

CATÁLOGO DE JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO

Manual do Professor

Organização:

Ana Claudia R. Gonçalves Pessoa

Yngrid Larissa Sales Fernandes

Wilma Pastor de Andrade Sousa

CATÁLOGO DE JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO



CRÉDITOS

Organização:

Ana Claudia Rodrigues Gonçalves Pessoa¹

Yngrid Larissa Sales Fernandes²

Wilma Pastor de Andrade Sousa³

Autores:

Amanda Barbosa da Silva - E-mail: amandabarbosa.silva@ufpe.br

Amanda Caroline da Silva Aguiar - E-mail: amanda.silvaaguiar@ufpe.br

Ana Cecília Ferreira Rodrigues - E-mail: ana.acfr@ufpe.br

Ana Laura Guedes Silva França - E-mail: analaura.franca@ufpe.br

Andressa Beatriz Ferreira da Silva - E-mail: andressa.beatriz@ufpe.br

Anna Beatriz Araújo Sales - E-mail: anna.araujosales@ufpe.br

Aryane Maria Souza de Araújo - E-mail: aryane.maria@ufpe.br

Débora Valeria Caetano Dias - E-mail: debora.valeria@ufpe.br

¹ Professora do curso de Pedagogia do CE/UFPE responsável pela disciplina Fundamentos do Ensino da Língua Portuguesa 1 no ano de 2021.

² Monitora da disciplina Fundamentos do ensino da Língua Portuguesa 1 no período em que os jogos foram produzidos.

³ Professora do CE/UFPE responsável pela disciplina de inclusão, convidada pela professora responsável pela disciplina Fundamentos do Ensino da Língua Portuguesa 1 para discutir com os estudantes a alfabetização de surdos.

Deyviane Carolaine Ramos da Silva - E-mail: deyviane.silva@ufpe.br

Hellen Karolinne do Nascimento Silva - E-mail: hellen.karolinne@ufpe.br

Juliana Suellen Gomes Figueiredo - E-mail: juliana.figueiredo@ufpe.br

Larissa Lima de Freitas - E-mail: larissa.lfreitas@ufpe.br

Larissa Nascimento da Silva - E-mail: larissa.nsilva@ufpe.br

Layla Leyen Guilherme da Silva - E-mail: layla.leyen@ufpe.br

Leticia Antunes Machado - E-mail: leticia.antunes@ufpe.br

Letícia Carla dos Santos Silva - E-mail: leticia.carla@ufpe.br

Luciene Maria da Conceição - E-mail: luciene.conceicao@ufpe.br

Lyzandra Regina do Rego Souza - E-mail: lyzandra.souza@ufpe.br

Samara Silva Vasconcelos - E-mail: samara.vasconcelos@ufpe.br

Stéfany Fernandes da Silva - E-mail: stefany.silva@ufpe.br

Suellen Correia dos Santos - E-mail: suellen.correia@ufpe.br

Taís Carvalho de Andrade Lima - E-mail: tais.lima@ufpe.br

Vitória Maria Francisco da Silva - E-mail: vitoria.vmfs@ufpe.br

Designer e diagramação:

Larissa Lima de Freitas - E-mail: larissa.lfreitas@ufpe.br





Apresentação

Este catálogo apresenta jogos didáticos de alfabetização elaborados por estudantes do terceiro período do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco na disciplina Fundamentos do Ensino da Língua Portuguesa 1, com carga horária de 75 horas. Essa disciplina é um componente curricular obrigatório, que tem como foco, dentre outras coisas: discussões sobre o currículo dos anos iniciais do Ensino Fundamental, diferentes concepções de alfabetização, além de metodologias de alfabetização. Buscando desenvolver na sala de aula situações em que os estudantes se aproximem da prática pedagógica, os graduandos de pedagogia vivenciam, dentre outros aspectos, análises e elaboração de práticas docentes e recursos didáticos.

Como nota final da disciplina são construídos jogos didáticos para auxiliar no processo de alfabetização. No ano de 2021 a disciplina em questão foi realizada de modo remoto, em virtude da pandemia da Covid-19. Consequentemente, ficou restrita a socialização dos jogos, portanto, como forma de ampliar a socialização do material produzido, surgiu a ideia de elaborar um catálogo de jogos didáticos de alfabetização.

Mesmo após a conclusão da disciplina, os estudantes continuaram envolvidos na construção desse material.

E por que trabalhar com jogos didáticos na disciplina? Embora todo jogo tenha uma dimensão educativa em seu sentido mais amplo, existem alguns que são especialmente concebidos para terem um objetivo didático. Por terem um sentido lúdico e propiciar diversão, mas também promoverem a reflexão de diversos conhecimentos, os jogos de alfabetização se incluem nessa categoria.

Pelo seu aspecto lúdico, é possível perceber um envolvimento das crianças no decorrer das jogadas. Nesse sentido, elas levantam hipóteses, auxiliam os colegas que ainda estão com dificuldades para resolver os desafios impostos pelos jogos, entre outras estratégias que são usadas para atingir a meta do jogo.

É necessário considerar que a mediação docente durante a realização dos jogos é primordial para alcançar os objetivos almejados. Essa mediação inicia já na seleção dos jogos que serão usados em sala de aula, pois é preciso considerar os seus objetivos didáticos e a adequação deles ao público a que prioritariamente se destinam. Salientamos que os jogos podem

ser usados no interior de alguma sequência didática ou, ainda, mobilizados em atividades independentes.

Apesar de o material poder ser usado de forma autônoma pela turma, é importante que o docente realize mediações consistentes, pelo menos nas primeiras jogadas, de modo a que as crianças que ainda tenham dificuldades na reflexão sobre o sistema de escrita alfabética possam superá-la com maior tranquilidade. Além disso, antes de iniciar o jogo, é sempre importante familiarizar os aprendizes com os seus materiais e regras quando eles ainda não os conhecem.

Quando o material for usado de forma autônoma, é importante estar atento à escolha dos agrupamentos. Nesse caso, em cada grupo, deve haver alguma criança que já domine o princípio explorado no jogo para que ela seja capaz de detectar possíveis inconsistências nas respostas dos colegas.

Por fim, pensando nas possibilidades didáticas que esse recurso pode oferecer nas turmas de alfabetização, apresentamos, neste catálogo, alguns jogos que podem ser facilmente montados ou adaptados pelos docentes – variando os objetivos e o nível de complexidade – e usados em sala de aula.

ORIENTAÇÕES GERAIS PARA ENCAMINHAMENTO DOS JOGOS

Independente do jogo que compõem este catálogo no momento que esteja sendo usado em sala de aula, algumas orientações são importantes para facilitar a condução e favorecer aprendizagens propostas por cada um dos jogos. Sendo assim, antes de iniciar as atividades com esse material é importante observar as orientações que são apresentadas neste tópico.

A compreensão das regras e o reconhecimento das imagens são fatores importantes para o bom desenvolvimento de qualquer um dos jogos. Por isso, é interessante realizar a leitura das regras em voz alta e a identificação das imagens que compõem o jogo de forma coletiva, principalmente nas primeiras utilizações do recurso. Durante as jogadas pode ser necessário ler novamente as regras e esclarecer dúvidas sobre imagens que não são habituais para o grupo. A leitura das regras colabora com a familiarização do grupo com os gêneros instrucionais e as palavras que não fazem parte do dia a dia das crianças favorecem a ampliação do vocabulário. É importante permitir que os estudantes tirem as dúvidas antes do início do jogo, para possibilitar um melhor entendimento e facilitar o dinamismo e a interação na sala de aula;

Convém ressaltar, que se houver na turma alunos surdos é importante que o/a professor/a faça todas as orientações mencionadas anteriormente também em Libras. No caso de haver alunos com deficiência visual, é necessário ser feita a audiodescrição das imagens.

Se houver na turma algum aluno com deficiência, sugerimos que o/a professor/a verifique junto ao aluno a necessidade de ampliar o tempo estabelecido nas regras dos jogos. Além disso, alertamos para o fato de as pessoas com deficiência intelectual geralmente apresentarem dificuldade de memorização, portanto as regras deverão ser repetidas durante o jogo para que o aluno se sinta seguro e tenha mais autonomia na participação. Em relação a alunos com Transtorno do Espectro Autista-TEA, orientamos que o/a professor/a destaque as palavras-chave das regras. Outra estratégia facilitadora na compreensão do aluno com TEA, surdo e com deficiência intelectual, é apresentar as regras utilizando o máximo de imagens possível.

