

Trilha de rimas

Fonte: [Acervo do blog Oficinas de Alfabetização, da professora Liane Castro de Araujo.](#)

Objetivos didáticos

- ★ Consciência fonológica de rimas
- ★ Habilidade de produção de rimas

Meta do jogo: Chegar primeiro ao final do tabuleiro. Para isso, é necessário produzir rimas pelo caminho.

Número de jogadores: Livre.

Materiais necessários

- Um dado
- Pinos de cores diferentes (um para cada jogador)
- Um tabuleiro



Como produzir o tabuleiro: Antes de iniciar o jogo, é recomendado que o professor leia um poema rimado para as crianças. No exemplo, foi usado o livro *O que tem nesta venda?*, de Elias José. As palavras rimadas no livro serão as usadas, em imagens, para compor as casas do tabuleiro. Por exemplo, uma das frases do livro diz: “Fui à venda comprar chá-mate. Como não tinha, comprei tomate”. Uma das casas do tabuleiro, portanto, será a figura de um tomate. O professor deve produzir o tabuleiro de acordo com o poema utilizado, de modo que cada casa represente a imagem de uma palavra a ser rimada. O tamanho da trilha define o tempo de jogo, podendo ser maior ou menor a depender da turma e do texto usado como referência.



Regras do Jogo

Cada jogador, na sua vez, deve jogar o dado e andar o número de casas correspondente. Ele deverá, então, dizer uma palavra que rima com aquela que está representada na casa. Na imagem do tomate, por exemplo, ele poderia dizer “chá-mate” ou outra rima que não seja a mesma do poema lido, como “combate”. Na primeira vez, o aluno pode usar a rima que o poema dá, mas os outros que caírem na mesma casa terão que dizer outras rimas. Se o jogador não conseguir rimar, ele passa a vez ou volta ao início - é importante que o professor defina essas regras previamente com a turma.

Algumas casas terão o desenho da venda - ou de outro elemento escolhido pelo professor de acordo com o poema lido -, em vez da imagem a ser rimada. Nesses casos, quando o jogador parar nelas, ele deverá passar a vez ou voltar o número de casas indicadas pelo dado na rodada seguinte - regra que também precisa ser combinada previamente. Ganha o jogo quem chegar primeiro ao final da trilha, mas os demais podem continuar jogando para que o segundo e o terceiro lugares sejam definidos, por exemplo.



Dica para os professores

É interessante combinar que, na primeira rodada, é possível dizer a rima do livro e, a partir da segunda, dizer uma outra diferente. Isso porque a riqueza do jogo é buscar novas rimas, não apenas as já previstas, aprendidas na leitura do poema. O professor pode ir anotando as rimas que saem no jogo para depois retomá-las com a turma. Também é possível analisar as palavras escritas, comparando a parte oral e escrita que se repete, a depender do nível da turma.

Tapete de sílabas

Fonte: Professora Janaína Vieira Siqueira

Objetivos didáticos

- ★ Montar palavras com sílabas CV.

Meta do jogo: Completar corretamente as palavras representadas por imagens.

Número de jogadores: Livre, mas cada tapete contempla até 6 jogadores.

Materiais necessários

- Um tapete com imagens direcionadas para os alunos de cada grupo (no caso deste exemplo, cada grupo tem 6 jogadores)
- Cartas com sílabas



Como produzir o tapete:

O tapete deve conter figuras que representam palavras com sílabas CV, como “pato”, “boneca” ou “pirulito”. Neste exemplo, cada tapete tem 8 imagens, 4 em cada lado, a fim de que as crianças se sentem de três em três, umas de frente para as outras, e consigam visualizar os desenhos diante de si. O tapete ainda deve ter um espaço com velcro abaixo de cada figura para que as sílabas sejam pregadas. É importante que o tapete tenha uma borda da cor das cartas usadas por aquele grupo.

Como produzir as cartas: Cada carta deve ter uma sílaba por escrito, por exemplo “GA” ou “TO”. As cartas referentes às palavras de cada tapete deverão ter as mesmas cores que a borda dele. Elas também precisam ter velcro na parte de trás para grudar no tapete.



Regras do Jogo

O professor embaralha as cartas referentes a cada tapete e as entrega para cada grupo. Quando o professor der o comando, as crianças deverão, em grupo, posicionar as sílabas, montando todas as palavras referentes às imagens expostas no tapete. Vence o grupo que concluir a tarefa corretamente.



Dica para os professores

É interessante que as palavras que aparecem nos tapetes já tenham sido trabalhadas com a turma anteriormente. Depois da montagem, o professor pode dobrar cada tapete ao meio e mostrar os resultados para a turma, conferindo qual grupo acertou mais palavras e aproveitando para fixar o conhecimento. Ao final, é importante que todos sejam valorizados com algum incentivo concreto, como carimbo ou estrelinha, mesmo os que cometeram eventuais erros. Outra sugestão é colocar as crianças que apresentam mais dificuldades no centro dos trios, facilitando que sejam auxiliadas pelos colegas das pontas.

