



Catálogo Divertido: Jogos Para Alfabetizar

Organizadoras:

Juliana de Melo Lima

Lis de Gusmão Lino

Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves Pessoa

Telma Ferraz Leal

Ana Carolina Perrusi Brandão



Catálogo Divertido:
Jogos Para Alfabetizar

Catálogo Divertido: Jogos Para Alfabetizar

ORGANIZAÇÃO

Juliana de Melo Lima

Lis de Gusmão Lino

Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves Pessoa

Telma Ferraz Leal

Ana Carolina Perrusi Brandão

Organizadoras:

Juliana de Melo Lima
Lis de Gusmão Lino
Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves Pessoa
Telma Ferraz Leal
Ana Carolina Perrusi Brandão

Leitura crítica e seleção dos jogos:

Ana Carolina Perrusi Alves Brandão
Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves Pessoa
Juliana de Melo Lima
Lis de Gusmão Lino
Silvia de Sousa Aragão
Telma Ferraz Leal
Wilma Pastor de Andrade Sousa

Catálogo na fonte:

Bibliotecária Kalina Ligia França da Silva, CRB4-1408

C357 *Catálogo divertido [recurso eletrônico] : jogos para alfabetizar / organização : Juliana de Melo Lima...[et al.]. – Recife : Ed. UFPE, 2018.*

Vários autores.

Inclui referências.

ISBN 978-85-415-1071-4 (online)

1. Educação infantil. 2. Alfabetização. 3. Jogos educativos. 4. Atividades recreativas na sala de aula. 5. Educação – Jogos. I. Lima, Juliana de Melo (Org.).

372 CDD (23.ed.)

UFPE (BC2018-087)

Apresentação

Esta obra, destinada aos professores e estudantes do ciclo de alfabetização, foi concebida e desenvolvida a muitas mãos. Mãos daqueles que criaram jogos buscando contribuir para uma alfabetização lúdica e problematizadora; mãos daquelas que selecionaram os jogos a serem publicados e realizaram leitura crítica para aprimorá-los; mãos daquelas que fizeram ajustes e organizaram todo o material para presentear os que quiserem usufruir das situações de aprendizagens e brincadeiras propostas aqui.

Os jogos foram criados por estudantes do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) e Universidade Federal Rural de Pernambuco (Campus Dois Irmãos e Unidade Acadêmica de Garanhuns) em atividades acadêmicas orientadas por professores integrantes do Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL/ UFPE). E, como dissemos acima, por meio dos jogos, espera-se que as crianças possam avançar no processo de alfabetização de maneira mais agradável e reflexiva.

A seleção dos jogos foi realizada a partir de inscrições para a sessão de exposição de jogos prevista no VI Seminário de Estudos em Educação e Linguagem, promovido pelo CEEL, em março de 2014. Durante o Seminário, foram expostos trinta e sete jogos, dos quais vinte compõem a presente publicação. À equipe de seleção e leitura crítica, agradecemos pelo empenho em fazer com que esse material possa, agora, ser socializado com professores da Educação Básica de forma mais ampla e não apenas com aqueles que participaram do Seminário. Os jogos estão organizados em três blocos.

No primeiro, constam oito jogos que favorecem a aprendizagem sobre o funcionamento do sistema de escrita alfabética, com atividades de reflexão sobre a dimensão sonora das palavras, assim como atividades de reflexão sobre as correspondências entre letras ou grupos de letras e fonemas, as correspondências grafofônicas.

No segundo bloco, foram inseridos dez jogos, que buscam ajudar as crianças a compreender algumas regras ortográficas da Língua Portuguesa. A ênfase dos materiais é na aprendizagem de regularidades, considerando-se que tal foco é benéfico por possibilitar uma aprendizagem gerativa, ou

seja, uma aprendizagem que não diz respeito a convenções específicas, mas a regras, que são aplicadas a um grande número de palavras.

Por fim, no terceiro bloco, há dois jogos que envolvem Libras e os sinais na Libras com o objetivo de favorecer a alfabetização de crianças surdas e, ao mesmo tempo, o ensino de Libras aos estudantes ouvintes.

Evidentemente, os jogos aqui expostos não garantem e nem são suficientes para a alfabetização em Língua Portuguesa, para a alfabetização em Libras ou para a aprendizagem das convenções ortográficas. Porém, entendemos que eles podem se constituir em um importante recurso nesses processos. São também exemplos da potencialidade dos jogos didáticos para a educação das crianças, que, ao mesmo tempo em que brincam, podem aprender sobre a língua.

Jogos de alfabetização:
reflexões sobre o sistema de
escrita alfabética

Busca por sons

Danielle Pinheiro Correia da Rocha (danielle.33@hotmail.com)

Edna Maria Freitas da Silva (sua-eterna-apaixonada@hotmail.com)

Flávia Priscila Pereira Paulino de Souza (flavinha.00a@gmail.com)

Kariny Michelly Silva de Oliveira (kariny.ufpe@hotmail.com)

Luiz Fernando Ferreira (nando-cristao@hotmail.com)

Cartela 1

Para o aluno

Finalidade do jogo:

Vence o jogo quem tiver maior pontuação no final de todas as rodadas.

Jogadores:

Três jogadores ou três duplas.

Peças do jogo:

- Doze cartelas contendo quatro palavras incompletas, cada uma;
- Quarenta e oito fichas com sílabas para completar as palavras.
- Uma ampulheta para marcar o tempo para montagem das palavras com as fichas;
- Um bloco com tabelas para marcar a pontuação de cada equipe.

Regras:

- Cada jogador/dupla receberá quatro cartelas, quatro fichas e uma tabela.
- A rodada é iniciada no momento em que a ampulheta é virada para a contagem do tempo.
- Cada jogador, ou dupla, deverá completar as palavras das cartelas, utilizando as fichas de sílabas.
- Se um jogador, ou uma dupla, conseguir completar as cartelas antes do tempo, deve gritar OBA! Nesse momento, todos os demais jogadores, ou duplas, devem parar a jogada.
- Ao final do tempo marcado pela ampulheta ou indicado pelo jogador que gritar OBA, todos os jogadores devem anotar a pontuação na tabela, com base na conferência de demais jogadores sobre a correção das fichas utilizadas.
- O jogo terá quatro rodadas. A cada rodada serão contados os pontos obtidos pelos jogadores/duplas.
- Cada palavra completada corretamente vale um ponto, e a cartela completa quatro pontos.
- Ganhará o jogo quem obtiver maior quantidade de pontos.

Cartela 2

Para o professor

Objetivos didáticos do jogo:

- ✦ Comparar palavras que começam com a mesma sílaba/ som;
- ✦ Perceber que palavras diferentes possuem fonemas e letras iguais;
- ✦ Perceber que, ao completar as palavras com sílabas diferentes, novas palavras são formadas, apesar de começarem com a mesma sílaba/som;
- ✦ Estabelecer correspondências grafofônicas.

Estratégias de encaminhamento da atividade:

O professor lerá as instruções do jogo em voz alta para todos os alunos, conversando com eles, para verificar se os alunos entenderam as regras. Também poderá informar aos alunos quais palavras correspondem às imagens, caso os estudantes tenham dúvidas.

Durante ou após a leitura das instruções, é importante esclarecer que as cartelas estarão incompletas e que cada traço corresponde a uma sílaba que estará faltando para completar a palavra.

Desdobramentos do jogo:

O professor poderá socializar as palavras com toda a turma antes de dar o resultado do jogo em debate na sala de aula, fazendo comparações de palavras com seus fonemas iniciais e finais.

Durante as aulas seguintes, o professor poderá refletir com os alunos sobre as semelhanças e diferenças entre as palavras, relacionando as palavras no quadro.

Além dessas atividades, pode ser sugerido que a turma faça uma pesquisa em equipes, no laboratório de informática, a fim de buscar outras palavras que começam ou terminam com as sílabas utilizadas para completar as palavras. Essa pesquisa deverá ser socializada em sala pelas equipes e exposta no painel da escola.

Repertório de palavras usadas no jogo:

BOLA / BOLO/ BOCA/ BOTA

FOCA / FOGO / FOLHA / FOGUETE

CASA / CASACO / CAMA / CADEIRA

SAPO/ SACOLA / SALADA / SABONETE

DADO / DANONE / DATA/ DAMA

COCO / COPO/ COCADA / COLA

FITA / FIO / FIGA / FIVELA

LÁPIS / LARANJA / LANCHE / LAGARTO

VALE/ VACA / VASO / VACINA

JACA/JACARÉ/JAQUETA/JANELA

MATA/ MACACO/MAÇÃ /MALA

PIPA/PIPOCA/PIANO /PIRULITO

Trilha de rimas

Alanda Cláudia Melo da Cruz (alandamelo@hotmail.com)

Danielle Francisca de Santana (da-ni101@hotmail.com)

Lis de Gusmão Lino (lislino@hotmail.com)

Lorruama da Silva Costa (lorruama11@hotmail.com)

Manuella Moraes de Oliveira Mello (manuellamoraes@hotmail.com)

Vanessa Rafaella Galvão Souza (vrafaella_@hotmail.com)

Cartela 1

Para o Aluno

Finalidade do Jogo:

Para vencer o jogo, é preciso chegar ao fim da trilha, realizando os desafios encontrados no caminho do tabuleiro.

Jogadores:

Dois a quatro jogadores ou duplas.

Peças do jogo:

- Um tabuleiro, com uma trilha de cinquenta casas, contendo figuras e algumas tarefas a serem realizadas;
- Seis cartas contendo prendas para os jogadores quando caírem na casa “pague uma prenda”;
- Um dado de seis lados;
- Uma ampulheta;
- Quatro pinos de cores diferentes.

Regras:

- Cada jogador ou dupla deverá escolher um dos pinos;
- No início do jogo, todos os pinos deverão estar na casa “início”;
- Para definir quem será o primeiro jogador, deve-se jogar o dado, e o jogador que tirar o maior número será o primeiro a jogar. Caso haja empate em relação ao número sorteado, o dado deverá ser jogado outra vez por aqueles que empataram, e quem obtiver pontuação maior deverá iniciar a partida; o jogo seguirá em sentido horário.
- Cada jogador ou dupla deve jogar o dado e andar o número de casas de acordo com o número sorteado.
- Chegando à casa, o jogador deverá fazer o que se pede;
- Quando o jogador ou dupla cair na casa “rima”, deverá produzir uma rima; caso não produza corretamente, deverá voltar à casa anterior;
- Quando o jogador ou dupla cair na casa “prenda”, deverá puxar uma carta de prenda e fazer o que se pede, caso contrário, voltará à casa anterior;

- + Quanto o jogador cair na casa “Ficar sem jogar na próxima rodada”, ficará uma rodada sem jogar;
- + Quando o jogador cair na casa “Eliminar um jogador”, deverá indicar qual jogador deverá ser eliminado da partida.
- + O jogador ou dupla deverá virar a ampulheta quando tiver que responder às rimas. Caso o tempo acabe e o jogador não consiga pensar em uma rima, este perderá a vez e voltará à casa em que estava.
- + Não será permitido repetir rimas com palavras que já foram ditas no decorrer do jogo ou que estejam no tabuleiro;
- + Ganhará o jogo o jogador ou dupla que chegar primeiro à casa FIM.