Para a realização das atividades agrupamentos variados das crianças podem ser realizados, quando o/a professor/a desejar que os estudantes joguem com maior autonomia, por exemplo, é importante dividir os grupos de modo que em cada

um deles tenha alguma criança com um nível de conhecimento maior para auxiliar os colegas.

Os jogos podem ser inseridos na rotina semanal ou quinzenal da turma. Por um lado, a vivência pode oportunizar que cada criança aprenda sobre a importância de respeitar as regras; respeitar a vez do outro; lidar com a frustração no momento que perde, por exemplo, além de compartilhar o prazer e desenvolver atitudes de cooperação e respeito. Por outro lado, a criança também terá a oportunidade de desenvolver a autonomia na vivência de cada jogo.

Este catálogo está organizado de modo que cada jogo é apresentado por uma rápida introdução sobre seu objetivo didático, além de duas cartelas: uma direcionada ao docente, contendo informações sobre as aprendizagens que poderão ser alcançadas com o uso do material, além de dicas de como proceder durante as jogadas a fim de auxiliar os estudantes na construção de suas aprendizagens; a outra cartela é de uso dos jogadores, ela terá basicamente as regras dos jogos e sua finalidade. Por fim, ainda apresentamos algumas ilustrações para exemplificar as peças dos jogos, com o objetivo de facilitar a construção do material pelo docente.

SUMÁRIO

- 06 APRESENTAÇÃO
- 13 JOGO 1 - PROCURANDO SÍLABAS
- 24 JOGO 2 - RODA A ROLETA: LETRA INICIAL
- 31 JOGO 3 - RIMAR E ANDAR
- 39 JOGO 4 - BRINCANDO COM AS SÍLABAS
- 45 JOGO 5 - ENCONTRANDO PALAVRAS
- 52 JOGO 6 - CRUZE AS SÍLABAS
- 63 JOGO 7 - BINGO COM SOM INICIAL
- 69 JOGO 8 - ALFATRILHA
- 78 JOGO 9 - ROLETA DOS DÍGRAFOS

Jogo 1

Procurando Sílabas



Autoras:

Amanda Barbosa da Silva;
Letícia Carla dos Santos Silva;
Suellen Correia dos Santos;
Stéfany Fernandes da Silva.

Devido a especificidade deste jogo, antes de apresentar as cartelas é necessário tecer algumas considerações iniciais. Este é um jogo de cartas que tem como principal objetivo de aprendizagem auxiliar duas especificidades de participantes, ouvintes e surdos; possibilita aos ouvintes compreenderem a composição de sílabas simples (consoante/vogal); e os surdos, na associação visual entre a Libras e o português escrito. Desse modo possibilita aos jogadores refletirem quanto à formação das palavras. Qualquer criança em processo de alfabetização pode se beneficiar deste jogo, principalmente aqueles que apresentam dificuldade no aspecto focado no jogo.

Pensando em um contexto de sala de aula regular, onde todos devem estar inseridos no processo de ensino-aprendizagem, o jogo deverá possibilitar que todos os alunos, inclusive os com necessidade de suporte estejam

inclusos e tenham seus direitos de aprendizagem garantidos. A partir das seguintes propostas:

- Surdez - o jogo conterà cartelas apresentando a figura dos objetos, a datilologia e o sinal em libras, como também o espaço do nome da figura que precisa ser completado, de maneira a proporcionar a reflexão dos estudantes surdos quanto às propriedades do sistema de escrita alfabética, como por exemplo:
 - As palavras não são formadas por letra e números;
 - A escrita acontece da esquerda para a direita;
 - A estruturação das palavras pode ocorrer em (CV ou CCV);

A presença da datilologia possibilitará que o estudante possa ver e pensar a letra do alfabeto em português relacionada à sua língua, dessa forma as estratégias de escrita dos surdos podem evoluir de pictogramas para a escrita convencional, passando de desenhos para desenhos dos sinais, e de desenho dos sinais para o uso de letras. Além disso, a datilologia contendo o acento gráfico que é utilizado na escrita do português escrito favorece o pensamento do surdo voltado a esse “adereço” que algumas palavras apresentam. Logo, o jogo nunca

será usado com o intuito de relacionar a pauta sonora das sílabas.

- Cegueira ou baixa visão- O jogo poderá apresentar cartas silábicas e cartelas feitas em alto relevo para que o aluno com cegueira tenha contato com o material do jogo, e a folha de ofício na reglete para que o jogador escreva em Braille: ele fará notação com o fonema das sílabas e os códigos em Braille;
- Deficiência Motora- O jogo apresentará bastante contato físico ao pegar a carta silábica, e pensando em um contexto de sala de aula com um aluno com deficiência motora, será preciso aprimorar o jogo e fazer com que toda a turma jogue também. O ideal para alunos com deficiência física seria o engrossamento da espessura das cartas silábicas, também lápis engrossados, para que eles possam registrar sua resposta.

CARTELA DO PROFESSOR:

Objetivos Didático:

- Para os ouvintes: compreender a composição de sílabas simples (consoante/vogal);
- Para os surdos: associar a datilologia com as letras no português escrito, e os sinais em Libras com as palavras inteiras do português escrito.

Público-alvo:

- Estudantes ouvintes que estão na transição da hipótese de escrita pré-silábica para a silábica, que necessitam perceber que as palavras são escritas com letras e divididas por partes sonoras (segmentos silábicos);
- Estudantes surdos, que estão na transição da hipótese pré-silábica para a silábica, que necessitam perceber que as palavras são escritas com letras, e que estejam em processo de associação visual entre a Libras e o português escrito.

Sugestões de encaminhamento do jogo:

- O jogo apresenta muitas cartelas e cartas silábicas, sendo assim, seria interessante que pudesse ser realizado em uma mesa de superfície longa, ou no chão;

- É possível optar por realizar o jogo apenas com algumas famílias silábicas, conforme a necessidade de apropriação dos estudantes;
- As regras precisam ser explicitadas antes do jogo, para permitir que os estudantes tirem suas dúvidas, possibilitando um melhor dinamismo e interação dos integrantes;
- Será de grande valia, trabalhar agrupando os estudantes com níveis de hipóteses de escrita semelhantes, para que eles possam discutir e pensar sobre suas dúvidas conjuntamente;
- Será pertinente que, durante a execução do jogo nos grupos, o docente transite pela sala, com o fim de auxiliar nas dúvidas que forem surgindo nos estudantes.

Dicas ao professor:

- De preferência, utilizar palavras do dia a dia do aluno, podendo o/a professor/a adequar-se às vivências dos jogadores;
- O jogo precisa ter a ideia de gamificação na sala de aula, de modo a instigar a motivação no processo de aprendizagem;

- Na elaboração de cartelas, não se limitar apenas ao uso de imagens de objetos, mas também as que representam emoções e ações;
- As sílabas simples (consoante + vogal) podem ser cobradas em todos os lugares da palavra, no começo, meio e fim.

CARTELA DO ESTUDANTE

Finalidade do jogo:

No jogo será o vencedor, aquele que conseguir ao término das rodadas, completar a maior quantidade de duplas, entre cartelas (contendo imagem, sinal em Libras, datilologia e palavra a ser completada) e as cartas dos segmentos silábicos (pedacinhos) correspondentes.

Número de jogadores:

1– 40 participantes

Componentes do jogo:

- 59 Cartas (contendo o segmento silábico em português escrito, e em datilologia);
- 59 Cartelas (contendo a imagem, o sinal em Libras, a datilologia e a palavra a ser completada com a sílaba).

Regras do jogo:

- Cada carta de segmento silábico se encaixa com uma cartela;
- Os jogadores poderão formar grupos de no máximo 4 pessoas, ou jogar individualmente;

- Primeiramente, deve ser sorteada a carta com o segmento silábico (virada para baixo) para cada integrante do grupo, a partir da sílaba sorteada, será preciso escolher a cartela (virada para cima) correspondente, para que a palavra seja completada;
- Dentro dos grupos, cada integrante terá 20 segundos para fazer a correlação entre a dupla de cartas escolhida. A contagem (que será feita pelos próprios componentes dos grupos), começará a partir do momento que um dos estudantes escolherem por meio do sorteio, uma carta com o segmento silábico. Quando restarem 5 segundos, farão a contagem regressiva.