Palavra dentro de palavra

Fonte: [Manual didático “Jogos de alfabetização”, parceria entre o Ministério da Educação e a Universidade Federal de Pernambuco.](#)

Objetivos didáticos

- ★ Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras menores
- ★ Perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais
- ★ Entender que uma sequência de sons que constitui uma palavra pode estar contida em outras palavras
- ★ Segmentar palavras, identificando partes que constituem outras palavras

Meta do jogo: Eliminar todas as fichas, formando pares de palavras.

Número de jogadores: 2, 3 ou 4 jogadores ou grupos.



Materiais necessários

- 12 fichas de cor azul contendo figuras e as palavras correspondentes
- 12 fichas de cor vermelha, contendo figuras cujos nomes estejam contidos nas palavras das fichas azuis



Como produzir as fichas:

utilize o seguinte repertório de palavras: MAMÃO/MÃO, CASA/ASA, LAMPIÃO/PIÃO, LUVA/UVA, SACOLA/COLA, FIVELA/VELA, GALHO/ALHO, SAPATO/PATO, GALINHA/LINHA, TUCANO/CANO, REPOLHO/OLHO e SOLDADO/DADO.



Regras do Jogo

As fichas vermelhas devem ser distribuídas igualmente entre os jogadores, enquanto as azuis ficam em um monte na mesa, viradas para baixo. Em sequência, os jogadores pegam uma ficha azul e tentam verificar qual, entre suas fichas vermelhas, é “a palavra dentro da palavra” da ficha azul. Quando um jogador encontra um par, ele deve baixar a dupla sobre a mesa. Se ele não tiver um par, a ficha deverá voltar para o final do monte. Ganha quem se livrar de todas as suas fichas primeiro.



Dica para os professores

O professor pode ajudar os alunos a perceberem que, no geral, uma sequência de sons corresponde a uma sequência de letras. Também é possível tornar o jogo mais complexo, realizando modificações. Por exemplo, pedir para os alunos escreverem palavras que começam com o mesmo som das figuras que aparecem nas fichas vermelhas.

Mais uma

Fonte [Manual didático “Jogos de alfabetização”, parceria entre o Ministério da Educação e a Universidade Federal de Pernambuco.](#)



Objetivos didáticos

- ★ Compreender que as sílabas são formadas por unidades menores e que, a cada fonema, corresponde uma letra ou conjunto de letras (dígrafos)
 - ★ Entender que as sílabas variam quanto ao número de letras
 - ★ Compreender que, se acrescentarmos uma letra em uma palavra, esta é transformada em outra palavra
 - ★ Entender que a ordem em que os fonemas são pronunciados corresponde à ordem em que as letras são registradas no papel, obedecendo, na cultura ocidental, ao sentido esquerda-direita
 - ★ Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças sonoras entre elas
 - ★ Conhecer as letras do alfabeto e seus nomes

Meta do jogo: Chegar primeiro ao final do tabuleiro.

Número de jogadores: 4 jogadores ou 4 duplas.



Materiais necessários

- Um tabuleiro
 - 20 fichas com figuras e seus respectivos nomes
 - 30 fichas com letras
 - Um dado
 - 4 pinos de cores diferentes



Como produzir as fichas: 20 fichas devem ter uma figura e seu respectivo nome, mas com uma letra faltando. Outras 30 fichas devem ser letras avulsas, que completam as fichas anteriores.

Repertório de palavras usadas para produzir o tabuleiro e as fichas:

CASA/ASA; COLAR/COLA; CUECA/CUCA; FOCA/OCA; GALHO/GALO; LULA/LUA; LUVA/UVA; LUVA/LUA; MANTA/ANTA; NAVE/AVE; PASTA/PATA; PERNA/PENA; PILHA/ILHA; PIPA/PIA; PONTE/POTE; POSTE/POTE; PRATO/PATO; PRATO/RATO; RÉGUA/ÉGUA; VELHA/VELA.



Regras do Jogo

As fichas com figuras (e seus respectivos e nomes) e com as letras devem ficar espalhadas na mesa. Cada jogador, na sua vez, deve jogar o dado e andar o número de casas correspondente. Se ele cair em uma casa vazia, passa a vez. Se cair em uma casa com um desenho, o jogador deve procurar a ficha com a figura cuja palavra é semelhante à que está na casa da trilha (as duas palavras se diferenciam quanto a uma letra, como “foca” e “oca”). Depois de encontrar a ficha, ele deve achar a letra que falta para completar a palavra. Se cumprir a missão, permanece na casa. Se não, volta à casa em que estava na rodada anterior. Vence quem chegar primeiro ao final do tabuleiro..