Cartela 2

Para o Professor

Objetivos Didáticos do Jogo:

- Comparar palavras em relação às semelhanças sonoras;
- Compreender que, para uma palavra rimar com outra, é preciso que as palavras em questão possuam partes sonoras iguais no final (podendo ser, esse pedaço final, maior ou menor que uma sílaba);
- Desenvolver a consciência fonológica.

Estratégias de encaminhamento:

Primeiramente o professor deverá ler, em voz alta, as regras do jogo, dialogando com os alunos sobre como ele funciona e fazer com que os alunos se familiarizem com o gênero textual instruções de jogo.

O professor deverá dar exemplos e pedir para que eles rimem algumas palavras, pois precisam perceber que a rima depende do segmento sonoro final.

Durante o jogo, é necessário que o docente fique circulando (observando) entre os grupos para que, caso seja solicitado pelos alunos, possa tirar as dúvidas. Se o professor estiver no momento em que o aluno errou e ninguém notou, ele deverá se pronunciar e fazer com que o aluno tome consciência de que as partes da palavra não rimam, mas sempre motivando os estudantes a pensarem e perceberem o equívoco.

Dicas ao professor:

Esse jogo é muito interessante e importante para o processo de alfabetização, pois permite que o aluno perceba que as palavras distintas podem ser compostas por sons equivalentes e apresentarem a mesma “parte final” sonora (as rimas).

Após jogar, é importante que o professor realize outras atividades com os mesmos objetivos do jogo, como, por exemplo, fazer um quadro com várias palavras e solicitar aos alunos que o completem por meio das rimas.

A listagem abaixo contém o repertório de palavras escolhidas para a elaboração do jogo e alguns exemplos de rimas para auxiliar o professor no

percurso do tabuleiro. Também poderá colaborar nas atividades aplicadas após o término do jogo.

Repertório de palavras*:

MAMADEIRA – CHALEIRA – CADEIRA – LAPISEIRA – PENEIRA
CADERNO – TERNO – MODERNO – INVERNO – ETERNO
– INFERNO

FLOR – VALOR – CALOR – AMOR – DOR
MÃO – CHÃO – CORAÇÃO – NÃO – SABÃO
DEDO – MEDO – AZEDO – BRINQUEDO – CEDO
VACA – FACA – MACA – BARRACA – ATACA
CAVALO – INTERVALO – GALO – GARGALO – TALO – RALO
DENTE – PENTE – CONTENTE – MENTE – ARDENTE – ACIDENTE
SEREIA – AREIA – AVEIA – MEIA – CREIA – CEIA
CASA – ASA – BRASA – ARRASA
JANELA – PANELA – FLANELA – CADELA
PALHAÇO – LAÇO – TRAÇO – EMBARAÇO
PATO – GATO – JATO – MATO – LAGARTO
BORBOLETA – GAVETA – PLANETA – MALETA – CANETA
ANEL – PINCEL – PASTEL – CORONEL – PAINEL
ABELHA – OVELHA – ORELHA – TELHA – SOBRANCELHA
ESCADA – SALADA – ESPADA – LAPADA – AMASSADA
CARRO – BARRO – JARRO – CATARRO – CIGARRO
SOL – LENÇOL – GIRASSOL – GUARDA-SOL – CARACOL
BRAÇO – ABRAÇO – AÇO – CANSAÇO
BRIGADEIRO – TRAVESSEIRO – JARDINEIRO – PEDREIRO
– GOLEIRO

PISCINA – VACINA – BUZINA – MENINA – PROTEÍNA
GIRafa – GARRAFA – RAFA – ABafa
VENTILADOR – NADADOR – PESCADOR – SONHADOR
– CORREDOR

* Em negrito, estão as palavras apresentadas no tabuleiro do jogo

BOLA – COLA – MOLA –ROLA – SOLA – SACOLA

SAPATO – BARATO – CHATO – CARRAPATO

BARATA – LATA – DATA – BATATA

PERNA – CAVERNA – LANTERNA – BADERNA

NARIZ – CHAFARIZ – APRENDIZ

CHUPETA – COMETA –CARETA – PERNETA – CORNETA

CAMA – LAMA – PIJAMA – AMA

PETECA – BONECA – CARECA – MARRECA

MELANCIA – BACIA – DELEGACIA – DEMOCRACIA

PILHA – ILHA - BRILHA –BAUNILHA – CARTILHA – COMPARTILHA

DADO – MACHADO – BORDADO – SOLDADO – CUIDADO

OLHO – PIOLHO – REPOLHO – MOLHO – ZAROLHO – TRAMBOLHO

GALINHA – VIZINHA – COXINHA –CASINHA

TESOURA – CENOURA –LOURA – VASSOURA

Rimou ganhou

Ariane Santos Anunção (arianeanunciacao@gmail.com)
Isadora Paolla Tabosa do Nascimento (isadora_tabosa@hotmail.com)
Ruane Iana dos Santos Silva (ruane_iana@hotmail.com)

Cartela 1

Para o Aluno

Finalidade:

Vence o jogo o grupo quem chegar primeiro ao fim do tapete de rimas.

Jogadores:

Cinco grupos, com, no mínimo, dois jogadores.

Peças do jogo:

- Um tapete
- Quarenta cartelas com figuras
- Um CD
- Uma ampulheta
- Duas cartelas com as letras das músicas do jogo.

Regras:

- Para começar o jogo, deve-se forrar o tapete no chão e espalhar as cartelas com figuras em local distante do tapete, também no chão;
- Um jogador de cada grupo deverá se posicionar na primeira casa do tapete (início). Os outros jogadores ficarão responsáveis por procurar as cartelas no chão;
- Ao iniciar o jogo, deve-se executar uma música do CD. Em cada rodada, será tocada uma música;
- No final de cada música, o mediador deverá desafiar os jogadores a procurar uma figura que rime com a palavra dita. Os jogadores responsáveis por procurar a cartela terão quarenta segundos, cronometrados pela ampulheta, para entregá-la com a figura correta para o jogador que estiver no tapete;
- Cada grupo só poderá entregar uma cartela ao jogador que está no tapete;
- Se a cartela estiver correta, o grupo avançará uma casa;
- Se a cartela estiver incorreta ou se algum grupo não colocar nenhuma cartela no tapete, o grupo não avançará uma casa e devolverá a cartela incorreta;
- Se, em alguma rodada, todos os grupos errarem, a rodada será repetida;
- Vencerá o jogo o grupo que chegar primeiro ao fim do tapete.

Cartela 2

Para o Professor

Objetivos didáticos:

- + Compreender que as palavras são formadas por unidades sonoras menores que as sílabas.
- + Desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração dos sons das palavras.
- + Perceber que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais no final.
- + Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras.

Estratégias de encaminhamento da atividade:

O professor deverá ler em voz alta as instruções do jogo e discutir com os alunos como ele funciona, para que eventuais dúvidas possam ser esclarecidas.

Também é necessária a ajuda do professor na organização do espaço para o jogo e na montagem do mesmo. O professor também deverá ser responsável por mudar as faixas musicais do CD a cada rodada.

Antes do início do jogo, é recomendado que o professor apresente as cartelas com as figuras aos alunos, perguntando o nome de cada figura e corrigindo-os caso se confundam quanto aos nomes das figuras ou não reconheçam o desenho.

O professor também precisa ter a preocupação de dividir os grupos de forma que alunos de variados níveis de escrita possam formar grupos heterogêneos. É necessário também que o professor acompanhe e intervenha ao fim de cada rodada do jogo, pois será necessário verificar se os grupos escolheram as cartelas com palavras que rimem com a que foi proposta no desafio daquela rodada. Só assim os grupos poderão avançar uma casa.

Desdobramentos do jogo:

O professor pode fazer questionamentos aos alunos sobre as letras que formam as palavras, comparando-as e identificando as rimas, discutindo os acertos e os erros com todo o grupo.

A partir desse jogo o professor poderá solicitar aos alunos outras sugestões de palavras que terminem com o mesmo som. Partindo dessas palavras, ele pode trabalhar a escrita das mesmas. Os alunos podem escrever as novas palavras e reescreverem as do jogo, separando-as pelo som final (rima).

Outra sugestão é adaptar o jogo, trocando as figuras que estão nas cartelas por outras em que o foco seja trabalhar os sons iniciais e mediais das palavras.

Repertório de palavras:

BALÃO – FEIJÃO – PÃO – MÃO – VIOLÃO

MEL – ANEL – PINCEL – CHAPÉU – CÉU

BACIA – PIA – MELANCIA – BIJUTERIA – BATERIA

CAMISETA – CANETA – AMPULHETA – MAÇANETA – LUNETAS

GAIOLA – CARTOLA – MOLA – BOLA

VARINHA – GALINHA – RAINHA

CASTELO – COGUMELO – CHINELO

OLHO – FERROLHO – REPOLHO

CASA – PIRULITO – BONECA – BOCA – SOL – ELEFANTE –

BORRACHA – PETECA – MAÇÃ – CARRO.

Cartela 3

Músicas do Jogo

Faixa 1 – Rime com Pavão

Procure uma palavra que rima com PAVÃO.

Como CHÃO e VAGÃO?

Procure uma palavra que rima com PAVÃO.

ÃO, ão, ão, ão!

Vai demorar o dia todo,

Vai demorar a noite inteira!

Procure uma palavra que rima com PAVÃO.

A minha palavra é (...)!

Faixa 2 – Rime com Pastel

Procure uma palavra que rima com PASTEL.

Como QUARTEL e PAPEL?

Procure uma palavra que rima com PASTEL.

EL, EL, EL, EL!

Vai demorar o dia todo,

Vai demorar a noite inteira!

Procure uma palavra que rima com PASTEL.

A minha palavra é (...)!

Faixa 3 – Rime com Maria

Procure uma palavra que rima com MARIA.

Como TIA e FOLIA?

Procure uma palavra que rima com MARIA.

IA, IA, IA, IA!

Vai demorar o dia todo,

Vai demorar a noite inteira!

Procure uma palavra que rima com MARIA.

A minha palavra é (...)!

Faixa 4 – Rime com Julieta

Procure uma palavra que rima com JULIETA.

Como CHUPETA e BORBOLETA?

Procure uma palavra que rima com JULIETA.

ETA, ETA, ETA, ETA!

Vai demorar o dia todo,

Vai demorar a noite inteira!

Procure uma palavra que rima com JULIETA.

A minha palavra é (...)!

Faixa 5 – Rime com Escola

Procure uma palavra que rima com ESCOLA.

Como SACOLA e CAMISOLA?

Procure uma palavra que rima com ESCOLA.

OLA, OLA, OLA, OLA!

Vai demorar o dia todo,

Vai demorar a noite inteira!

Procure uma palavra que rima com ESCOLA.

A minha palavra é (...)!

Faixa 6 – Rime com Farinha

Procure uma palavra que rima com FARINHA.

Como PINHA e COZINHA?

Procure uma palavra que rima com FARINHA.

INHA, INHA, INHA, INHA!

Vai demorar o dia todo,

Vai demorar a noite inteira!

Procure uma palavra que rima com FARINHA.

A minha palavra é (...)!

Faixa 7 – Rime com Amarelo

Procure uma palavra que rima com AMARELO.

Como BELO e FARELO?

Procure uma palavra que rima com AMARELO.

ELO, ELO, ELO, ELO!

Vai demorar o dia todo,

Vai demorar a noite inteira!

Procure uma palavra que rima com AMARELO.

A minha palavra é (...)!

Faixa 8 – Rime com Piolho

Procure uma palavra que rima com PIOLHO.

Como MOLHO e REPOLHO?