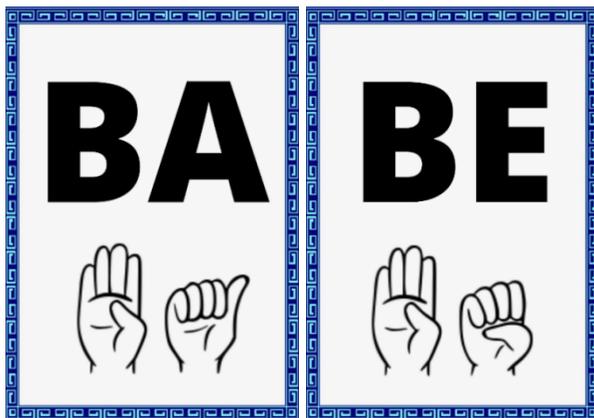
Sugestão das peças do jogo:

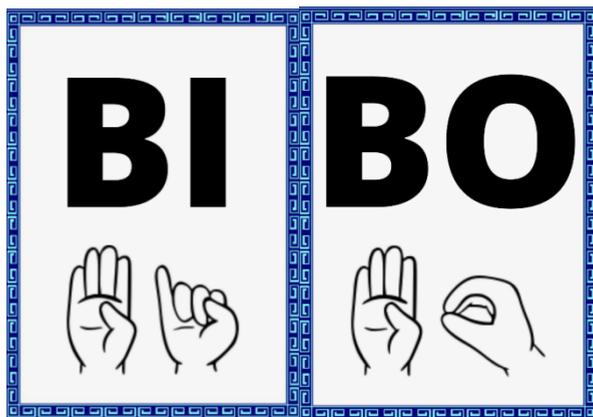
Figuras 1 e 2 - cartelas de diferentes famílias silábicas:



Fonte: Elaboração própria (2022)

Figuras 3, 4, 5 e 6: cartas silábicas.





Fonte: Elaboração própria (2022)

- As sílabas sublinhadas serão os segmentos silábicos (pedacinhos) que vêm faltando nas cartelas, para que os jogadores descubram:

BA- BE- BI- BO- BU <u>B</u> ALÃO <u>B</u> ERINJELA <u>B</u> ICICLETA <u>B</u> OLA <u>B</u> UZINA	CA- CE - CI - CO- CU <u>C</u> AIXA <u>C</u> ÉU <u>C</u> IRCO <u>C</u> OCO <u>C</u> UTELO	DA- DE- DI- DO- DU <u>D</u> ADO <u>D</u> EDO <u>D</u> INOSSAURO <u>D</u> OCE <u>D</u> UDU
FA- FE- FI- FO- FU <u>F</u> ADA <u>F</u> ECHADURA <u>F</u> ITA <u>F</u> OGÃO <u>F</u> UBÁ	JA- JE- JI- JO- JU <u>J</u> ANELA <u>J</u> EGUE <u>J</u> IBÓIA <u>J</u> OANINHA <u>J</u> UJUBA	LA- LE- LI- LO- LU <u>L</u> AÇO <u>L</u> EÃO <u>L</u> IVRO <u>L</u> OBO <u>L</u> UA

MA-ME-MI-MO-MU

MALA
MENINA
MILHO
MOTO
MURO

RA-RE-RI-RO-RU

RATO
REVISTA
RIO
RODA
RUA

VA-VE-VI-VO-VU

VACA
VELA
VIDRO
VOVÓ
VULCÃO

NA-NE-NI-NO-NU

NAVIO
NEVE
NINHO
NOTÍCIA
NUVEM

SA-SE-SI-SO-SU

SAPO
SETA
SILÊNCIO
SOLUÇÃO
SUCO

XA-XE-XI-XO-XU

XAROPE
XEROX
XÍCARA
XODÓ
XUXA

PA-PE-PI-PO-PU

PATO
PÉ
PIPOCA
POLICIAL
PULAR

TA-TE-TI-TO-TU

TATU
TELEVISÃO
TIJOLO
TONEL
TUBARÃO

ZA-ZE-ZI-ZO-ZU

ZANGÃO
ZEBRA
ZÍPER
ZOOLÓGICO
ZUMBI

Jogo 2

Roda a roleta: Letra inicial



Autoras:

Amanda Caroline da Silva Aguiar;
Ana Cecília Ferreira Rodrigues;
Layla Leyen Guilherme da Silva;
Vitória Maria Franciscio da Silva.

CARTELA DO PROFESSOR:

Objetivos Didáticos:

- Conhecer as letras do alfabeto e seus nomes;
- Perceber que as sílabas são formadas por unidades menores;
- Identificar o fonema inicial das palavras;
- Estabelecer correspondência grafofônica (letra inicial e fonema inicial);

- Compreender que a ordem da pronúncia é a ordem do registro no papel.

Público-Alvo:

Crianças em construção do sistema de escrita.

Sugestão de Encaminhamento:

- A ajuda do/a professor/a durante as jogadas depende do nível de conhecimento dos estudantes. Para os estudantes que não possuem grande domínio dos princípios do sistema alfabético de escrita, a ajuda do/a professor/a, durante o decorrer do jogo, é importante para o avanço das crianças em relação aos conhecimentos do sistema de escrita alfabética. A dupla de jogadores que terminar primeiro deve ter a sua cartela conferida. Essa função pode ser desempenhada por algum aluno que se encontre em um nível de escrita mais avançado que os demais.
- É importante que o/a professor/a observe se a dupla levantou o cartão vermelho e gritou "pare a roleta" antes da cartela ser conferida. O docente poderá ser chamado a qualquer momento pelos jogadores e terá que ficar disponível para as crianças.

Dicas ao professor:

Este jogo levará o aluno a compreender que a palavra é composta por letras e que as mesmas poderão se repetir em outras palavras. É importante também chamar atenção para os sons das sílabas. O docente que é mediador do jogo, poderá em seguida chamar a atenção diante desse aspecto, propondo reflexões e atividades com as palavras estudadas.

CARTELA DO ALUNO:

Finalidade do jogo:

Ganha a dupla que completar mais rápido e corretamente a cartela do jogo.

Número de jogadores:

6 duplas.

Materiais:

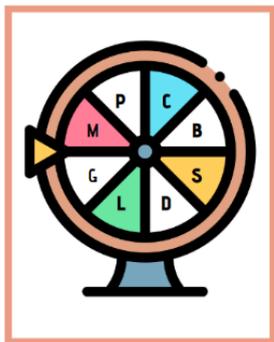
- 1 roleta contendo as letras iniciais que correspondem às palavras que precisam ser completadas na cartela.
- 6 cartelas com as palavras a serem completadas, faltando as letras iniciais.
- 1 cartão vermelho, para sinalizar o momento em que se completa a cartela.

Regras:

- São formadas 6 duplas e estas escolhem aleatoriamente sua cartela.

- O/A professor/a fica responsável por girar a roleta e falar em voz alta ou usar a datilologia para informar a letra que foi apontada.
- Os jogadores verificam se a letra apontada completa alguma palavra presente em sua cartela.
- A roleta é girada novamente e o jogo prossegue desta maneira até que uma das duplas complete sua cartela.
- Ao completar a cartela a dupla deve levantar o cartão vermelho e gritar “pare a roleta”. Caso a dupla seja composta de alunos surdos, deve apenas levantar o cartão vermelho ou um cartão contendo “pare a roleta”.
- Após isso, o/a professor/a deve conferir a cartela ou solicitar a ajuda de outro aluno. Se existir algum erro, o jogo continua até que uma dupla conclua sua cartela corretamente.

COMPONENTES DO JOGO:



	OLA
	IPA
	IBI
	OTO

	ULO
	OFÁ
	ODE
	ESA

	ULE
	APO
	ALO
	URO

	AÇO
	OPO
	OSA
	ENA

	ASA
	UCO
	UTA
	EDE

	ODA
	ELO
	AFÉ
	UVA

REPERTÓRIO DE PALAVRAS:

CARTELA 1: BOLA, PIPA, GIBI, MOTO;
CARTELA 2: CASA, SUCO, LUTA, REDE;
CARTELA 3: PILO, SOFÁ, BODE, MESA;
CARTELA 4: LAÇO, COPO, ROSA, PENA;
CARTELA 5: BULE, SAPO, GALO, MURO;
CARTEL 6: RODA, GELO, CAFÉ, LUVA.

