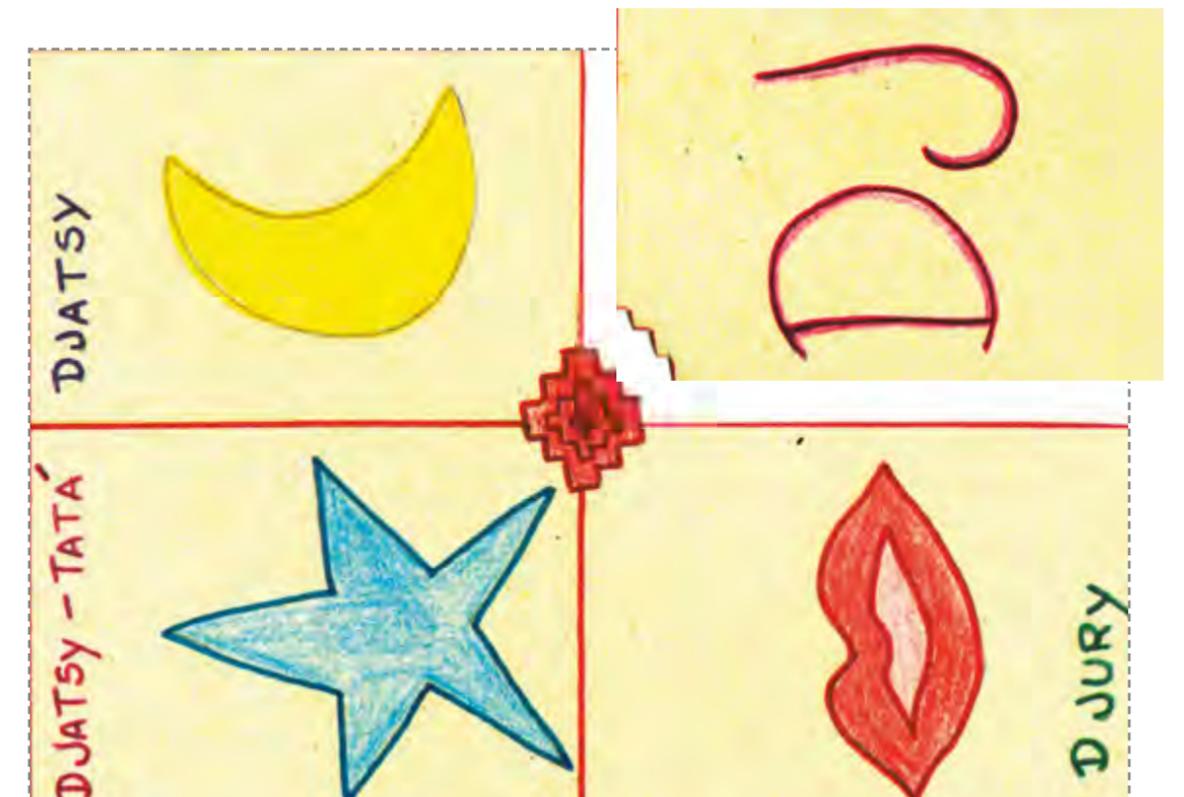