Procure uma palavra que rima com PIOLHO.

OLHO, OLHO, OLHO, OLHO!

Vai demorar o dia todo,

Vai demorar a noite inteira!

Procure uma palavra que rima com PIOLHO.

A minha palavra é (...)!

OBS.: As faixas musicais podem ser baixadas através do link:

http://www.4shared.com/rar/zTztnMBa/Msicas_-_Rimou_Ganhou.htm

Quebra-cabeça: figura misteriosa

Anaelize dos Anjos Oliveira (anaelizeoliveira89@gmail.com)

Fabiana Andrade de Santana (fabiandrade31@hotmail.com)

Fabiana Ferreira da Silva (ffabiana86@yahoo.com.br)

Karina Siqueira Cunha (karen2syc@hotmail.com)

Cartela 1

Para o Aluno

Finalidade do Jogo:

Ganha o jogo o primeiro jogador que conseguir montar uma sequência de três quebra-cabeças e ordenar os nomes das figuras descobertas corretamente.

Jogadores:

Seis a doze participantes, distribuídos em grupos de três ou quatro crianças.

Peças do jogo:

- Nove fichas com dicas sobre os nomes das figuras, por exemplo, se for um bicho (BOI): Este bicho tem quatro patas; possui pelos, tem chifres, entre outras dicas.
- Base em papelão e emborrachado com suporte em velcro para montagem e fixação do quebra-cabeça;
- Setenta e duas caixas de fósforos, cada uma com pedaços de figuras (nove conjuntos de oito caixas, que formam nove figuras)
- Nove envelopes com as fichas de letras que formam os nomes das figuras do quebra-cabeça;
- Cartela com as figuras e lacunas para montar o nome com as letras móveis.

Regras do jogo:

- Cada grupo receberá um conjunto de caixas de fósforo que formam uma figura;
- O professor lerá as fichas com as dicas das imagens a serem formadas;
- Cada grupo deverá montar o quebra-cabeça e descobrir a figura;
- Após descobrir a figura, o grupo deverá encontrar um envelope com a figura e as letras que formam o nome da figura;
- Após encontrar o envelope, o grupo deverá ordenar as letras e montar o nome da figura em uma cartela lacunada com a figura e os respectivos

quadrados para cada letra;

- + Caso o grupo não consiga montar o nome sozinho, o professor deve auxiliá-lo com dicas; - Após a montagem, deverá ser realizada a contagem dos pontos de cada grupo:

- + Cada imagem montada corretamente, com a formação correta da palavra valerá cinco pontos (cada grupo pode marcar, no máximo, quinze pontos).

- + Cada dica que o professor fornecer equivalerá a menos um ponto.

- + O grupo que montar os três quebra-cabeças, formar os seus respectivos nomes primeiro e obtiver maior pontuação será o grupo vencedor.

Cartela 2

Para o Professor

Objetivos Gerais:

- Possibilitar o contato com letras e palavras, a partir da exploração dos princípios do Sistema de Escrita Alfabética (SEA), de forma lúdica e reflexiva.
- Compreender o funcionamento do Sistema de Escrita Alfabética;

Objetivos Específicos:

- Compreender que são utilizados símbolos convencionais (letras) para a escrita de palavras;
- Compreender que a direção predominante da escrita é horizontal e o sentido é da esquerda para a direita;
- Entender que palavras diferentes variam quanto ao número, repertório e ordem de letras.
- Ordenar letras para formar palavras.

Estratégias de encaminhamento da atividade:

O professor poderá utilizar o jogo como estratégia de alfabetização e raciocínio lógico dos alunos para montar o quebra-cabeça. É recomendado que o professor organize previamente o espaço da sala de aula, reservando três mesinhas, uma para cada grupo.

As peças do jogo devem ser guardadas em envelopes para que as peças não se misturem.

O professor deverá circular pelos grupos para observar as montagens das figuras e a ordenação das palavras.

Esse jogo pode ser utilizado por todos os alunos, independentemente do nível de compreensão do funcionamento do Sistema de Escrita Alfabética, pois, como será feito preferencialmente em grupo, um irá auxiliar o outro,

Antes de começar o jogo, o professor deverá ler as regras do mesmo para que não haja dúvidas na hora da brincadeira. Atribuir pontuação é uma opção, porém o jogo pode ser realizado sem pontuação, dependendo dos objetivos planejados pelo professor.

Desdobramentos do jogo:

Se o professor desejar, poderá fazer a atividade com ordenação de sílabas para a formação das palavras.

Esse jogo poderá ser realizado com figuras do mesmo campo semântico (animais, frutas, brinquedos, material escolar, figuras diversas).

Esse jogo também pode ser adaptado para turmas como 4º e 5º anos, sendo trabalhado dígrafos (RR, SS, CH, LH, NH). Caberá ao professor mudar as figuras para que corresponda ao seu objetivo.

Após o jogo, o professor poderá formar frases sobre a figura montada, construir uma lista com os alunos das figuras do quebra-cabeça, formar novas palavras com alfabeto móvel com a mesma letra ou sílaba inicial dos nomes das figuras contidas no jogo, ser escriba de um texto coletivo se os alunos ainda não escreverem com autonomia.

Repertório de figuras

Figuras de animais: elefante, jacaré e rato

Figuras de frutas: melancia, laranja e uva

Figuras de brinquedos: bicicleta, peteca e pipa

Amarelinha alfabética

Cherlia Bezerra da Silva (cherlyabs@gmail.com)

Crisley Almeida dos Santos (crisley_as@hotmail.com)

Nayana Pimentel Fernandes (nayana.pf@hotmail.com)

Sarah Gabriela Pontes Cantilino (gabi-cantilino@hotmail.com)

Tamires Gomes Pinto (thammigomes.ps@hotmail.com)

Cartela 1

Para o aluno

Finalidade do jogo:

Como na brincadeira de Amarelinha original, o objetivo do jogo é percorrer, pulando num pé só, todas as casas até chegar ao “céu”, onde se pode colocar os dois pés no chão. Nesse percurso, os alunos devem responder a desafios correspondentes às casas aonde vão lançando a pedra. Tais desafios correspondem a conteúdos pedagógicos que o professor irá selecionar. O primeiro aluno que chegar ao céu vencerá o jogo.

Jogadores:

Até cinco alunos

Peças do jogo:

- Traçado da Amarelinha
- Pedra
- Um dado
- Fichas com desafios pedagógicos

Regras:

- Determinar quem será o leitor dos desafios e o jogador que iniciará o jogo;
- O dado deverá ser lançado, iniciando-se a brincadeira com o jogador que tirar o maior número;
- O primeiro jogador deverá lançar a pedra na primeira casa da Amarelinha de modo que não fique em cima das linhas ou ultrapasse o espaço da casa;
- Ao lançar a pedra sem errar, o jogador deverá responder corretamente o desafio da casa e percorrer, pulando num pé só, todas as casas até chegar ao céu, onde poderá colocar os dois pés no chão;
- Chegando ao céu, o jogador refaz o percurso, pegando a pedra na casa onde ela foi lançada e pulando essa casa;
- Na próxima jogada, deve lançar a pedra na casa seguinte, realizando o mesmo procedimento, até conseguir lançar a pedra na última casa;

- + Caso o jogador erre o desafio em alguma casa, deve voltar para o início do jogo e passar sua vez para o próximo participante;
- + Caso o jogador erre o lançamento da pedra (se a pedra cair fora da casa esperada) deve permanecer na casa onde estava e passar sua vez para o próximo participante;
- + Ganha o jogo quem conseguir chegar primeiro ao céu, passando por todas as casas e respondendo os desafios corretamente em todas as voltas.

Cartela 2

Para o professor

Objetivos didáticos do jogo:

- Ensinar conteúdos de Língua Portuguesa de forma lúdica por meio de desafios;
- Reconhecer as letras do alfabeto e a ordem alfabética; perceber que as vogais estão presentes em todas as sílabas; compreender que palavras diferentes compartilham certas letras; perceber que palavras diferentes variam quanto ao número, repertório e ordem de letras; identificar semelhanças sonoras em sílabas iniciais; produzir e identificar palavras que rimam; consolidar conhecimentos sobre as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, fazendo a leitura de palavras.

Estratégias de encaminhamento da atividade:

O jogo deve ser utilizado durante as aulas de Língua Portuguesa, cabendo ao professor selecionar os conteúdos dos desafios propostos ao longo de cada partida. Dessa forma, o docente precisa ter uma boa noção dos conhecimentos dos alunos para elaborar desafios que não sejam inatingíveis ou simples demais.

Desdobramentos do jogo

O professor pode propor atividades complementares com base nos desafios propostos no jogo. Por exemplo: fazer um ditado utilizando figuras de palavras que também foram usadas no jogo.

O jogo também poderá ser utilizado em aulas de educação física, nas quais os alunos irão desenvolver noções de equilíbrio e movimentos de arremessar e saltar, descobrindo suas habilidades.

Além disso, o jogo pode ser utilizado nas demais áreas de conhecimento (Matemática, Ciências, História e Geografia), já que o professor pode lançar desafios realizando perguntas relativas aos conteúdos dessas áreas.

Uno silábico

Arlam Dielcio Pontes da Silva (arllan_dielcio@hotmail.com)

Elânia Mendes dos Santos (elaniamendes.net@hotmail.com)

Gerciane Ramos Dias (gerciane_ramos@hotmail.com)

Laene Alves Pacheco Vaz (laene.vaz@gmail.com)

Mylena Carla Almeida Tenório (mylena_dayvid@hotmail.com)

Leila Nascimento da Silva (leilansufrpe@gmail.com)

Cartela 1

Para aluno

Finalidade do jogo:

Fazer com que as crianças tomem consciência dos sons das palavras.

Jogadores:

Três jogadores

Peças do jogo:

- Dezoito cartas coloridas com imagens e palavras correspondentes. As cartas são divididas em seis trios de cores diferentes. Os trios combinam em relação às cores (vermelho, verde, roxo, amarelo, azul, laranja) e às sílabas iniciais das palavras (FA, VA, TA, PA, MA, BA).
- Seis cartas de ação (em que o próprio jogador poderá escolher uma cor e sílaba para dar sequência ao jogo).

Regras:

- Embaralhar as cartas;
- Entregar quatro cartas para cada jogador;
- As demais cartas devem ficar disponíveis num montinho para serem utilizadas ao longo do jogo;
- Para dar início ao jogo, cada participante deverá lançar o dado. Quem tirar o número maior começará lançando na mesa uma carta de sua escolha.
- Na sequência, os jogadores deverão apresentar uma carta que contenha uma palavra / figura que comece com a mesma sílaba inicial da última carta lançada.
- As cartas de ação poderão ser lançadas a qualquer momento, desde que o jogador esteja na sua vez de jogar.
- Quando nenhum jogador tiver carta que contenha uma palavra iniciada com a sílaba inicial da palavra lançada na mesa, deve-se iniciar a próxima rodada, em que novamente os jogadores devem lançar o dado, para decidir quem lançará a próxima carta. Novamente, os jogadores devem depositar na mesa, em ordem de jogada, as cartas que contenham palavras que comecem com a sílaba inicial da palavra lançada.
- - Ganha o jogo quem conseguir descartar todas as suas cartas.

Cartela 2

Para professor

Objetivos didáticos do jogo:

- ✦ Identificar a sílaba inicial em palavras;
- ✦ Identificar semelhanças sonoras entre palavras diferentes;
- ✦ Compreender que palavras diferentes compartilham as mesmas letras.