Jogo 3

Rimar e Andar



Autoras:

Andressa Beatriz Ferreira da Silva;
Letícia Antunes Machado;
Luciene Maria da Conceição;
Taís Carvalho de Andrade Lima.

CARTELA DO PROFESSOR:

Objetivos didáticos:

- Compreender que as palavras têm uma unidade sonora;
- Produzir rimas;
- Comparar as semelhanças e diferenças entre essas palavras, a partir dos sons;

Público-Alvo:

- Alunos no processo de alfabetização, que estejam desenvolvendo o conhecimento do sistema de escrita alfabética.

Sugestões de encaminhamento:

- Ao iniciar o jogo, as cartas são apresentadas aos alunos, deixando claro qual o objetivo delas - eles devem procurar semelhanças de sons.
- Tendo em vista que o objetivo é a formação de novas palavras, a partir dos sons semelhantes entre elas, a cada nova palavra formada pelo jogador, ele precisará falar a palavra em voz alta, pontuando as sílabas semelhantes entre a carta que ele tinha e a nova palavra que ele formou. Caso o jogador acerte, ele pontua e continua jogando. Caso erre, ele perde sua vez.
- O jogo pode ter de dois a quatro participantes e uma vez iniciado o/a professor/a não deve intervir no seu andamento.

Dicas ao professor:

O jogo "Rimar e Andar" leva o aluno a observar que palavras diferentes podem ter sons equivalentes, letras iniciais iguais, além de outras semelhanças. Além dessa percepção, pode auxiliar também no desenvolvimento da escrita do aluno, pois o ajudará a perceber que toda palavra tem um segmento sonoro e que para realizar a escrita, ele precisará estar atento a esse segmento.

CARTELA DO ALUNO:

Finalidade do jogo:

Ganha o jogo aquele que completar primeiro o caminho do tabuleiro chegando até a casa “fim”. Tendo isso em vista, aqueles que conseguirem criar mais rimas com as palavras das cartas, terão a oportunidade de completar o caminho mais rápido, pois a cada acerto a chance permanece com o jogador.

Número de Jogadores:

De dois a quatro jogadores.

Componentes:

- 1 Tabuleiro
- 4 Pinos
- 1 Dado
- 1 Ampulheta de 45 segundos
- 17 Cartas

Regras:

- O jogo é iniciado com todos os pinos na casa “início” e todos os jogadores lançam o dado uma vez, quem tirar o maior número, inicia a rodada.
- Após lançar o dado, anda a quantidade de casas indicadas nele e obedece ao comando explicado na casa, que podem ser as especiais, com: “perca sua vez”, “avance uma casa”, “volte uma casa”, “volte para o início” ou a de “puxe uma carta”.
- As cartas são divididas ao meio, na qual de um lado tem uma imagem e do outro o nome da imagem contida. Por exemplo, de um lado tem a imagem de uma cama e do outro lado na mesma carta tem a palavra “cama”.
- Quando o comando for para puxar a carta, o jogador irá encontrar uma imagem e seu respectivo nome, o qual ele falará em voz alta.
- Assim que ele falar, a ampulheta será virada e o jogador terá apenas aquele tempo para pensar em uma palavra que rime com a da carta e explicar por que elas rimam.
- Caso ele não consiga pensar em uma palavra ou terminar a explicação no tempo marcado, ele permanece na casa que estava e perde a vez.

- Caso ele consiga pensar numa palavra e explicar a rima, ele avança uma casa se caso a próxima seja uma casa especial, o aluno pulará duas casas.
- Ganha o jogo, o jogador que primeiro percorrer o caminho do tabuleiro e chegar na casa “fim”.

COMPONENTES DO JOGO:

Palavras usadas em cada carta:

Rato	Porta
Meia	Luva
Bola	Dado
Cama	Laço
Faca	Casa
Leão	Carro
Mala	Boia
Pente	Galo

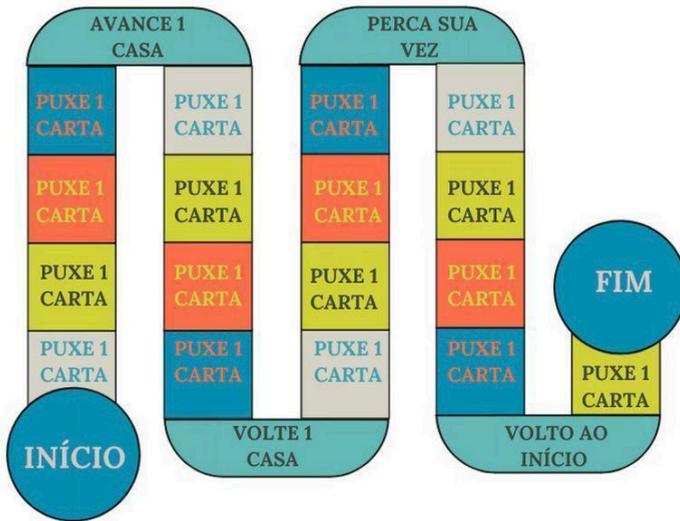


Imagem 1. Tabuleiro do jogo.



Imagem 2. Exemplo de carta.



Imagem 3. Pinos e dado.



Imagem 4. Ampulheta.

Jogo 4

Brincando com as Sílabas



Autora:

Anna Beatriz Araújo Sales

CARTELA DO PROFESSOR:

Objetivos didáticos

- Compreender que a ordem das letras no interior da palavra não pode ser mudada.
- Perceber que uma letra pode se repetir no interior de uma palavra e em diferentes palavras, ao mesmo tempo em que distintas palavras compartilham as mesmas letras.
- Compreender que palavras são compostas por diferentes estruturas silábicas.

- Entender que as letras notam ou substituem a pauta sonora das palavras que pronunciamos e nunca levam em conta as características físicas ou funcionais dos referentes que substituem.

Público-alvo:

Estudantes que ainda não estejam em hipótese alfabética e que precisam compreender que a escrita nota a pauta sonora das palavras e que palavras diferentes podem compartilhar sons semelhantes.

Sugestões de encaminhamento:

- É importante explicar o auxílio que existe nas cartelas em relação às cores, por exemplo a figura do morango, terá o desenho do morango e a borda da cartela e os seus detalhes da mesma cor, para o aluno associar a cor à imagem, essa facilitação ajudará os alunos que ainda estão em processo de alfabetização.
- A cartela tem um velcro com as sílabas coladas na cartela, quando o jogo for iniciado, as sílabas serão destacadas e embaralhadas para que os alunos completem as cartelas.

Dicas ao professor:

- O jogo leva o aluno a desenvolver a consciência fonológica e a entender que as palavras são formadas por mais de uma unidade sonora.
- Um aspecto interessante nesse jogo é que, como as cartelas apresentam não só as figuras, mas as palavras correspondentes a elas, é possível que os alunos comecem a observar que palavras que têm o mesmo “pedaço” inicial também apresentam as mesmas letras no início. O docente pode desenvolver outras atividades durante o jogo, por exemplo pedindo para os alunos falarem em voz alta palavras que começam com a mesma sílaba que a da cartela, dessa forma, enquanto os alunos refletem sobre os segmentos sonoros das palavras também são estimulados a refletir sobre a sua forma escrita, podendo, inclusive, serem levados a realizar o registro do nome das figuras presentes nas cartelas.

CARTELA DO ALUNO:

Finalidade do jogo

Vence o jogo quem montar as palavras corretamente em menos tempo.

Número de jogadores

São dois participantes por rodada, serão distribuídas 5 cartelas para cada criança.

Componentes

- 10 cartelas por letras (10 letras no total) com figuras separadas por letras (por exemplo: Mamão, Melancia, Morango todos no saco de tecido da letra M) em cima e espaços abaixo para inserir sílabas.
- Sílabas.
- 10 sacos de tecido para guardar as cartelas (10 letras).

Regras :

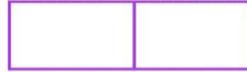
- Cada criança receberá 5 cartelas, uma cartela de cada saquinho de tecido, sendo as 5 letras escolhidas de forma aleatória, pegando uma cartela de cada letra escolhida.

- O jogo será realizado individualmente, um contra um, as cartas serão expostas na mesa e o cronômetro será iniciado.
- Será cronometrado, para quando finalizar o tempo estipulado o/a professor/a irá contar qual dos alunos montou mais palavras corretamente, ganha quem tiver completado mais cartelas (corretamente) no tempo estipulado.