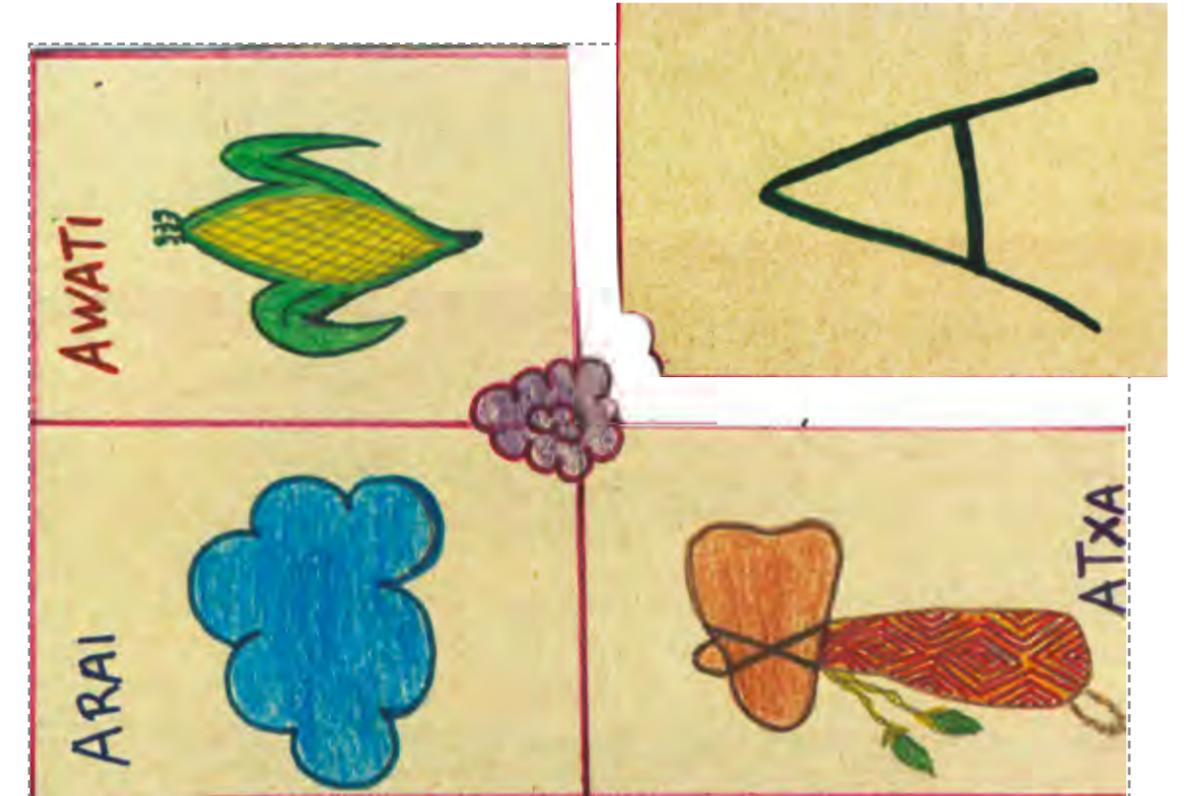