Dica para os professores

Ao final do jogo, o professor pode refletir com a turma sobre o processo realizado no jogo, ou seja, a segmentação de palavras. Assim, os alunos podem perceber que as palavras são constituídas de unidades silábicas, refletindo sobre as menores unidades sonoras (os fonemas) e suas relações com as menores unidades gráficas (as letras).

Quem escreve sou eu

Fonte: [Manual didático Jogos de alfabetização, parceria entre o Ministério da Educação e a Universidade Federal de Pernambuco.](#)



Objetivos didáticos

- ★ Consolidar as correspondências grafofônicas, conhecendo as letras e suas correspondências sonoras
- ★ Escrever palavras com fluência, mobilizando, com rapidez, o repertório de correspondências grafofônicas já construído

Meta do jogo: Escrever corretamente o maior número de palavras possível.

Número de jogadores: 4 jogadores ou 4 duplas.



Materiais necessários

- Um dado de 8 lados
- 4 cartelas de cores diferentes com 8 figuras numeradas em cada uma
- 4 cartelas de correção
- Lápis e papel

Como produzir as cartelas: Cada cartela deve ter o fundo de uma determinada cor e oito figuras, numeradas de 1 a 8. Cada uma dessas cartelas deve ter uma cartela de correção correspondente, que deve ser idêntica, mas com as palavras escritas.

Repertório de palavras usadas em cada cartela: Cartela 1: PALHAÇO, BONECA, AVIÃO, VASSOURA, FOGÃO, PIANO, FACA, CHUVEIRO. Cartela 2: BOTA, NARIZ, PATO, SAPATO, PETECA, JACA, BONÉ, NUVEM. Cartela 3: LUVA, GALINHA, CAMA, CHAPÉU, PAPAGAIO, BOCA, PIÃO, ESTRELA. Cartela 4: CAVALO, PICOLÉ, ABELHA, MACACO, UVAS, LÁPIS, ÍMÃ, OLHO.



Regras do Jogo

Uma das cartelas é colocada sobre a mesa, virada para cima. Sua cartela de correção deve ficar junto, mas virada para baixo. Na sua vez, o jogador lança o dado. O número corresponderá ao da figura que deverá escrever o nome no papel. Sem mostrar o resultado para o colega, ele passa o dado ao jogador seguinte, e assim por diante.

Após o número de rodadas previamente combinado, o professor desvira a cartela de correção para que os alunos vejam quem escreveu corretamente mais palavras.



Dica para os professores

O professor pode produzir cartelas diferentes para o jogo, escolhendo palavras de acordo com as regras ortográficas que estiverem sendo trabalhadas em sala de aula, se for o caso.

Quem é a estranha?

Fonte:[Cinthia Epitácio da Silva, disponível no material “Ensino de ortografia: sequências didáticas e jogos para o Ensino fundamental”.](#)



Objetivos didáticos

- ★ Consolidar regras ortográficas
- ★ Diferenciar os sons do R

Meta do jogo: Encontrar uma palavra “estranha” em cada cartela

Número de jogadores: 2 a 6 jogadores ou 2 a 6 duplas.



Materiais necessários

- 6 cartelas com quatro palavras cada uma, sendo uma delas “estranha”
- Uma ampulheta
- 6 cartões com a palavra “estranha”.

Como produzir as cartelas: Cada cartela deve ter quatro palavras escritas, sendo uma delas com o som do R diferente.

Repertório de palavras usadas em cada cartela: Cartela 1: PERA, XAROPE, BARRIL, FEIRA. Cartela 2: CARRINHO, CORRENTE, GARRAFA, BARALHO. Cartela 3: ROUPA, CARETA, RISADA, CARRO. Cartela 4: CARO, JARRA, VARRA, RIO. Cartela 5: CIGARRA, CARINHO, RAZÃO, BORRACHA. Cartela 6: VARA, CORRENTE, VARRA, MURRO.

Como produzir os cartões: Cada cartão deve conter somente a palavra “estranha” e deve ter o mesmo tamanho ocupado por uma palavra nas cartelas.



Regras do Jogo

Cada jogador ou dupla recebe uma cartela virada para baixo. Quando o professor der o sinal e virar a ampulheta, os alunos desviram a cartela e começam a procurar pela palavra estranha, ou seja, aquela que tem som de R diferente. Quando a primeira pessoa ou dupla colocar sobre a mesa a cartela com o cartão indicando a palavra estranha, a contagem de tempo é interrompida, e a turma, junto com o professor, confere se a resposta está correta. Caso a resposta esteja certa, o jogador ou dupla ganha um ponto. Se estiver errada, os demais continuam até alguém acertar e vencer a rodada. Ganha o jogo quem marcar três pontos primeiro.



Dica para os professores

No fim do jogo, o professor pode sistematizar no quadro o conteúdo abordado. Ele pode produzir novas cartelas para jogar diversas vezes, sem que os alunos memorizem as respostas. As regras também podem ser modificadas para se adequar ao tamanho da turma.