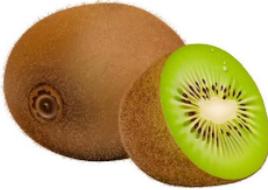
COMPONENTES DO JOGO:



ME LAN CI A



U VA



KI WI



MA MÃO

Jogo 5

Encontrando palavras



Autoras:

Aryane Maria Souza de Araújo;
Débora Valeria Caetano Dias;
Deyviane Carolaine Ramos da Silva.

CARTELA DO PROFESSOR:

Objetivos Didáticos:

- Consolidar as correspondências grafofônicas;
- Compreender que existem diferentes estruturas silábicas (CV, V, CVC, CCV);
- Ler e escrever palavras corretamente.

Público-alvo:

Crianças na hipótese alfabética que possuem a compreensão das relações grafofônicas com a escrita, mas ainda precisam consolidar seus conhecimentos acerca desta questão.

Sugestões de Encaminhamento:

- Recomenda-se fazer a distribuição das peças de forma igualitária para todos os trios, ditar as letras solicitadas em voz alta, além de apresentá-las através do uso da datilologia (realizar sinais com a mão para representar as letras do alfabeto, nesse caso a letra pedida) e indicar o momento de início da contagem de tempo em cada rodada, atualizando os alunos até quando o jogo estiver prestes a terminar.
- O/A professor/a pode realizar orientações e responder dúvidas a respeito do funcionamento do jogo.

Dicas ao professor:

A partir das palavras formadas pelos diferentes trios durante o jogo, o/a professor/a pode utilizá-las para propor outras atividades voltadas para as relações grafofônicas com a escrita, auxiliando no avanço e formação do aluno até mesmo de forma

mais lúdica. Aliás, neste jogo é possível trabalhar com crianças de outra hipótese, ampliando a participação de mais estudantes.

CARTELA DO ALUNO:

Finalidade do jogo:

Ganha o trio que conseguir formar mais palavras corretas, de acordo com a letra inicial solicitada, no tempo indicado.

Jogadores:

- Oito grupos contendo três pessoas.
- 50 cópias, das 4 cartelas que compõem as letras do alfabeto.

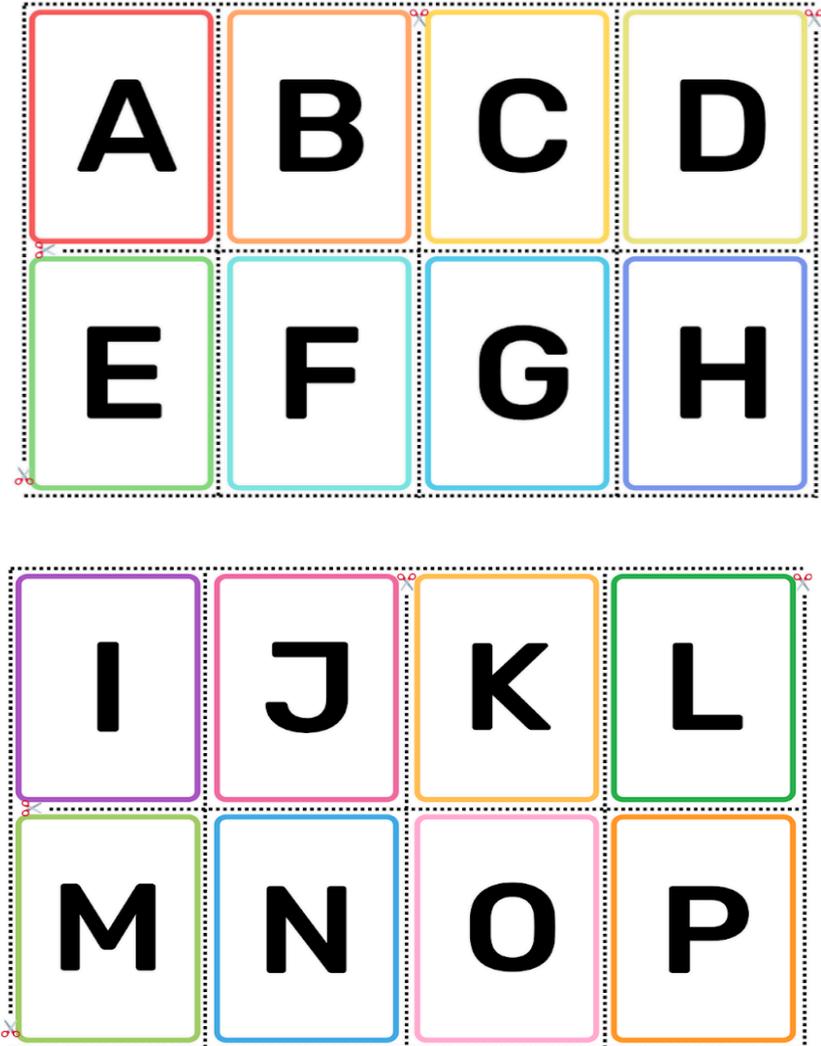
Regras:

- Deve ser jogado em trio;
- As cópias de todas as cartelas serão divididas igualmente e distribuídas aos trios;
- O/a professor/a ditará e usará a datilologia para apresentar as letras iniciais aleatoriamente, em cada rodada, para que os alunos pensem em palavras correspondentes à letra solicitada e montem-nas, usando as peças das cartelas que foram distribuídas para eles;

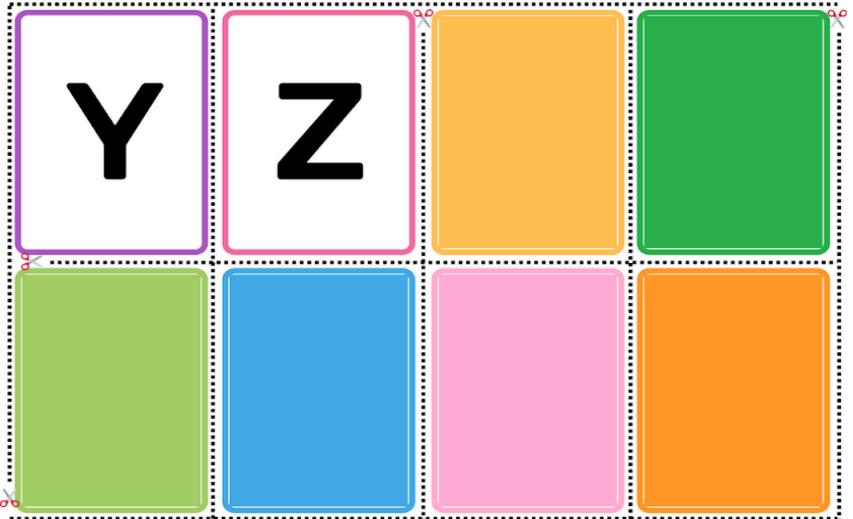
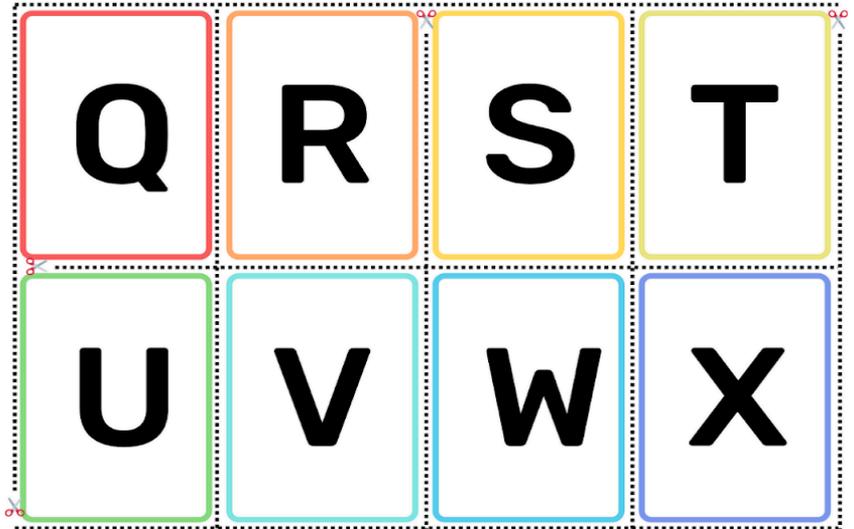
- Em seguida o/a docente irá cronometrar o tempo de 5 minutos, em cada uma das três rodadas, para a montagem das palavras realizada pelos trios;
- Os grupos deverão montar corretamente as palavras que pensaram durante as rodadas, conforme a letra inicial solicitada anteriormente pelo/a professor/a ao início das partidas;
- O primeiro trio que montar a maior quantidade de palavras corretas durante o tempo estimado em cada rodada vence o jogo;
- Em caso de empate, será realizada mais uma rodada do jogo com os trios que formaram a mesma quantidade de palavras, cuja grafia se encontra correta. A diferença será que na rodada de desempate os jogadores terão apenas 1 minuto para formar 5 palavras que serão ditadas pelo professor.
- Caso haja alunos surdos, orienta-se que o professor, além de fazer a leitura da cartela do aluno em voz alta, também a faça em Libras, a fim de que os alunos surdos tenham acesso às regras. Após a distribuição das peças, o professor utilizará a datilologia das letras solicitadas. Todas as orientações deverão estar acessíveis a todos os alunos.