Estratégias de encaminhamento da atividade:

O Uno Silábico pode ser jogado com crianças a partir do nível pré-silábico de modo que elas comecem a perceber que a escrita nota a fala e que as palavras são compostas por diferentes sons. Cabe ao professor chamar a atenção das crianças para as imagens das cartelas, enfatizando o som inicial das palavras e fazendo com que percebam que palavras diferentes podem compartilhar os mesmos sons, no caso, as sílabas ou pedacinhos iniciais.

Desdobramento do jogo:

Depois da utilização do jogo Uno silábico em sala com os alunos, o professor pode propor outras atividades utilizando as cartelas do próprio jogo, como as atividades de parear palavras quanto à sílaba inicial.

Para que o jogo fique mais desafiador, pode-se confeccionar as peças com todas as cartas de uma mesma cor, para que as crianças tenham que fazer análise fonológica das palavras ou comparação quanto às letras iniciais.

Repertório de cartas do jogo de acordo com as cores e sílaba inicial:

Cor laranja, sílaba MA - mala, macaco; maçã

Cor verde, sílaba VA – vaca, varal, vagalume

Cor roxo, sílaba TA – tatu, tapete, tablet

Cor vermelho, sílaba BA – bala, baleia, batata

Cor azul, sílaba PA – papa, pato, papagaio

Cor amarelo, sílaba FA – fada, fazenda, faca

Pega palavras

Carla Suziane Cavalcanti de Goes (carllasuziane@gmail.com)

Elânia Mendes dos Santos (elaniamendes.net@hotmail.com)

Leide Tenório Cavalcante (leide.tenorio@hotmail.com)

Cartela 1

Para o aluno

Finalidade do jogo:

Vence o jogo quem formar o maior número de palavras.

Jogadores:

Três jogadores

Peças do jogo:

- Um dado;
- Varetas coloridas;
- Saquinhos nas cores das varetas, contendo diferentes sílabas;

Regras:

- Os jogadores lançam o dado e aquele que tirar o número maior será o primeiro a começar;
- O feixe de varetas é jogado ao acaso, e a primeira criança tenta pegar uma vareta. A cor da vareta que for retirada por ela indicará a cor do saquinho em que ela deve pegar uma sílaba, sem olhar. O jogador guarda a sílaba retirada do saquinho virada para baixo e aguarda a próxima vez de jogar.
- O jogador seguinte tenta pegar uma vareta e o mesmo procedimento indicado acima é seguido por ele;
- Cada jogador tira apenas uma vareta por vez. Se, nessa tentativa, ele mover alguma vareta do feixe, ele perde a jogada, ou seja, não leva nenhuma vareta e, portanto, também não pega uma sílaba do saquinho;
- A cada vareta retirada, os jogadores vão acumulando sílabas com as quais tentarão formar palavras;
- O jogo termina quando acabarem as varetas e vence quem formar o maior número de palavras com as sílabas que foi acumulando durante o jogo.

Cartela 2

Para o professor

Objetivos Didáticos:

- + Estimular a percepção de que as vogais estão presentes em todas as sílabas;
- + Desenvolver a noção de que as sílabas variam quanto a sua composição;
- + Desenvolver a noção de que palavras diferentes podem compartilhar certas letras e sílabas;
- + Desenvolver os conhecimentos das crianças sobre as correspondências grafofônicas e formação de novas palavras.

Estratégias de encaminhamento da atividade:

- + Recomenda-se que o professor comece dizendo que trouxe para sala um novo jogo de varetas, procurando entusiasmar os alunos para a atividade;
- + O professor deve ler em voz alta as regras do jogo e tirar dúvidas dos alunos. Durante o jogo, caso necessário, pode retomar as regras, relendo-as para as crianças;
- + Em caso de participação de crianças em níveis mais iniciais de apropriação do sistema de escrita, é interessante organizar o jogo em duplas, de modo que as crianças tenham como parceiros alunos de nível mais avançado para ajudar na formação das palavras.

Desdobramentos:

- + Pode ser combinado que os jogadores passem a retirar varetas do feixe até mexer em alguma delas (tal como ocorre no jogo original) e não apenas retirar uma vareta por vez;
- + Pode-se aumentar o número de saquinhos de sílabas para oferecer mais possibilidades de formação de palavras;
- + Um maior número de crianças pode participar do jogo, desde que o número de sílabas dentro dos saquinhos aumente;
- + Outra possibilidade é usar mais de um jogo de pega varetas. Dessa forma, um maior número de crianças pode jogar ao mesmo tempo;
- + Ao final da partida, o professor pode pedir que as palavras formadas no jogo sejam registradas no caderno. A partir daí, o professor pode conduzir

um trabalho de exploração das palavras de forma coletiva. É possível, por exemplo, explorar a quantidade de sílabas e letras das palavras, quais as palavras maiores e menores, fazer uma lista de palavras (oralmente ou por escrito) que tenham a mesma sílaba inicial de uma determinada palavra formada no jogo, etc.

Boliche silábico

Alex de Araujo Lima (lima.alexdearaujo@gmail.com)

Leila Nascimento da Silva (lewa10@yahoo.com.br)

Vanessa Brandão Pereira (Vanessa_brandao99@yahoo.com)

Cartela 1

Para o Aluno

Finalidade do jogo:

Ganha o jogador ou equipe que conseguir formar três palavras de cada cor (três palavras monossílabas, três palavras dissílabas e três palavras trissílabas).

Jogadores:

Individualmente ou em equipes de, no máximo, cinco jogadores (nesse caso, o professor deve alternar a ordem de lançamentos dos jogadores).

Peças do jogo:

- Dez pinos de boliche
- Uma bola;
- Um saquinho com vinte e sete cartas amarelas (com sílabas que formam palavras monossílabas);
- Um saquinho com vinte cartas azuis (com vinte sílabas que formam palavras dissílabas);
- Um saquinho com trinta cartas cor de rosa (com trinta sílabas que formam palavras trissílabas);
- Cada saco deve conter algumas cartas em branco.

Regras

- Organizar os dez pinos em forma de triângulo e marcar uma linha para arremessar a bola;
- Os pinos devem ficar com vinte centímetros (ou um palmo) de distância um do outro, e a ordem de cores deve ficar alternada;
- Por sorteio, os participantes decidem quem iniciará o jogo;
- Cada jogador ou equipe se posiciona atrás da marca de lançamento e arremessa a bola em direção aos pinos;
- Contam-se os números de pinos derrubados;
- Um pino amarelo dá direito a puxar uma carta do saquinho amarelo (palavra monossílabas), um pino azul a duas cartas do saquinho azul (palavras

dissílabas) e um rosa a três sílabas do saquinho rosa (palavras trissílabas). As cartas em branco em cada saquinho objetivam dificultar o andamento do jogo;

- + De acordo com o número e cores dos pinos derrubados, o jogador ou equipe retira dos saquinhos a quantidade de cartas correspondentes e tenta formar as palavras; no caso do saco amarelo, o aluno já retira a palavra, pois cada carta já contém uma palavra monossílaba.
- + Quando não for possível formar uma palavra, as cartas com sílabas ou letras não utilizadas devem voltar para os saquinhos correspondentes;
- + O jogo continua até que um jogador ou equipe consiga formar três palavras de cada cor, ou seja, três palavras monossílabas, três dissílabas e três trissílabas;
- + Embora o jogo tenha sido pensado com base em algumas palavras (ver lista acima), os jogadores podem formar outras palavras.

Cartela 2

Para o Professor

Objetivos didáticos do jogo

- Compreender que palavras diferentes compartilham as mesmas letras e sílabas;
- Perceber que palavras diferentes variam quanto ao número, repertório e ordem de letras;
- Perceber que, em cada sílaba, há uma vogal e que a estrutura das sílabas varia;
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a ler e escrever palavras.

Estratégias de encaminhamento da atividade:

- Recomenda-se que o professor comece dizendo que trouxe para sala um novo jogo de boliche, procurando entusiasmar os alunos para a atividade;
- O professor deve ler em voz alta as regras do jogo e tirar dúvidas dos alunos. Durante o jogo, caso necessário, pode retomar as regras, relendo-as para as crianças;
- No caso de o jogo ser em equipe, é indicado que o professor defina a ordem de lançamento dentro das equipes de modo que todas as crianças participem. Além disso, o professor deve mediar a atividade de formação de palavras de modo que os alunos troquem informações sobre o que já sabem em relação ao sistema de escrita;
- Quando um jogador ou equipe concluir as três palavras (com cada cor), o professor deve pedir que as crianças leiam as palavras formadas de modo a ampliar o repertório de palavras de todos os participantes.

Desdobramentos do jogo:

- Com algumas adaptações, o jogo pode tornar-se mais desafiador. Por exemplo: ao derrubar um pino rosa e retirar três cartas do saquinho, em vez de tentar formar uma palavra com as três sílabas retiradas, o professor pode solicitar que o jogador ou equipe escreva ou diga oralmente palavras que se iniciem com (ou contenham as) sílabas das cartas retiradas.

Também nesse caso, ganhará a equipe ou jogador que conseguir formar mais palavras.

• Depois do jogo, o professor pode complementar a atividade solicitando que os alunos escrevam em seus cadernos as palavras formadas durante o jogo, destacando, por exemplo, as que começam e/ou terminam com a mesma sílaba ou escrevendo outras palavras que tenham o mesmo som inicial e final. Também é possível solicitar que os alunos pesquisem, em revistas, novas palavras com as mesmas sílabas das palavras formadas no jogo.

Repertório de palavras que podem ser formadas com as sílabas de cada saquinho:

Uma sílaba – CÉU / PÉ / BOI / SOL / CHÁ / SAL / PÓ / RÃ / GOL / PAR;

Duas sílabas – PAPEL / CASA / PATO / GATO / SAPO / RATO / COPO / VACA / PENTE / TINTA;

Três sílabas – CAMISA / CAVALO / CIMENTO / FAMÍLIA / BORRACHA / DOMINÓ / GARRAFA / PÚBLICO / MENINO / ÁRVORE.

Jogos de ortografia

Qual é a Letra?

Gabrielle Silva de Holanda (gaby01_7@hotmail.com)

Larissa Rodrigues de Paula (larri554@hotmail.com)

Roseli Cristina Pergentino de Santana (roselisant35@gmail.com)

Maria Ramalha dos Santos (roselisant35@gmail.com)

Cartela 1

Para o Aluno

Finalidade:

Vence o jogo quem primeiro completar a sua cartela, preenchendo todas as lacunas com as devidas letras corretamente.

Jogadores:

Dois a seis jogadores.

Peças do jogo:

- Vinte cartelas, cada uma contendo cinco palavras incompletas (com algumas palavras presentes em mais de uma cartela);
- Vinte e cinco fichas com a letra “O”;
- Vinte e cinco fichas com a letra “U”;
- Vinte e cinco fichas com a letra “E”;
- Vinte e cinco fichas com a letra “I”;
- Um dado numérico;
- Um dado das letras;
- Um dicionário.