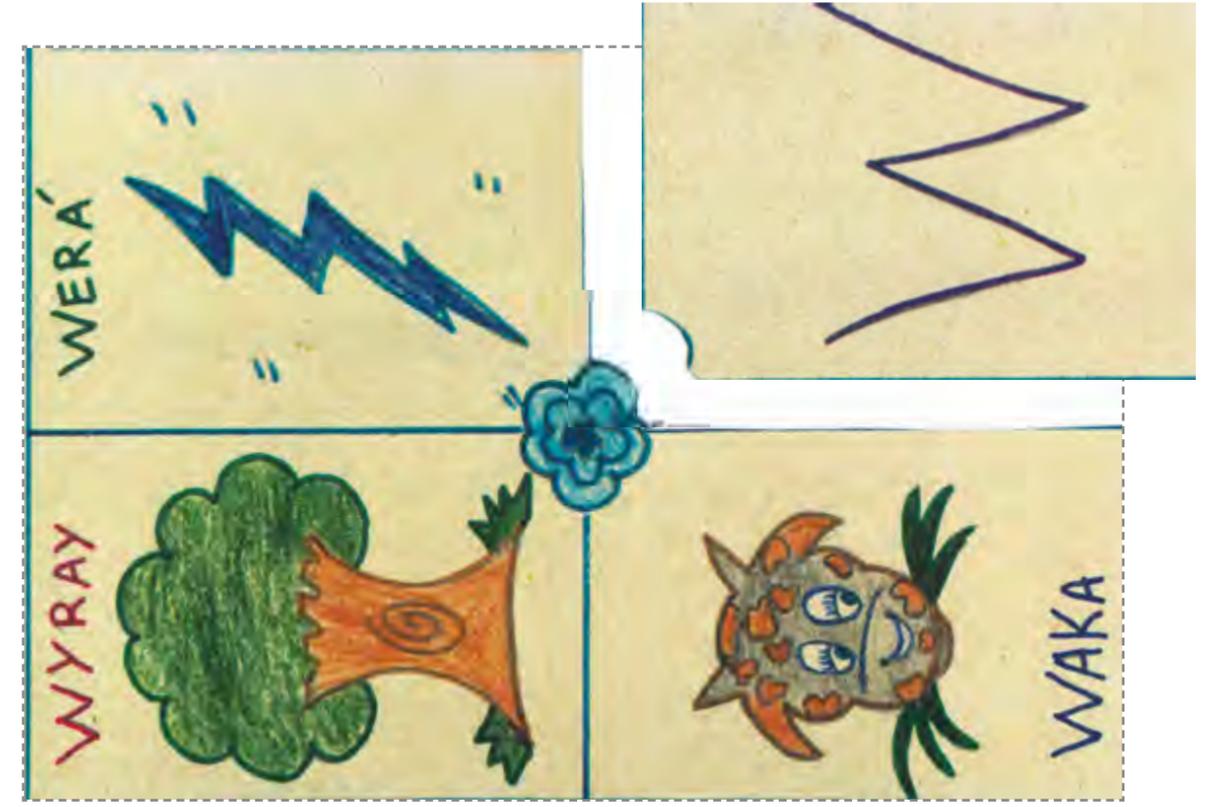
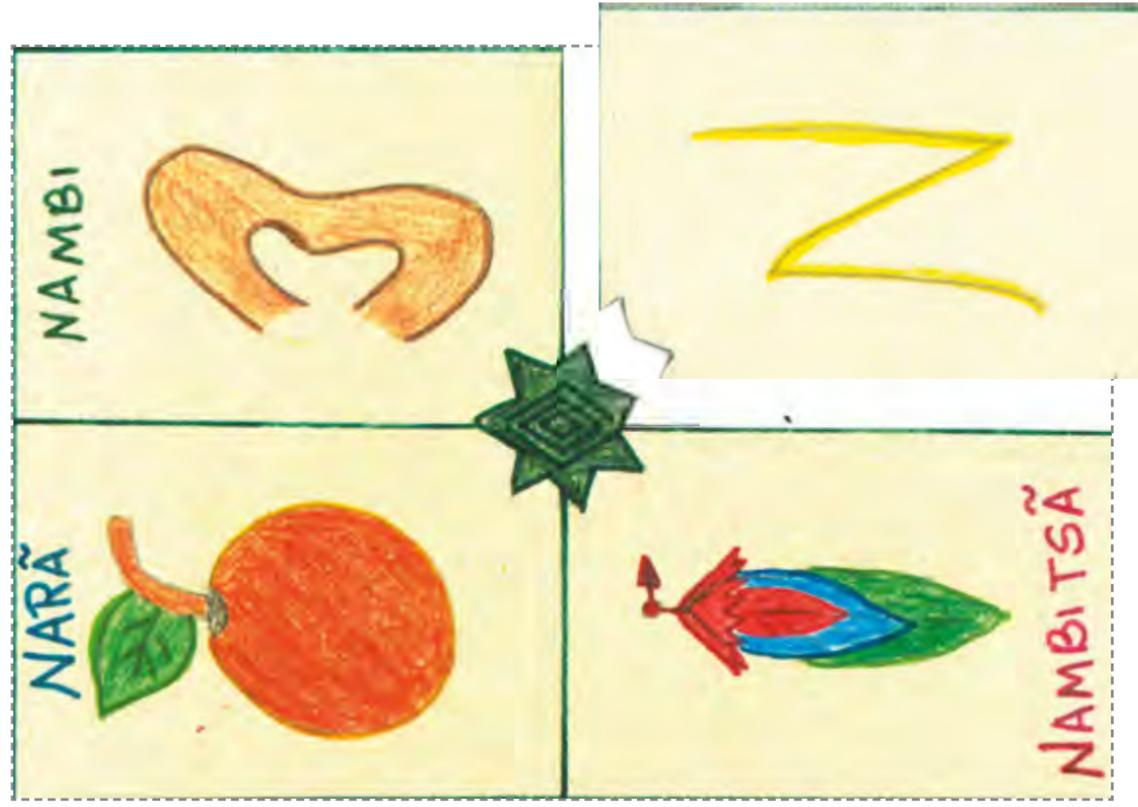