COMPONENTES DO JOGO:

JOGO ENCONTRANDO PALAVRAS

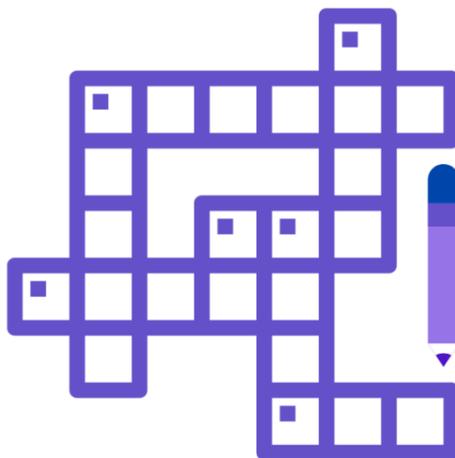


JOGO ENCONTRANDO PALAVRAS



Jogo 6

Cruze as Sílabas



Autoras:

Juliana Suellen Gomes Figueiredo;
Larissa Lima de Freitas.

CARTELA DO PROFESSOR:

Objetivos didáticos:

- Perceber as sílabas complexas como unidade fonológica;
- Familiarizar-se com a diversidade de estruturas silábicas do português;
- Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, identificando que existem vogais em todas as sílabas.

Público-alvo:

Estudantes em hipótese alfabética que ainda precisam compreender as diferentes composições silábicas.

Sugestões de encaminhamento:

- O/A professor/a deverá ler as regras do jogo e explicar cada ponto, fazendo-se necessário uma “rodada teste”. Exemplo: O/A professor/a mostrará a imagem de uma *gravata* (esta não faz parte das figuras dentro da caixa ou sacola), indicará a cor (vermelha) da borda na cartela e demonstrará no quadro que a cor vermelha dentro das palavras cruzadas corresponde às sílabas complexas (Consoante + R), em quadros condizentes ao grupo das sílabas CCV.
- Após a “rodada teste”, indagar os alunos se há alguma dúvida sobre o jogo. Caso haja dúvida durante o momento do jogo, o/a professor/a fará uma intervenção relendo a regra em questão. É interessante que os grupos sejam formados pelo/a professor/a, para que haja interação entre os alunos dentro da sala para além dos grupos de costume.
- A dinâmica consegue fazer com que o aluno reflita sobre a forma que as palavras são construídas, identificando a

diferença no uso correto das sílabas complexas. Essa é uma aprendizagem essencial no processo de alfabetização e é um caminho para perceber que existem padrões na escrita. Sendo assim, os alunos também são levados a refletir sobre a sua escrita e quanto aos demais que se encontrem em outras hipóteses também se beneficiam, pois conseguem reforçar seus conhecimentos e criar base para aprender a classificação das palavras quanto ao número de sílabas.

Dicas ao professor:

As imagens podem ser impressas em papel de 180g, reforçadas com cartolina ou papel Kraft (quando impressos em Sulfite), as cartelas utilizadas para cruzadinha podem ser impressas em papel A4. É importante que o/a professor/a conheça a sua turma para que possa aumentar ou diminuir a quantidade de figuras, mas que não ultrapasse mais que 10 para não se tornar um jogo cansativo.

CARTELA DO ALUNO:

Objetivos do jogo:

- Fazer a correspondência da figura a sua sílaba para formar palavras;
- Ganha quem fizer mais pontos seguindo as correspondências de forma correta.

Número de jogadores:

5 grupos de jogadores.

Componentes:

- 30 fichas com figuras, divididas em 5 grupos de crianças, com fichas contendo 6 figuras;
- 5 sacolas ou caixas para as figuras serem embaralhadas;
- Cartelas das cruzadinhas com as palavras separadas por cor, (Todos os grupos receberão a mesma cartela contendo palavras iguais, deixando o jogo mais justo);
- Quadro de pontuação escrita no quadro: 1 coluna com 6 linhas para cada grupo.

Regras:

- Apresentar a cada grupo uma caixa ou sacolas onde contém figuras que serão embaralhadas;
- Cada cartela das figuras terá uma borda nas cores verde (CONSOANTE+L), vermelho (CONSOANTE+R);
- O/A professor/a passará em cada grupo para que retirem sua figura;
- Haverá uma cartela para cada grupo com uma cruzadinha.
DICA: A borda das cartelas é uma pista para formar a palavra na cruzadinha, pois possuem o mesmo indicativo de cor, assim como deixar evidente a letra que forma a sílaba complexa, exemplo: PRATO,



- Cada rodada haverá um(a) jogador(a) diferente por grupo que, pegará a figura na caixa ou sacola, mostrará a figura ao grupo e irá encontrar junto com sua equipe a palavra na cruzadinha;

- O grupo auxiliará o(a) jogador(a) da vez enquanto este procura as sílabas correspondentes a figura retirada, com duração de 30 segundos por grupo;
- Após pegar a figura, o/a professor/a dará o comando no JÁ para que todos retornem aos seus grupos e começam a montar a palavra de forma adequada, dentro de 1 minuto para os grupos.
- Todos deverão levantar as mãos quando o/a professor/a informar que o tempo ACABOU!
- A figura retirada não retorna a caixa ou sacola;
- Não será permitido completar a palavra na cruzadinha após o tempo determinado para tal ação;
- O grupo que não levantar as mãos quando o tempo acabar para montar a palavra, perderá a próxima rodada;
- Todas as palavras têm a mesma pontuação;
- No quadro o/a professor/a fará 1 coluna dividida em 6 linhas para cada grupo, a fim de marcar suas pontuações;
- O jogador da rodada deverá informar quais sílabas encontrou na cruzadinha para formar sua palavra;
- No caso de dúvida quanto a figura, faz-se necessário o/a professor/a dizer o que a imagem representa.

COMPONENTES DO JOGO:

- Repertório de palavras usadas no jogo:

Amarelo - Dissílabas:

Balde - Bola - Casa - Copo - Dragão - Livro - Milho - Nuvem - Ovo - Peixe - Queijo - Uva.

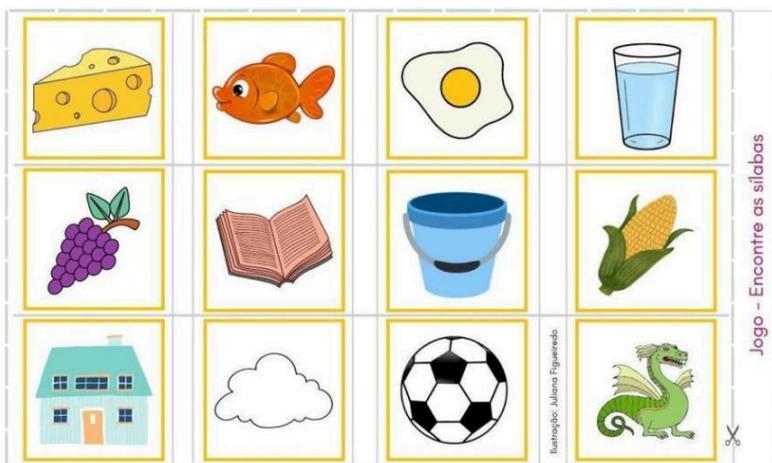
Verde - Trissílabas:

Aquário - Banana - Chupeta - Coração - Estrela - Galinha - Máscara - Pirata - Sorvete - Tesoura.