Regras:

- Cada jogador escolhe aleatoriamente uma cartela.
- Cada jogador deverá lançar o dado numérico, para decidir quem iniciará a partida.
- O primeiro jogador deverá jogar o dado das letras, os outros deverão fazer o mesmo ao chegar a sua vez.
- O jogador deverá completar alguma palavra de sua cartela que termine com a letra sorteada, pegando a letra desejada no suporte de letrinhas, e preencher a lacuna para completar a palavra. Caso a letra sorteada não complete alguma lacuna de sua cartela, perderá a vez,
- Aquele que preencher toda a cartela deverá mostrar aos outros para a correção. Caso os jogadores encontrem dificuldades para corrigir, poderão consultar o dicionário.
- Após o grupo ter analisado a cartela preenchida e concordado com os acertos, tem-se o vencedor.

Cartela 2

Para o Professor

Objetivos didáticos:

- + Compreender o emprego do “O” ou “U”, “E” ou “I” em final de palavras oxítonas e paroxítonas terminadas com os fonemas /i/ e /u/.
- + Refletir sobre a tonicidade das palavras.

Sugestões de encaminhamento:

O jogo pode ser usado em atividades pelo professor mesmo antes da regra ortográfica ter sido discutida em sala de aula, pois, usando o jogo antes, o estudante poderá levantar hipóteses sobre a regularidade enfocada no jogo.

Faz-se necessário que o professor leia as regras do jogo junto com os estudantes para que todos joguem de acordo com as regras acordadas.

Dicas ao professor

O jogo, quando utilizado em sala de aula como material de fixação, ajuda o estudante a refletir sobre a tonicidade de cada sílaba, pois é importante que ele encontre a sílaba tônica para saber qual letra deverá empregar para completar a palavra.

Lista de Palavras:

O	I	U	E
Bolo	abacaxi	Angu	ajudante
Braço	bisturi	Caju	amaciante
Cabelo	buriti	Canguru	árvore
Cachorro	caqui	Chuchu	bife
Caderno	colibri	Hindu	bilhete
Cavalo	esqui	Iguaçu	chiclete
Copo	jaboti	Peru	chicote
Dinheiro	javali	Surucucu	corrente
Garfo	juriti	Sururu	detergente
Gato	organdi	Tabu	diferente
Livro	quati	Tatu	doce
Macaco	sapoti	Teju	elefante
Prato	siri	Umbu	fome
Quadro	tupi	Urubu	parede
Rato	zumbi	Xampu	parque

E ou I? Eu Já Aprendi

Dayane dos Santos Figueira (dayane_ceel@hotmail.com)
Monik Nawany Da Silva Barreto (moniknawany@hotmail.com)
Polyana Roberta Pereira Barbosa (polyufpe@bol.com.br)

Cartela 1

Para o Aluno

Finalidade do jogo:

Ganhará o jogo a equipe que primeiro completar corretamente o quadro de palavras.

Jogadores:

Duas equipes.

Peças do jogo:

- * Um dado.
- * Uma bola.
- * Dois sacos com números de 01 a 14 cada.
- * Três cilindros com a letra E.
- * Três cilindros com a letra I.
- * Dois quadros com palavras lacunadas.
- * Quatorze vogais E.
- * Quatorze vogais I.

Regras

- * Antes de iniciar o jogo, os cilindros devem ser arrumados a certa distância dos jogadores para que possam ser derrubados durante a partida.
- * Cada grupo receberá um quadro com as palavras lacunadas.
- * Inicia o jogo o grupo que tirar a maior pontuação no dado;
- * Cada equipe recebe um saco contendo as fichas numeradas.
- * Cada integrante das equipes pegará, dentro do saco, uma ficha numerada que corresponderá à colocação que o aluno irá jogar com o objetivo de conseguir pontos para sua equipe.
- * A equipe vencedora nos dados começará a partida com o aluno que foi sorteado com a ficha de número 01;
- * Cada participante jogará a bolinha de forma que derrube um cilindro, que poderá ter a letra (E) ou (I). Caso o participante não consiga derrubar nenhum dos cilindros, passará a vez para a outra equipe;

- + Se o cilindro for derrubado, o aluno pegará, na caixa, a letra correspondente à do cilindro e irá escolher uma das palavras do quadro correspondente ao seu grupo e deverá completá-la. O jogador poderá pedir ajuda ao seu grupo para completar a palavra.
- + Se a escolha feita pelo jogador estiver incorreta, a letra será devolvida à caixa, permanecendo assim a palavra incompleta. O grupo não marca ponto, passando a vez para a outra equipe;
- + O jogo será finalizado quando uma das equipes completar primeiro todo o quadro. Caso, ao fim da primeira rodada, nenhum dos grupos consigam completar o quadro, se inicia outra rodada, voltando ao aluno com ficha 01 da equipe que estiver com a vez.

Cartela 2

Para o Professor

Objetivo Didático:

- Compreender as regras que determinam o uso das letras E e I no final de palavras.
- Observar a tonicidade das palavras terminadas em E ou I.

Estratégias de encaminhamento da atividade:

O professor, antes de dar início ao jogo, deverá ler e discutir juntamente com os alunos as regras do mesmo. Em seguida, é necessário que o professor divida a sala em dois grupos, constituídos de forma diversificada quanto ao nível de aprendizagem dos alunos. O professor precisará mediar todos os momentos da realização do jogo. A cada palavra completada, o professor deve intervir e perguntar ao aluno o porquê da escolha da terminação, depois questionar a turma sobre a resposta do colega de classe, levando os alunos a refletirem sobre as terminações de cada palavra.

Desdobramentos do jogo:

Além do uso do E e I, o professor poderá deliberar com os alunos o uso do O ou U no final de palavras, usando o mesmo quadro, trocando somente as palavras, as letras dos pinos e as letras de encaixe. Poderá também realizar o mesmo jogo com outras duplas de palavras para trabalhar com outras regularidades ortográficas.

Repertório de palavras:

O professor poderá fazer o quadro de palavras, modificando sempre que quiser inserir novas palavras.

Bingo ortográfico

Elyane Cavalcanti dos Reis (Elyane_reis@yahoo.com.br)

Adriana Galdino Frazão (adrigf88@gmail.com)

Manoela Andrade (Manoela_ufpe@hotmail.com)

Janaína Santos (Janaina_ss_santos@hotmail.com)

Cartela 1

Para o Aluno

Finalidade:

Vence o jogo o aluno que conseguir completar a cartela do bingo primeiro.

Jogadores:

No máximo, vinte e cinco participantes.

Peças do jogo:

- Vinte e cinco cartelas de bingo, cada cartela contendo seis palavras, faltando letras e dígrafos (M, N, S, Z, R, RR).
- Vinte e cinco sacos com letras a serem preenchidas pelo jogador.
- Um saquinho com noventa e cinco palavras do jogo.

Regras:

Cada participante fica com uma cartela em mãos, atrás da cartela tem um número de 1-25.

Cada jogador deve pegar um saquinho com um número que corresponda a sua cartela. Cada saco contém letras e dígrafos correspondentes à palavra correta e outras letras que não correspondem à escrita da palavra.

O professor sorteia, de cada vez, uma palavra que está dentro de outro saco contendo palavras.

Cada jogador deve procurar, na sua cartela, se a palavra sorteada está nela. Se for encontrada, o jogador deve procurar, no seu saquinho, as letras ou dígrafos que ele acha que correspondem e deve preencher a (s) lacuna (s).

O aluno que terminar de preencher a sua cartela primeiro grita “Bingo”. O professor deve conferir se todas as palavras estão corretas. Se elas estiverem de acordo com a norma ortográfica, o aluno ganha o jogo, se não estiver de acordo, o aluno sai do jogo, e o professor dará continuidade ao jogo.

Cartela 2

Para o Professor

Objetivos didáticos:

- ✦ Consolidar diferentes regras ortográficas já estudadas pela turma.
- ✦ Compreender o uso do “S” para:
 - ✦ indicar o lugar de origem, utiliza-se ESA, como Portuguesa.
 - ✦ indicar títulos de nobreza, mesmo que este tenha som de “Z” Ex: Duquesa, Princesa.
- ✦ Compreender o uso do “Z” para:
 - ✦ escrever palavras que começam com o som de “Z”, Ex: Zorro, Zebra.
 - ✦ escrever substantivos derivados de adjetivos que terminam com EZA, Ex: Pobre-Pobreza.
- ✦ Compreender os usos do “R” e RR para:
 - ✦ grafar palavras iniciadas com R. Ex: Rato, Roma.
 - ✦ grafar palavras com R no começo de sílabas precedidas de consoante, Ex: Henrique.
 - ✦ grafar palavras com R entre vogais, marcando fonema mais brando. Ex: Careca, Pedro.
 - ✦ grafar palavras com RR entre vogais, marcando fonema mais forte. Ex: Carro, Corrida.
- ✦ Compreender o uso do “M” seguido de consoantes; refletindo que ele só aparece antes das letras P e B.
- ✦ Compreender o uso do “N” seguido de consoantes; refletindo que ele aparece em posição final de sílaba, mas não em situações em que a sílaba seguinte se iniciar com P ou B.

Encaminhamentos:

O aluno não deverá ver a palavra escrita, mas, ao escutar a palavra, ele verificará na sua cartela se tem essa palavra e completará com a letra que estiver faltando. Importante: quando o primeiro jogador completar a cartela e gritar “Bingo”, o professor deve ir até ele e conferir se as palavras estão corretas e então dizer se o jogador ganhou ou não. No final do jogo, o professor deverá recolher as cartelas de todos e anotar no quadro as palavras erradas e então

explicará mais uma vez à turma as regras de ortografia, para que assim tire as possíveis dúvidas.

Dicas ao professor:

Refletir acerca da ortografia constitui um dos aspectos necessários que o professor deve levar em consideração no processo de ensino-aprendizagem da língua portuguesa. Uma vez alfabetizados, os alunos necessitam muitas vezes decorar algumas grafias, mas, em outros casos, existem regularidades que lhes dão pistas de como determinada palavra deve ser escrita.

Diante disso, nada mais interessante que propor às crianças jogos que permitam a reflexão acerca da escrita ortograficamente correta. O jogo do “bingo” proposto auxilia a criança a compreender as regularidades contextuais e morfológico-gramaticais.

Nesse jogo, diferentes regras estão sendo contempladas, o que pode dificultar a aprendizagem, caso as regras não tenham sido trabalhadas anteriormente pelo professor por meio de outras atividades. Esse jogo poderá auxiliar o processo de consolidação dessas aprendizagens.

Sugestões de desdobramentos do jogo:

O professor pode fazer alguns desdobramentos desse jogo. Numa próxima aula, o professor pode pedir que os alunos selecionem até duas palavras da cartela do bingo, que eles sentiram alguma dificuldade em conseguir preencher. A partir das dúvidas dos alunos, o professor pode comparar junto com a turma quais foram os tipos de regras ortográficas que eles sentiram mais dificuldades.

Tiradas as dúvidas, posteriormente o professor pode fazer atividades, como: colocar alguma palavra da cartela do bingo no quadro e pedir para cada aluno preencher a coluna com outras palavras que tenham a mesma regra ortográfica. Além disso, os alunos podem, a partir do jogo, escrever um texto com as observações e as aprendizagens realizadas pelo jogo. Identificar as palavras que eles não conheciam no cotidiano e que, mesmo assim, souberam preencher na cartela, quais os critérios que eles utilizaram para preencher aquela palavra.