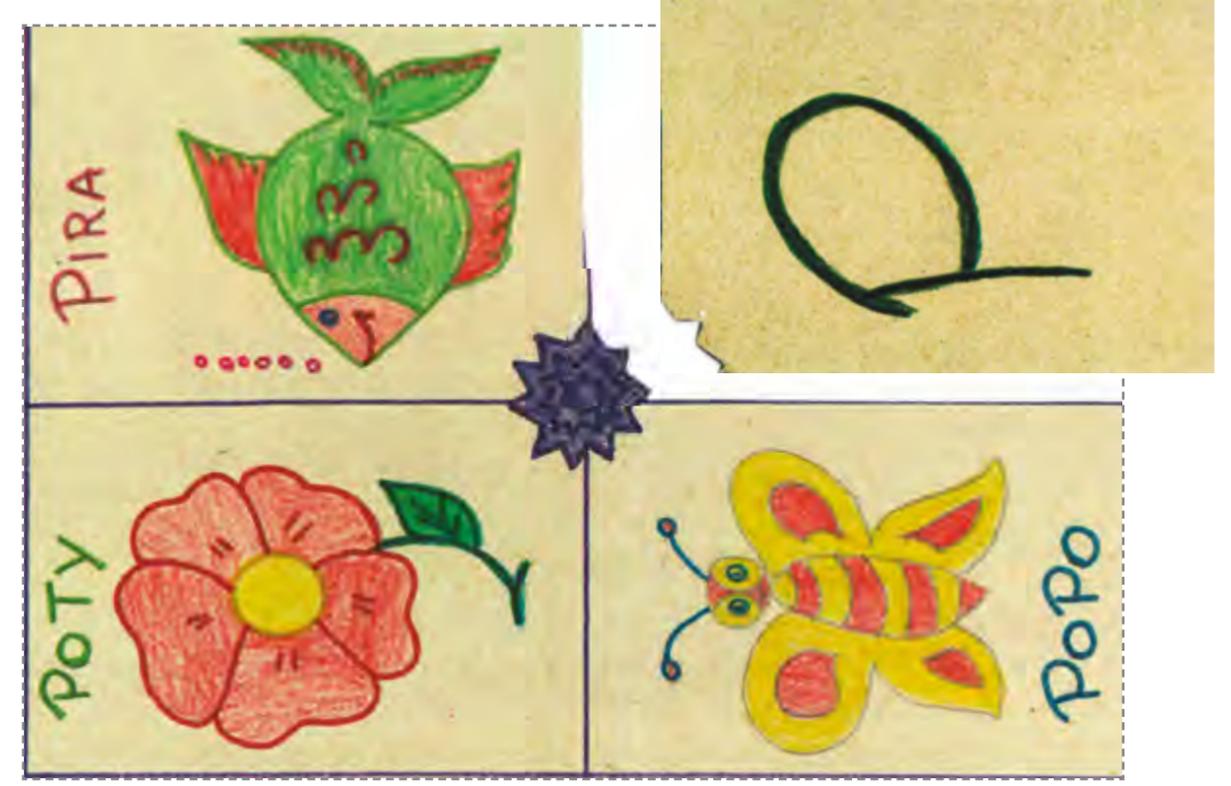
Jogo 31 Tupi-Guarani