Vermelho - Polissílabas:

Abacaxi - Bicicleta - Calendário - Computador - Elefante - Geladeira - Tartaruga - Ventilador.

- **Observação:** Só o/a professor(a) terá acesso a lista das palavras, quanto aos alunos apenas as figuras.



✂

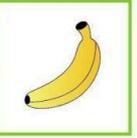
				
<p>Jogo - Encontre as sílabas</p>				
				

Ilustração: Juliana Figueiredo

✂

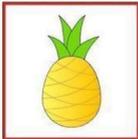
			
<p>Jogo - Encontre as sílabas</p>			
			

Ilustração: Juliana Figueiredo





Ilustração: Juliana Figueiredo

- Demonstração da montagem do mural das sílabas:



Ilustração: Juliana Figueiredo

- Demonstração do quadro de pontuação:

Grupos	1ª rodada		2ª rodada		3ª rodada		4ª rodada		5ª rodada		Total
	F	C	F	C	F	C	F	C	F	C	
1											
2											
3											
4											
5											

Ilustração: Juliana Figueiredo

Jogo 7

Bingo com Som Inicial



Autoras:

Ana Laura Guedes Silva França;
Marcela Santos Xavier Nunes;
Samara Alexandre Lima.

CARTELA DO PROFESSOR:

Objetivos didáticos:

- Conhecer o nome das letras do alfabeto;
- Compreender que as sílabas são formadas por unidades menores.

Público-alvo:

Alunos que estejam passando pelo processo de alfabetização do nível silábico alfabético.

Encaminhamento:

- A atividade será realizada na sala de aula, o número de participantes deve ser a partir de 04 alunos, podendo ser organizados mais grupos a depender do número em sala, conseqüentemente novas cartelas devem ser produzidas de acordo com a quantidade de alunos para formar as duplas, cada dupla ficará com uma cartela e o bingo será realizado através das letras que formará o som inicial da palavra, sendo esta retirada para sorteio de dentro de um(a) saco/sacola.
- A mediação será do/a professor/a responsável para sortear as letras.
- Ao final deste jogo o/a professor/a deverá verificar se as letras sorteadas correspondem às que foram marcadas pelos alunos nas cartelas.

Dicas ao professor:

O jogo possibilita também a reflexão sobre o som aos quais as letras correspondem, os alunos poderão verificar as letras, as sílabas e a palavra formada com elas, com as letras ainda terão a possibilidade de verificar a sequência de sons diferentes que compõem as palavras, outra possibilidade é que os alunos

também possam trabalhar apresentando novas palavras e desenhos para a realização de mais cartelas, conseqüentemente mais letras.

CARTELA DO ALUNO:

Finalidade do jogo:

O ganhador do jogo será aquele que completar os três sons iniciais primeiro com as letras sorteadas de sua cartela ou quem tiver mais sons iniciais em sua cartela pintada, ou marcada, conforme as regras do jogo e o tempo estipulado.

Número de participantes:

No mínimo 04 alunos que devem formar duplas.

Componentes:

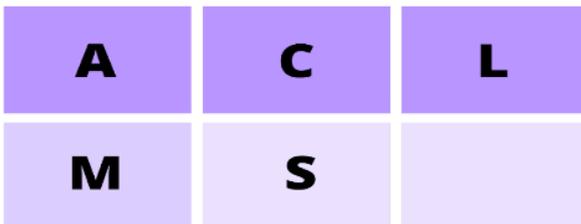
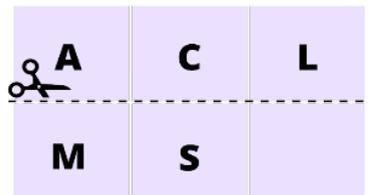
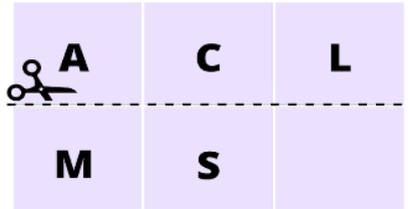
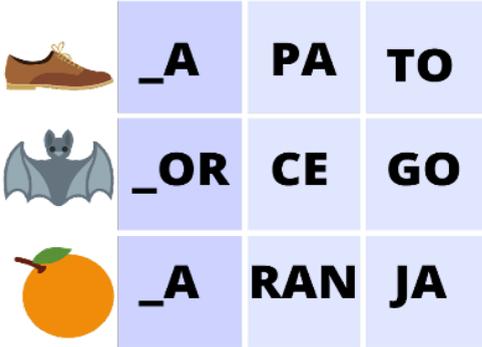
- Uma cartela plastificada para cada dupla contendo nela três palavras correspondendo as figuras presentes nelas, as três palavras estarão separadas em sílabas e estará faltando uma letra que será apresentada através do bingo quando for sorteada;
- Uma cartela com marcação para cortar formando fichas, com as letras que serão sorteadas no bingo, para um grupo de 04 alunos serão 02 cartelas totalizando 6 palavras e assim por diante se houver aumento de participantes;

- Uma cartela para o/a professor/a com marcação para corte, constando as letras do bingo para que ele/a possa sortear e assim os alunos marcarem em suas cartelas;

Regras do jogo:

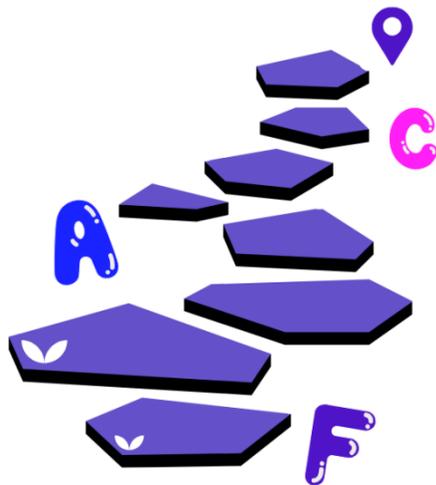
- Cada dupla ficará com uma cartela que contém três figuras diferentes, ao lado das figuras constará o nome dela com um espaço em branco, que deverá ser preenchido por cada letra sorteada para que assim forme a palavra correspondente a imagem.
- O/A professor/a sorteia uma letra e fala em voz alta cada letra sorteada.
- A dupla que tiver a palavra e figura correspondente a letra pronunciada deverá pegar uma das fichas que contêm a letra correspondente e pôr em sua cartela.
- Vence quem completar as três palavras primeiro ou tiver mais palavras completas quando o tempo limite acabar.
- Como desafio final, a dupla finalista irá jogar mais uma rodada do bingo com uma nova cartela de forma individual para assim descobrir quem será o vencedor, se houver um tempo limite vencerá aquele que completar sua cartela.

COMPONENTES DO JOGO:



Jogo 8

Alfatriilha



Autoras:

Hellen Karolinne do Nascimento Silva;
Mirele Danusa Alves da Silva;
Samara Silva Vasconcelos;
Suellen Diane Silva de Souza.

CARTELA DO PROFESSOR:

Objetivos didáticos:

- Compreender que as palavras podem ser compostas por unidades menores do que as sílabas.
- Segmentar palavras em sílabas.
- Compreender que a ordem das letras no interior da palavra não pode ser mudada;

- Compreender que uma letra pode se repetir no interior de uma palavra e em diferentes palavras, ao mesmo tempo em que distintas palavras compartilham as mesmas letras;
- Perceber que as letras notam ou substituem a pauta sonora das palavras que pronunciamos e nunca levam em conta as características físicas ou funcionais dos referentes que substituem.
- Consolidar a relação grafema-fonema.

Público-alvo:

Crianças em processo de alfabetização.

Sugestões de encaminhamento:

- É importante que o/a professor/a selecione as cartas para serem colocadas nos envelopes pensando na heterogeneidade presente em sala de aula. Sendo assim, é necessário reunir os desafios de acordo com os níveis de dificuldade e direcionar os alunos no momento da escolha, a fim de que eles realmente possam obter o aprendizado necessário de acordo com os seus níveis.
- A intervenção do/a professor/a também se faz muito necessária, principalmente nos momentos de responder aos

desafios que surgirão ao longo da partida, pois é a partir desse auxílio que os alunos poderão se sentir seguros e fixar seus aprendizados.