Palavras utilizadas no jogo:

“S” Para indicar o lugar de origem	FRANCESA, PORTUGUESA, IRLANDESA, HOLANDESA, NORUEGUESA, JAPONESA, INGLESA, LIBANESA, MALTESA.
“S” em palavras que indicam títulos de nobreza	MARQUESA, PRINCESA, BARONESA, DUQUESA.
“Z”, em palavras que começam com o som de “Z”	ZINCO, ZUMBI, ZELADOR, ZANGADO, ZORRO, ZEBRA, ZABUMBA, ZERO
Palavras que são substantivos derivados de adjetivos terminam com EZA	BELEZA, TRISTEZA, POBREZA, GRANDEZA, ESPERTEZA, FRAQUEZA, LIMPEZA, ASPEREZA.
Palavras que iniciam com “R”	RUMO, RATO, ROMA, RACISMO, RICO, ROSTO, RIO, RODO, ROUPA, RUÍDO, RÁPIDO.
“R” no começo de sílabas precedidas de consoante	HENRIQUE, HONRA, GENRO, ENRUGADO, ENREDO.
“R” mais brando, no meio das palavras	PEDRO, PRETO, TRONCO, POBRE, PRONTO, CORAÇÃO, FERIDA, PRATO, MORAL, PRECISAR.
“RR” entre vogais	ARROZ, CARROÇA, SERRA, CARRO, BORRACHA, FERRO, SORRISO, BARRO, CORRIDA, BARRIGA, MORRER, CURRÍCULO, BARRACO.
“M” entre P e B	BOMBEIRO, IMPORTAR, SAMBA, CAMPO, SÍMBOLO, SEMPRE, LEMBRAR, AMPARAR, OMBRO, POMBA, LIMPO, ROMBO, EMPADA.
“N” em posição final de sílaba	LINDO, ONDA, LENDA, CONTO, BANDA, ANTES, CONTORNO, PINTURA, VENTO, SANGUE, RONCO, PANCADA, MUNDO, INDICAR.

O Pequeno Mundo do S e do Z

Ana Raquel da Rocha Bezerra (anaraqueldarochaa@gmail.com)

Milena Mayara Silva da Hora (mayaramoj@yahoo.com.br)

Cartela 1

Para o aluno

Finalidade do Jogo:

Quem conseguir formar mais palavras corretamente é o vencedor.

Jogadores:

Dois jogadores ou duas duplas.

Peças do jogo:

- Roleta com quatorze repartições de cores e figuras diferentes;
- Cartelas de correção de quatorze cores diferentes;
- Papel e caneta.

Regras do jogo:

- Os jogadores devem providenciar papel e caneta;
- As cartelas de correção devem ficar espalhadas sobre a mesa e viradas para baixo;
- O primeiro jogador gira a roleta e, em seguida, escreve a palavra no diminutivo correspondente à figura sorteada;
- Para saber se acertou, o jogador vira a cartela de correção de acordo com a cor que saiu na jogada, mostrando-a para os outros;
- O jogo continua da mesma maneira com o outro participante;
- Ao final, quem conseguir formar mais palavras corretamente é o vencedor.

Cartela 2

Para o Professor

Objetivos didáticos do jogo:

- - Compreender o uso do S ou do Z em palavras no grau diminutivo (nas quais o “s” tem o som de /z/) de acordo com regularidades morfológico-gramaticais da escrita;
- - Refletir sobre a ortografia, identificando e percebendo “constantes” existentes nas palavras em jogo.

Estratégias de encaminhamento da atividade:

O aprendizado da norma ortográfica é de suma importância para alunos que já têm se apropriado do sistema de escrita alfabética, uma vez que lhes possibilita a sistematização das correspondências grafofônicas e o desenvolvimento do domínio sobre a língua portuguesa, enquanto objeto do conhecimento. Sendo assim, o jogo aparece como estratégia que permite a reflexão sobre as convenções ortográficas e a aprendizagem significativa, além de oportunizar a ludicidade e a interação. Para o desenvolvimento do jogo em questão, é importante que, antes, a professora prepare as crianças, tirando dúvidas e reforçando as regras. Caso haja dúvidas no decorrer do jogo, a cartela do aluno deve ser relida conjuntamente para que todos os envolvidos compartilhem a finalidade e as regras do jogo.

No momento da escrita, o professor pode fazer com que as crianças levantem hipóteses acerca da escrita correta da palavra em questão para que, em seguida, ocorra a verificação. Como a roleta apresenta a palavra primitiva, o docente pode continuar com o levantamento de hipóteses e perguntas reflexivas, fazendo comparação com as cartelas de correção para que os alunos percebam as regularidades morfológico-gramaticais em questão: usa-se o “s” (sinho) nos diminutivos derivados de palavras que já tem “s”; enquanto usa-se o “z” (zinho) nos diminutivos de palavras que não têm “s”.

Desdobramentos do Jogo:

Aproveitando a reflexão, o professor pode propor o diminutivo de palavras que não estão no jogo, de acordo com a compreensão dos alunos.

Figuras usadas na roleta e nas cartelas de correção:

CASA – MESA – ASA – PRINCESA – VASO – BLUSA – ROSA

FLOR – FUNIL – BALÃO – MÃO – SOL – ANEL – PÃO

Lacunado Ortográfico

Alanda Cláudia Melo da Cruz (alandamelo@hotmail.com)

Danielle Francisca de Santana (da-ni101@hotmail.com)

Lis de Gusmão Lino (lislino@hotmail.com)

Lorruama da Silva Costa (lorruama11@hotmail.com)

Manuella Moraes de Oliveira Mello (manuellamoraes@hotmail.com)

Vanessa Rafaella Galvão Souza (vrafaella_@hotmail.com)

Cartela 1

Para o Aluno

Finalidade do Jogo:

Vence o jogo quem tiver maior pontuação no final de todas as rodadas.

Jogadores:

Dois jogadores, duas duplas ou dois trios.

Peças do jogo:

- Uma ampulheta.
- Seis cartelas (duas cartelas A, duas cartelas B e duas cartelas C), cada uma com seis figuras numeradas. As figuras da cartela A representam palavras que tenham situações do uso de “R” ou “RR”; as figuras da cartela B representam palavras que tenham situações do uso de “G” ou “GU”; as figuras da cartela C representam palavras que tenham situações do uso do “C” ou “QU”.
- Seis cartelas numeradas (duas cartelas A, duas cartelas B e duas cartelas C), contendo seis palavras com lacunas de letras correspondendo aos nomes das figuras das primeiras cartelas.
- Setenta e duas fichas de letras para completar as lacunas das cartelas, sendo, doze “R” e doze “RR” para completar as lacunas das palavras referentes às figuras da cartela A; doze “G” e doze “GU” para completar as lacunas das palavras referentes às figuras da cartela B; doze “C” e doze “QU” para completar as lacunas das palavras referentes às figuras da cartela C;
- Três envelopes (A, B e C). Dentro dos envelopes, estão as palavras escritas corretamente e as regras ortográficas que as justificam.

Regras:

- Os jogadores precisam estar divididos em dois grupos para que o jogo tenha início. Um time deve ficar de frente para o outro e devem jogar simultaneamente.
- A cada rodada, os times deverão ficar com uma cartela de figuras, uma cartela de palavras e seis fichas de cada letra para preencherem as lacunas.

- + Na primeira rodada, os grupos devem utilizar as cartelas A de figuras, as cartelas A de palavras e as fichas “R” e “RR” para preencher as lacunas das palavras.
- + Na segunda rodada, os grupos devem utilizar as cartelas B de figuras, as cartelas B de palavras e as fichas “G” e “GU” para preencher as lacunas das palavras.
- + Na terceira rodada, os grupos devem utilizar as cartelas C de figuras, as cartelas C de palavras e as fichas “C” e “QU” para preencher as lacunas das palavras.
- + O tempo de cada rodada do jogo será controlado pela ampulheta, que deve ser virada uma vez a cada partida e marcará o tempo que cada grupo tem para completar as palavras da ficha;
- + Ao final das três rodadas, os grupos recorrerão aos envelopes de respostas. O envelope A tem a conferência das palavras das cartelas A; o envelope B tem a conferência das palavras das cartelas B; o envelope C tem a conferência das palavras das cartelas C.
- + Cada palavra preenchida de maneira correta pelos grupos valerá dez pontos;
- + Ganha o grupo que somar o maior número de pontos nas três rodadas;

Cartela 2

Para o Professor

Objetivos didáticos do jogo:

- - Compreender o uso do “R” no início das palavras;
- - Compreender o uso do “RR”, no meio das palavras, entre vogais;
- - Compreender que o RR não pode ser utilizado no começo nem no final da palavra;
- - Compreender o uso da letra G, com o som (/g/), antes de A, O, U;
- - Compreender o uso de GU, com o som (/g/), antes de E e I;
- - Compreender o uso do QU, com o som (/k/), antes de E e I;
- - Compreender o uso da letra C, com o som (/k/), antes de A, O, U.

Estratégias de encaminhamento do jogo:

Antes de iniciar o jogo, o professor deve ler em voz alta as regras do mesmo e explicá-las aos alunos. Deverá também apresentar as cartelas que serão utilizadas. As dúvidas quanto ao funcionamento do jogo deverão ser esclarecidas antes e durante as rodadas.

Caso os questionamentos sejam referentes aos conteúdos didáticos, o professor não poderá intervir durante as rodadas, pois os alunos terão a oportunidade de conferir as regras de uso das letras nos envelopes que compõem o jogo com os registros das palavras de forma correta. Após esse momento, o professor poderá intervir.

Desdobramentos do jogo:

Após o jogo o professor, terá a possibilidade de fazer alguns desdobramentos, por meio de desafios, atividades e poderá também confeccionar mais cartelas para introduzir outras regras ortográficas. Essas variações possibilitam reflexão sobre as palavras estudadas e ampliação do vocabulário com outros exemplos.

Cartelas de correções do jogo Lacunado Ortográfico:

Cartela A:

- | | |
|-------------|--|
| 1 – REI | + No começo das palavras, só usamos um R, este possui som forte /R/, ex. carro |
| 3 – RELÓGIO | |
| 4 – RATO | |
-

- | | |
|--------------|--|
| 2 – CACHORRO | + RR não pode ficar no começo nem no final da palavra; |
| 5 – CARRO | + RR só aparece entre duas vogais para marcar o som forte /R/. ex. carro |
| 6 – BURRO | |
-

Cartela B:

- | | |
|-------------|--|
| 1 – GOIABA | + Usamos a letra G com esse som /g/, antes de A, O, U. |
| 2 – FOGO | |
| 4 – GATO | |
| 6 – GARRAFA | |
-

- | | |
|--------------|---|
| 3 – GUITARRA | + Usamos GU com esse som /g/, antes de E e I. |
| 5 – FOGUEIRA | |
-

Cartela C:

- | | |
|--------------|---|
| 1 – QUEIJO | + Usamos QU com esse som /k/, antes de E e I.tamanho do tipo? |
| 3 – MOSQUITO | |
-

- | | |
|------------|--|
| 2 – CASA | + Usamos a letra C com esse som /k/, antes de A, O, U.Tamanho do tipo? |
| 4 – MOSCA | |
| 5 – JACARÉ | |
-

Trilha para o Conhecimento

Etelmino Fernandes do Nascimento Neto (netofernandes11@hotmail.com)

Tássia Maria Barbosa da Silva (tassiabarbosa@hotmail.com)

Thays Oliveira dos Santos (thaysantosufpe@hotmail.com)

Cartela 1

Para o Aluno

Finalidade do jogo:

Vence o jogo quem chegar primeiro no final da trilha.

Jogadores:

Duas a quatro equipes.