ABC ANIMADO

[imagem+palavra]<=>[imagem+palavra]

Autores	Jacira de Souza Gomes de Menezes Jacira Jorge de Souza Gomes Pires Jacirema Gomes dos Anjos
Objetivo	Associar as palavras com a letra inicial
Preparação	Fazer cartões (cada um com uma letra e figuras cujos nomes sejam por ela iniciados) ou utilizar os cartões que acompanham este jogo
Descrição	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distribua os quebra-cabeças entre os alunos. 2. Os alunos devem associar as figuras com as letras.
Comentários	Os alunos podem criar outros jogos com os cartões. Por exemplo, após agrupar letras e figuras, os alunos podem dizer outras palavras que iniciem com a mesma letra.





Jogo 32

Tupi-Guarani

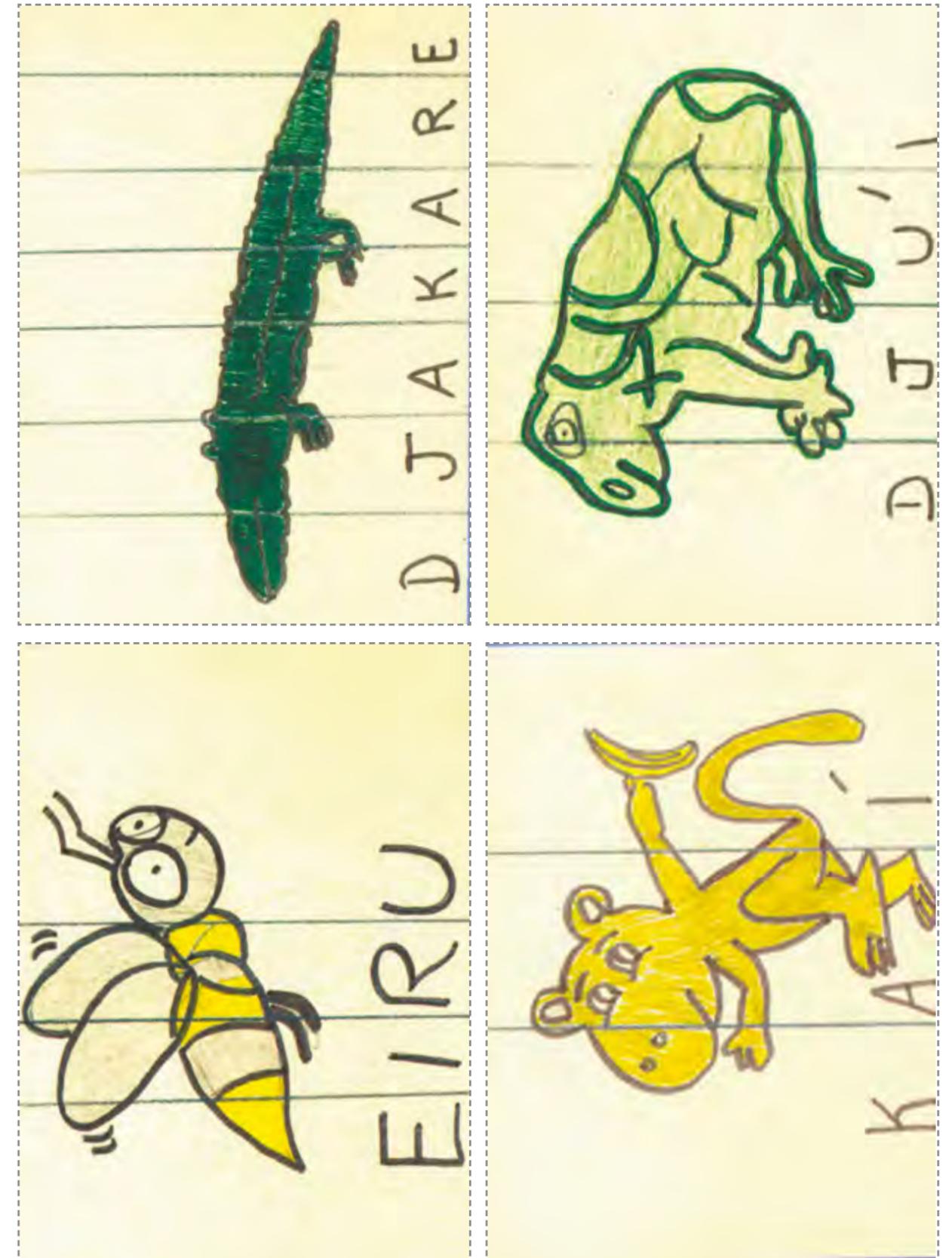
SOLETRANDO

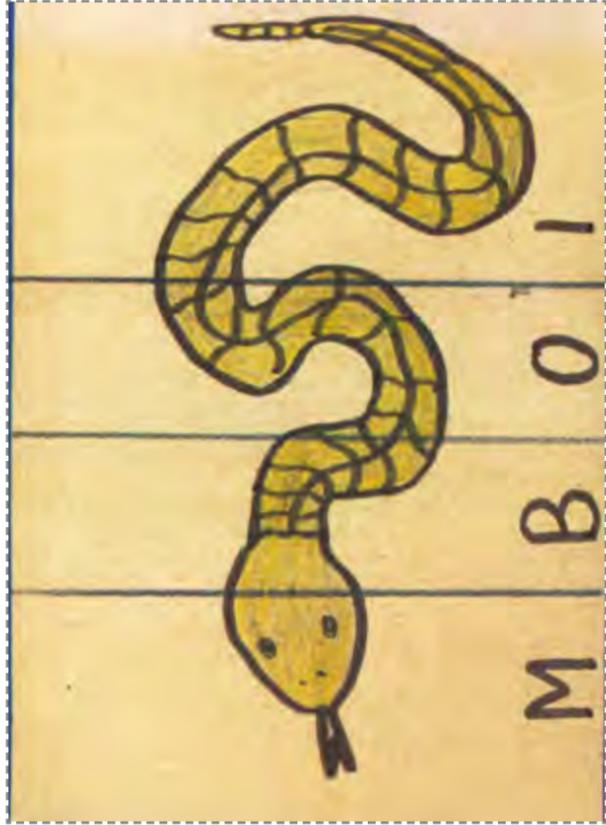
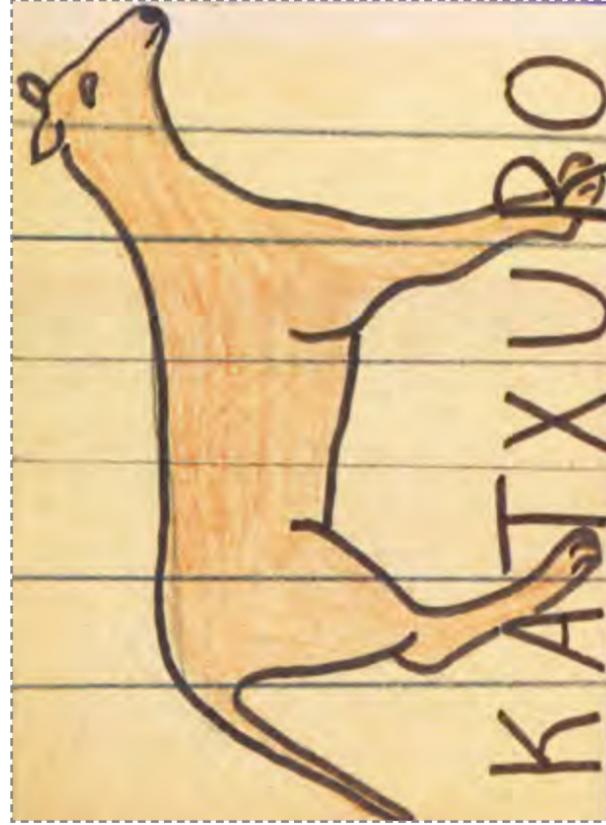
Autores	Danilo Marcolino Vladimir Isac da Silva Lima Tiago de Oliveira
Objetivo	Usar as fichas de letras para formar quadros de animais
Preparação	Fazer cartões com imagens e palavras correspondentes ou utilizar os cartões que acompanham este jogo (as figuras devem ser recortadas em tiras, cada uma delas com apenas uma das letras da palavra)

- Descrição