- Se na turma em que o jogo for trabalhado houver uma grande quantidade de alunos, é indicado que o/a professor/a trabalhe o jogo com no máximo, 8 (oito) crianças simultaneamente, para que ele possa acompanhar o andamento da partida. Os demais alunos da turma podem ser incentivados pelo/a professor/a a acompanharem a partida e a “torcerem” pelos jogadores.

Dicas ao professor:

- Através deste jogo, o/a professor/a poderá trabalhar a consciência fonológica, a compreensão de que as palavras são formadas por unidades menores do que as sílabas, a escrita dos seus alunos. Além desses elementos diretamente relacionados à alfabetização, o jogo também incentiva a autonomia dos alunos.
- Os desafios presentes nas cartelas possuem diferentes níveis de dificuldade, para que o jogo se torne acessível a todos os alunos, independentemente do seu nível de conhecimento alfabético. Os desafios possuem três níveis de dificuldade, que correspondem a:

- Nível de dificuldade 1: Direcionado aos alunos que estão no processo de compreender e relacionar a escrita com os sons da fala;
- Nível de dificuldade 2: Direcionado aos alunos que estão no processo de segmentação de palavras e que precisam compreender que toda palavra é formada por unidades menores;
- Nível de dificuldade 3: Direcionado aos alunos que conseguem fazer uma relação entre grafema e fonema.
- Em relação ao material para confecção da trilha, é possível a utilização de materiais recicláveis como papelão para a construção do caminho da trilha e tampinhas de garrafa para serem os pinos que irão representar os jogadores em cada partida.

CARTELA DO ALUNO:

Finalidade:

O vencedor será o jogador que conseguir finalizar toda a trilha primeiro, acertando assim todos os desafios alfabéticos propostos no percurso.

Jogadores

No mínimo dois e no máximo quatro participantes.

Componentes:

- Um tabuleiro numerado de 1 (um) a 30 (trinta).
- 4 (quatro) pinos de cores diferentes.
- 1 (um) dado.
- 10 (dez) envelopes coloridos
- 40 cartas

Regras:

- Cada participante deverá escolher a cor do pino que irá lhe representar ao longo da partida.

- Para definir o participante que irá iniciar o jogo, em caso de dois participantes, será necessário realizar o ímpar ou par, e para mais de dois participantes deve-se realizar o zero ou um, e dessa maneira concluir a ordem das jogadas que deverá ser seguida até o final.
- O primeiro jogador deverá lançar o dado, e a partir do número sorteado, andar as casas do tabuleiro com o seu pino de forma proporcional ao número sorteado.
- Ao alcançar determinadas casas, o jogador irá se deparar com algumas cartas que serão distribuídas de forma estratégica, contendo desafios alfabéticos que deverão ser atendidos, e em caso de erros, deverão ser “penalizados” com situações que também estarão presentes dentro das cartas como por exemplo: volte uma ou duas casas.
- Cada jogador tem o bônus de pedir o auxílio do/a professor/a para solucionar os desafios alfabéticos, 3 vezes ao longo da partida.
- O jogo se encerra a partir do momento que um dos participantes conseguir vencer todos os obstáculos e concluir a trilha antes dos demais

COMPONENTES DO JOGO:



Nível 1

Circule as imagens que rimam com
ESTRADA:



Acerto: Ande duas casas.
Erro: Volte duas casas.

AlfaTrilha

Nível 2

Organize as sílabas que
fazem parte do nome
desta fruta



NA BA NA

Acerto: Ande uma casa.
Erro: Volte ao início.

AlfaTrilha

Nível 3

Escreva a palavra que corresponde
a este objeto e sinalize:



Quantas letras tem? |__|

Quantas sílabas tem? |__|

Acerto: Ande uma casa.
Erro: Volte ao início.

AlfaTrilha

Nível 1

Complete com a letra que falta



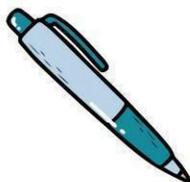
___STR___L___

Acerto: Ande duas casas.
Erro: Volte duas casas.



Nível 2

Organize as sílabas que
fazem parte do nome
deste objeto



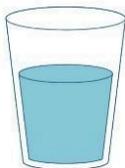
NE TA CA

____ _
Acerto: Ande duas casas.
Erro: Volte duas casas.



Nível 3

Escreva a palavra que corresponde
a este objeto e sinalize:



Quantas letras tem? |___|

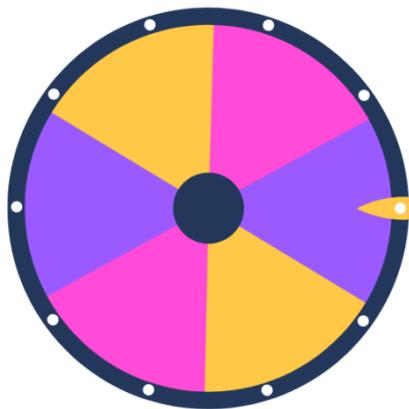
Quantas sílabas tem? |___|

Acerto: Ande uma casa.
Erro: Volte duas casas.



Jogo 9

Roleta dos Dígrafos



Autoras:

Larissa Nascimento da Silva;
Lyzandra Regina do Rego Souza.

CARTELA DO PROFESSOR:

Objetivo didático:

Ler e escrever corretamente palavras com os dígrafos lh, nh, ch;

Público alvo:

Estudantes em hipótese alfabética que ainda precisam compreender o uso correto dos dígrafos.

Sugestões de encaminhamento:

- Inicialmente o/a professor/a deverá explicar como o jogo funciona, suas respectivas regras, e sanar as dúvidas que surgirem. Em seguida, realizará a distribuição do material do jogo, as cartelas serão dadas uma para cada aluno e a roleta e a buzina de alerta deverão ser colocadas em um lugar que fique à vista de todos.
- Os jogadores dependerão da sorte para que a roleta pare na letra ou dígrafo necessários para completar alguma palavra de sua cartela, caso caia na casa do “Perdeu a vez” o próximo aluno irá girar a roleta, e caso caia na casa do “Gire novamente” ele deverá girar mais uma vez.
- O jogo é realizado a partir de 25 cartelas, cada aluno com uma cartela. Ademais, é importante deixar um tempo vago entre uma volta da roleta e outra, para que os alunos possam analisar suas cartelas e refletir onde será colocada cada letra ou dígrafo sorteado. É importante lembrar aos alunos que uma mesma letra ou dígrafo pode completar mais de uma palavra na cartela, apenas uma, ou nenhuma.

Dicas ao professor:

Por meio dessa atividade ele pode buscar aprofundar os conhecimentos do aluno, estimulando os estudantes a irem além do que a atividade propõe, como, por exemplo, questionar os alunos acerca de outra palavra que contenham a mesma letra/dígrafo, formando uma lista de novas palavras, o professor deve escrever no quadro essa nova lista para que os estudantes possam refletir a respeito das palavras através das semelhanças e/ou diferenças sonoras.

CARTELA DO ALUNO:

Finalidade:

Vence o jogo quem completar toda a cartela com as letras e dígrafos corretos, feito isso, deve ir até a buzina do alerta e apertá-la, fazendo o jogo parar. O/A professor/a deve observar se a cartela foi preenchida corretamente, anunciando o ganhador e finalizando a partida.

Número de jogadores:

O jogo deve ter no máximo 25 jogadores.

Componentes:

- Uma roleta com os determinados dígrafos;
- 25 cartelas contendo 4 imagens cada, com espaços em branco que representam os dígrafos que deverão ser preenchidos de acordo com a roleta;
- A buzina do alerta.

Regras:

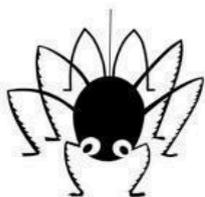
- Cada jogador recebe uma cartela;
- O/A professor/a gira a roleta e lê a letra ou dígrafo em voz alta;
- Os jogadores que tiverem a letra ou dígrafo em sua cartela deverá escrevê-lo no espaço em branco correspondente;
- Uma nova rodada é iniciada e o jogo é finalizado quando um jogador preencher toda a cartela com as devidas sílabas corretamente e apertar a buzina do alerta.

COMPONENTES DO JOGO:

Roleta:



Cartelas:



A r a _ _ a



c o _ _ e r



_ _ i n e l o



U _ _ a



D i _ _ e i r o



M o _ _ i l a



G a _ _ o



_ _ á