Peças do jogo:

- Um dado de seis faces;
- Uma trilha;
- Trinta Fichas contendo palavras para soletrar;
- Vinte e quatro Fichas contendo perguntas.

Regras:

- As duas equipes iniciarão o jogo lançando o dado e quem tirar o maior número começará;
- As cartas devem ser embaralhadas, separadas de acordo com a sua indicação e colocadas próximo à trilha.
- As equipes deverão decidir entre si a ordem dos participantes a percorrer a trilha, posicionando-se na casa marcada por “início”. (Cada equipe escolhe um participante para percorrer a trilha que ficará na casa da trilha marcada “início”).
- Cada equipe joga o dado uma vez. Aquela que tirar o número mais alto começa o jogo.
- Cada participante joga o dado e avança a quantidade de casas indicada, lendo a informação contida na casa. Existem três possibilidades:



- Falar uma palavra em voz alta, dizendo se ela é composta por S, SS, Ç, X, CH e Z (Exemplo: o aluno fala a palavra “paçoca” e diz que, em paçoca, usamos a letra “Ç”).



- Soletrar (cartas)



- + Charadas ou pegadinhas (cartas)
- + As equipes jogam de acordo com uma ordem pré-determinada. Durante o jogo, a cada acerto, a equipe que está acertando continua jogando e avança de acordo com a quantidade de casas do dado.
- + Com o erro, a equipe não avança e deixa a vez para a próxima equipe.
- + Ganha o jogo quem chegar primeiro ao final da trilha.

Cartela 2

Para o Professor

Objetivos didáticos:

- Compreender que um mesmo fonema pode ser grafado com letras diferentes;
- Compreender que nem sempre há regras ortográficas para a escrita;
- Memorizar a grafia de palavras com S, SS, Ç e X que marcam o fonema /s/;
- Memorizar a grafia de palavras com X ou CH que marcam o fonema /S/;
- Memorizar a grafia de palavras com Z, S e X que marcam o fonema /z/.

Estratégia de encaminhamento do jogo:

O jogo deverá ser explicado pelos professores e vivenciado pelos estudantes de tal forma que lhes permita perceber que essa atividade se desenvolve para além de uma simples brincadeira, fortalecendo o espírito de equipe e permitindo às crianças a convivência com regras e limites.

Desdobramento do jogo:

O jogo pode ser realizado para o trabalho com regras gramaticais.

Lista de palavras

- Memorizar a grafia de palavras com Z, S e X que marcam o fonema /z/.

Memorizar a grafia de palavras com S, SS, Ç e X que marcam o fonema /s/:

Açaí

Assalto

Auxílio

Bagunça

Caçula

Cansaço

Consulta

Coração

Escapar

Exceto

Fossa

Gesso

Memorizar a grafia de palavras com X ou CH que marcam o fonema /S/

Abacaxi

Bexiga

Bruxa

Bucho

Xícara

Compaixão

Alcachofra

Arrocho

Beliche

Bicho

Borracha

Memorizar a grafia de palavras com Z, S e X que marcam o fonema /z/.

Dez

Exame

Gozado

Timidez

Veloz

Crise

Conclusão

Memória Mágica.

Láís Lessa Máximo (lalsinhamaximo@hotmail.com)

Marcela de Lima Silva (marcelinha_inhaw@hotmail.com)

Maria Eleciana Gomes Ferreira Chaves (elecianagomes@gmail.com)

Pollyana Cordeiro Santana (pollynha_cs@hotmail.com)

Rafaela Sobral Magalhães Rodrigues dos Santos (rafaasobral@gmail.com)

Cartela 1

Para o Aluno

Finalidade do Jogo:

Ganha o jogador que ficar com maior número de pares de cartas na mão.

Jogadores:

Um a três jogadores.

Peças do jogo:

- Quatorze cartas com regras do uso de R e RR
- Quatorze cartas contendo três palavras escritas com R ou RR

Regras do jogo:

- As cartas devem ser distribuídas na mesa, viradas para baixo, divididas em dois montes: um com as cartas das palavras e outro com as cartas das regras.
- Os jogadores devem definir a ordem dos jogadores.
- O primeiro jogador vira duas cartas, uma de cada monte. Se as duas cartas puderem ser pareadas, ou seja, se a regra da carta explicar a convenção da palavra da outra carta em relação ao uso do R e RR, o jogador deve ficar com o par de cartas e prosseguir com o jogo, puxando mais duas cartas. Se as duas cartas não puderem ser pareadas (a regra não corresponder à palavra da ficha de palavras), o jogador deve dispor as cartas na mesa, viradas para cima, as quais poderão ser utilizadas pelos jogadores seguintes.
- Nas outras rodadas, cada jogador, na sua vez de jogar, pode virar duas cartas (uma de cada monte) ou puxar uma carta de um monte e usar alguma carta que tenha sido disposta por outro jogador.
- Ganha quem, ao final, terminar com mais pares corretos na mão.
- Para definir os ganhadores, o professor precisa fazer a conferência das cartas ou disponibilizar uma chave de correção.

Cartela 2

Para o Professor

Objetivos didáticos do jogo:

- + compreender as regras de uso do R e RR;
- + No início de palavras, utiliza-se sempre um R;
- + R entre consoante e vogal em uma mesma sílaba, tem fonema brando /r/;
- + R no final de sílabas possui um fonema forte /R/;
- + Em início de sílaba, precedida por N, usa-se apenas um R e esse possui fonema forte /R/, ex. genro;
- + RR entre vogais representa um fonema forte /R/, ex. carro;
- + R entre vogais representa um fonema brando /r/, caro;
- + Sempre se utiliza um R no final dos verbos no infinitivo.

Estratégias de encaminhamento do jogo:

O professor deve ler as regras em voz alta com os alunos, tirando dúvidas que surgirem. Entregar o jogo para os alunos, pedir que leiam a regra novamente entre eles e definam quem será o primeiro a jogar. Enquanto os alunos estiverem jogando, o professor pode passar pelo grupo e, caso precisem, deve tirar as dúvidas que surgirem. Lembramos aqui que é necessário combinar com os alunos o que estamos chamando no jogo de *R brando /r/* e *R forte /R/* para que o jogo funcione corretamente.

Desdobramentos do jogo:

- + O jogo pode funcionar como um bingo. Separam-se as cartas com as regras, que servirão para fazer a chamada, e as cartas com os nomes serão distribuídas aos participantes igualmente. Quando lida a carta contendo uma regra, o participante deverá identificar a carta que contém o grupo de palavras correspondente à regra lida e marcá-la com algum objeto previamente combinado (tampa de garrafa, palito de picolé, etc). Ganha o participante que conseguir marcar todas as suas cartas.
- + Dividir as cartas do jogo em apenas vinte e quatro (tirando duas cartas de palavras e duas cartas de regras correspondentes). Colocar as cartas das

regras no centro da mesa, viradas para baixo, e distribuir as cartas das palavras igualmente entre os 3 participantes (cada um ficará com quatro cartas.) Um participante (escolhido por eles) vira uma carta do monte para cima. Os participantes que tiverem cartas com um grupo de palavras correspondente à regra virada, baixa-as na mesa. Ganha o participante que primeiro conseguir ficar sem nenhuma carta na mão.

Repertório de palavras:

- No início de palavras, utiliza-se sempre um R: Relógio, Rato, Rei, Remédio, Rico, Roupa, Roma, Raposa, Rosa.
- R entre consoante e vogal, em uma mesma sílaba, tem fonema brando /r/: Braço, Brincadeira, Cravo, Travesseiro, Brinquedo, Pobre, Fraco, França, Briga.
- R no final de sílabas possui um fonema forte: Sorvete, Borboleta, Martelo, Porco, Carta, Porta, Erva, Carne, Arco.
- Em início de sílaba, precedida por N, usa-se apenas um R e esse possui fonema forte: Henrique, Honra, Enredo, Enroscado, Enrolado, Enriquecido.
- RR entre vogais representa um fonema forte /R/: Marreco, Sorriso, Forrado, Ferro, Garrafa, Morro, Terra, Cachorro, Guerrilha.
- R entre vogais representa um fonema brando /r/: Poeira, Aventura, Banheiro, Padaria, Floresta, Nariz, Farinha, Xarope, Número.
- Sempre se utiliza um R em final de palavras (verbo no infinitivo): Comer, Cantar, Sonhar, Beber, Viajar, Ficar, Ouvir, Pintar, Pular.

Ludo Ortográfico

Leandro de Melo Silva (leomelo_199@hotmail.com)

Malena Gonçalves de Arruda (malenaarruda@yahoo.com)

Mary Sandra Viana de Almeida (maryvalmeida@ig.com.br)

Rosana dos Santos Silva (rosana_ss17@hotmail.com)

Rosineide Maria da Paixão Correa (rosineide_paixao@hotmail.com)

Cartela 1

Para o Aluno

Finalidade do jogo:

Vence o jogador que primeiro levar seus quatro peões ao ponto de chegada da sua cor (centro do tabuleiro).

Jogadores:

Dois a quatro jogadores.

Peças do jogo:

- Um tabuleiro quadrado com um percurso em forma de cruz e quatro cores (vermelho, azul, amarelo e verde);
- Quatro peões (peças) para cada jogador;
- Um dado;
- Trinta cartelas com charadas e figuras com palavras para completar, sobre irregularidade no emprego do X e CH;
- Dicionário da Língua Portuguesa;
- Um saco para guardar as fichas;
- Papel e lápis.

Regras:

- Cada jogador recebe quatro peões (peças) de uma mesma cor.
- Com a jogada do dado, define-se quem inicia o jogo como o jogador que tirar o maior número no dado.
- Os peões de cada jogador começam na base de mesma cor.
- Os peões movem-se pelo percurso no sentido horário.
- Para transportar um peão de sua base para seu ponto de partida, é necessário sortear (usar o dado).
- Se um jogador chegar a uma casa marcada com o sinal de (?), o peão adversário deverá retirar uma cartela e fazer uma pergunta.
- Será realizada a verificação da palavra com o uso do dicionário. Caso a palavra esteja errada, o jogador voltará duas casas. Se a resposta for correta, avançará seis casas.

- + O jogador pare na casa com a máquina fotográfica ficará sem jogar uma partida.
- + Caso o jogador pare na casa com bomba, retorna ao ponto de partida.
- + Após dar a volta no tabuleiro, o peão avança pela reta final, de sua própria cor.
- + A chegada ao ponto final só pode ser obtida por um número exato nos dados.
- + Se o jogador sortear mais do que o necessário, ele deverá aguardar sua próxima jogada.
- + O vencedor é o primeiro jogador que levar seus quatro peões (peças) ao ponto de chegada da sua cor no centro do tabuleiro.

Cartela 2

Para o Professor

Objetivos didáticos do jogo:

- Compreender que algumas palavras não possuem regras para a sua grafia (irregularidade ortográfica), as convenções são justificadas apenas pela tradição do uso ou pela origem das palavras.
- Identificar palavras com grafias irregulares.
- Estimular o uso do dicionário, com crescente agilidade, para encontrar palavras quando se desconhece a grafia correta.

Estratégias de encaminhamento do jogo:

O professor deve ler, em voz alta, as regras do jogo e discutir com os alunos sobre como ele funciona à medida que lê. Durante o jogo, caso existam dúvidas quanto às regras, o docente pode ler novamente o texto, mostrando aos alunos que é necessário compreender e aceitarmos as regras. Esse procedimento contribui para uma melhor interação entre as crianças e para que elas se familiarizem com esse gênero textual: instrução de jogos.