1. Misture bem as tiras que compõem uma ilustração e coloque-as viradas para cima, no centro da mesa ou no chão. Todas as demais fichas são colocadas de lado.
 2. Peça para que as crianças organizem as tiras de modo a construir o desenho e descobrir a palavra.
 3. Repita o procedimento com as demais ilustrações.

Comentários

Quando as crianças já conhecerem bem todas as palavras, você pode tornar o jogo mais desafiador, misturando várias ilustrações ao mesmo tempo.





O Governo do Estado de São Paulo vem proporcionando o atendimento escolar para a Educação Básica, nas aldeias de São Paulo (Kaingang, Krenak, Terena, Guarani e Tupi Guarani) Para tanto organizou um programa que compreende:

- Construções escolares;
- Contratação de professores indígenas;
- Curso especial de formação em serviço para o professor indígena, em nível médio e superior;
- Elaboração de material didático próprio.

Formação Intercultural Superior do Professor Indígena - FISPI

Publicações:

Trabalhos de Conclusão de Curso: Caderno de Resumos

Um Caminho Para a Educação Escolar Indígena (Coleção)

Educação Escolar em Contexto Bilíngue Intercultural

Jogos Educativos para Ensino e Aprendizagem de Línguas Indígenas

Narrativas de Memória

Projeto ARTE-IN (Coleção)

Vocabulário Bilíngue (Coleção)