Ao iniciar o jogo, o professor deve mostrar aos alunos o tabuleiro, os peões (peças de cada cor vermelho, amarela, azul e verde), o dado e as cartelas com charadas, figuras com palavras para completar, que serão realizadas sempre que um jogador cair na casa da “?”. Este deverá escrever a resposta na folha de papel ofício ou caderno, fazendo uso do dicionário para sua correção. Caso a grafia da palavra não esteja correta, deverá voltar duas casas.

Desdobramentos do jogo:

O professor poderá variar o jogo, confeccionando cartelas para outras irregularidades.

Repertório de palavras

COXINHA

ABACAXI

XAMPU

ABACAXI

BEXIGA
BRUXA
XÍCARA
COMPAIXÃO
XAROPE

BUCHO
ALCACHOFRA
ARROCHO
BELICHE
BICHO
BORRACHA
CHARADA
FICHA
CHAMADA
BOLICHE
ROCHA
LANCHE
CHALEIRA
CHÃO

Arrumando as Prateleirinhas

Ângela Maria Alexandre Ramalho (angelaalexandre.27@hotmail.com)

Leila Nascimento (lewa10@yahoo.com.br)

Simone Ameliana da Silva (simone.ameliana@yahoo.com.br)

Cartela 1

Para o Aluno

Finalidade do jogo:

Ganha o jogador que acertar mais imagens na prateleira certa.

Jogadores:

Quatro participantes, podendo cada um representar uma equipe.

Peças do jogo:

- Quarenta figuras contendo imagens de palavras com que possuem sons semelhantes com grafias diferentes e que podem causar confusão (S e Z; G e J; S e C, R e RR).
- Uma estante com prateleiras com essas letras (pode ser adaptado para um estilo “sapateirinha”- pano com divisões em forma de “bolsos”).

Regras:

- Dividem-se os participantes em quatro equipes, as quais deverão escolher um representante cada uma;
- Cada equipe escolhe um envelope contendo as imagens que deverá organizar na sua letra correspondente na prateleira.
- O jogador deverá mostrar aos outros participantes uma imagem para revelar qual problema de regra ortográfica ele deverá resolver (ex: se é RR/R ou G/J) e a professora deverá registrar no quadro os nomes dos jogadores com suas respectivas letras para evitar confusão na hora da contagem dos resultados.
- Dada a largada, os representantes deverão pegar as imagens dos seus envelopes e arrumar nas suas respectivas prateleiras, de acordo com a regra ortográfica, contando com a ajuda das suas equipes.
- Ganhará a equipe que colocar mais imagens corretas nas prateleiras.

Cartela 2

Para o Professor

Objetivos didáticos do jogo:

- ✦ Conhecer e fazer uso das grafias de palavras com correspondências regulares contextuais entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro.
- ✦ Conhecer e fazer uso de palavras com correspondências irregulares, mas de uso frequente.
- ✦ Uso do R e RR: compreender que há uma variedade de registro em função dos sons da letra. Para o registro do som de “r forte”, usa-se um “R” tanto no início das palavras, como no início de sílabas precedidas de consoantes. Para o registro desse mesmo som entre vogais, usa-se o dígrafo “RR” e, para registrar o som do “r brando”, usa-se só um “R”.
- ✦ Uso de G e J antes de E e I.

Estratégias de encaminhamento do jogo:

O professor deverá estar atento em anotar qual situação cada criança vai tentar resolver. Também poderá, na contagem dos pontos (correção das imagens nos lugares certos), envolver a turma. Dessa maneira, poderá verificar se as dificuldades reveladas no jogo são comuns à turma.

Desdobramentos do jogo:

O jogo poderá ser adaptado. Nesse caso, trocam-se as letras das “estantes” por sílabas correspondentes às sílabas iniciais das palavras ilustradas nas imagens. Os jogadores deverão colocar as imagens nas sílabas correspondentes. O professor pode também colocar, no lugar da sílaba, apenas a letra inicial e seguir a orientação descrita acima.

Repertório de palavras:

- ✦ Uso do R e RR: compreender que há uma variedade de registro em função dos sons da letra. Para o registro do som de “r forte”, usa-se um “R” tanto no início das palavras, como no início de sílabas precedidas de consoantes. Para o registro desse mesmo som entre vogais, usa-se o dígrafo “RR”

- ✦ Palavras utilizadas: relâmpago, ferradura, burro, torre, terra, carro, garrafa, rato, rádio, relógio.
- ✦ Uso do G e J.
- ✦ Palavras utilizadas: Girafa, gema, gelo, gilete, relógio, mágico, canjica, Jiló, berinjela, Jerimum. Por que alternar minúsculas e maiúsculas?
- ✦ Uso do “s” e “c” em início de palavras com “ê” e “i”.
- ✦ Palavras utilizadas: sino, semente, seta, secador, semáforo, cebola, cenoura, cesta, cigarra e circo.
- ✦ No caso do uso do “s” ou “z” entre vogais, bem como em outros contextos.
- ✦ Palavras usadas: asa, rosa, mesa, casaco, casa, camisa, anzol, fazenda, armazém, buzina.

Bingo da Memorização

Dayse Cosme da Cruz Miranda (dayse.miranda@yahoo.com.br)

Edijane Bernardo da Silva Baiel (jane3487@hotmail.com)

Ivaneide Belarmino de Lima (neide.xande@hotmail.com)

Jannine da Silva Rodrigues (jannine.silva@outlook.com)

Josilene Maria da Conceição (joconceicao2010@gmail.com)

Renilda Vicente de Lira (renildavicente@gmail.com)

Cartela 1

Para o Aluno

Finalidade do jogo:

Ganha o jogo quem acertar primeiro até quatro palavras da cartela.

Jogadores:

Até quatro jogadores e um juiz.

Peças do jogo:

- Quatro cartelas contendo seis palavras com lacunas de letras e suas respectivas imagens;
- Uma cartela com palavras para conferência;
- Quatro sacolas com vinte e seis letras para cada jogador.

Regras:

- Inicialmente cada jogador receberá uma cartela com palavras lacunadas para completar e um saquinho com letras para o preenchimento das lacunas.
- O juiz chamará aleatoriamente uma letra;
- Cada jogador verificará olhando para a sua cartela se tem a letra correspondente a alguma palavra do bingo.
- Assim que um jogador completar todas as palavras da sua cartela, deverá informar que finalizou;
- A cartela será conferida pelo juiz através da cartela com o registro de todas as palavras do bingo.

Cartela 2

Para o Professor

Objetivos didáticos do jogo:

Conhecer e fazer uso de palavras com correspondências irregulares.

Estratégias de encaminhamento do jogo:

O professor deve tirar as dúvidas dos alunos quanto às regras do jogo antes e durante o jogo. As dúvidas quanto ao uso da letra só deverão ser esclarecidas no final do jogo.

Desdobramentos do jogo:

Pode-se também utilizar as palavras das cartelas para a realização de um ditado de palavras.

Jogos de alfabetização: Língua Brasileira de Sinais

Bingo das Características

Emmanuelle Faustino Firmino (manuvirtuosa@hotmail.com)
Lindinalva Francisca dos Anjos (lindinalvadosanjos2009@gmail.com)
Rosiane Alves da Silva (rosi.ra@hotmail.com)

Cartela1

Para o Aluno

Finalidade do jogo:

Vence o jogador que primeiro completar a cartela, fazendo aplausos em Libras.

Jogadores:

A quantidade de participantes dependerá da quantidade de cartelas construídas pelo professor.

Peças do jogo:

- Uma cartela para cada participante com seis adjetivos cada;
- Fichas com as palavras para sorteio;
- Um saco para sorteio;
- Tampas de garrafa pet para marcação.

Regras:

- Cada participante receberá uma cartela e tampinhas para marcação;
- Cada cartela terá seis adjetivos que estarão em caixa alta/negrito juntamente com o sinal em Libras correspondente à palavra em língua portuguesa;
- O professor sorteará os adjetivos e fará o sinal em Libras correspondente à palavra em língua portuguesa;
- Caso tenha o adjetivo sorteado, o aluno marcará, na cartela, o sinal/palavra correspondente ao mesmo;
- Ganhará o jogo quem primeiro completar a cartela e fizer o sinal de aplausos em Libras.

Cartela 2

Para o Professor

Objetivos didáticos do jogo:

- Relacionar os adjetivos escritos em Língua Portuguesa à sua representação na Língua Brasileira de Sinais.

Estratégias de encaminhamento do jogo:

Antes do início do jogo, é importante que o professor comunique as instruções aos alunos, tirando suas dúvidas. Também é necessário que a distribuição das cartelas e dos marcadores aos participantes seja feita previamente. O sorteador também poderá ser um dos alunos, caso este compreenda tanto a Língua Brasileira de Sinais como a Língua Portuguesa. É necessário que o professor/mediador fique atento à diversidade linguística nos sinais em Libras, que pode ocorrer com algumas palavras.

Desdobramentos do Jogo:

Utilizar o mesmo jogo para outras classes de palavras.

Bingo do Alfabeto Divertido

Milena Mayara Silva da Hora (mayaramoj@yahoo.com.br)
Ana Raquel da Rocha Bezerra (anaraqueldarochaa@gmail.com)
Rosana dos Santos Silva (rosana_ss17@hotmail.com)

Cartela1

Para o Aluno

Finalidade do Jogo:

Vence o jogador que conseguir completar toda a tabela, fazendo o sinal de aplausos em Libras.

Jogadores:

Dez a quinze participantes, sendo um deles o sorteador.

Peças do jogo:

- Quinze cartelas diferentes contendo letras diferentes do alfabeto manual;
- Seis botões para a marcação de cada jogador;
- Vinte e seis fichas de letras do alfabeto latino.

Regras:

- Cada jogador receberá uma cartela contendo seis figuras de letras do alfabeto manual em Libras;
- Um jogador sorteará uma ficha com uma letra do alfabeto latino;
- Os jogadores deverão procurar, em sua cartela, a letra correspondente à letra chamada, marcando-a, caso tenha, com um botão;
- Ganha o jogo quem completar toda a cartela, porém, para que seja o vencedor é necessário que o jogador faça o sinal de aplausos em Libras;
- Após a vitória de um jogador, inicia-se uma nova rodada.

Cartela 2

Para o Professor

Objetivos didáticos do jogo:

- Conhecer e familiarizar-se tanto com as letras do Alfabeto Latino quanto com o Alfabeto Manual da Língua Brasileira de Sinais, tendo em vista o processo de Alfabetização.

Estratégias de encaminhamento da atividade:

Antes de iniciar o jogo, é importante que a professora comunique as instruções às crianças, tirando-lhes dúvidas e orientando a escolha do sorteador a cada final de partida. Também é necessário distribuir as cartelas e os marcadores aos participantes previamente. O jogo também poderá ser jogado em dupla, no caso de haver grande quantitativo de alunos.

Desdobramentos do Jogo:

As letras do jogo poderão ser substituídas por palavras nas cartelas do bingo. Para isso, as fichas do sorteio precisam conter a figura e o sinal correspondente em Libras.

PROJETO GRÁFICO/CAPA Laís Marques

FONTES Always Together e Adobe Jenson Pro

REVISÃO DE TEXTO Os autores

FORMATO 155 mm x 220 mm, papel offset 75 g/m² impressão offset

EDITORAÇÃO Editora UFPE

