



JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO 2

ORIENTAÇÕES

Telma Ferraz Leal (coord.)

Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves Pessoa

Andréa Tereza Brito Ferreira

Carlos Antonio Fontenele Mourão

Eliana Borges Correia de Albuquerque

Juliana de Melo Lima

Rafaella Asfora Siqueira Campos Lima

Tícia Cassiany Ferro Cavalcante

Wilma Pastor de Andrade Sousa

Ministério da Educação
Secretaria de Educação Básica
Diretoria de Apoio à Gestão Educacional

JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO 2

ORIENTAÇÕES

Brasília 2014

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Básica – SEB
Diretoria de Apoio à Gestão Educacional

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA
Esplanada dos Ministérios, Bloco L, Sala 500
CEP: 70047-900
Tel: (61)20228318 - 20228320

EQUIPE DE CRIAÇÃO

Telma Ferraz Leal (coord.)
Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves Pessoa
Andréa Tereza Brito Ferreira
Carlos Antonio Fontenele Mourão
Eliana Borges Correia de Albuquerque
Juliana de Melo Lima
Rafaella Asfora Siqueira Campos Lima
Tícia Cassiany Ferro Cavalcante
Wilma Pastor de Andrade Sousa

EQUIPE DE DESIGNERS DOS JOGOS

André Menezes
Eduardo Souza
Elízio Gomes
Gabriela Araujo
Jimmy Leão
Lucas Falcão

APOIO PEDAGÓGICO

Cristiano José Monteiro
Girlaine Felisberto de Caldas Aguiar
Josué Oliveira Gomes
Marcília Elane Do Nascimento Pontes
Maria Eloísa Vieira
Nilma Gonçalves da Silva

REVISORA

Ana Maria Costa de Araujo Lima

PROJETO GRÁFICO DO MANUAL

Hana Luzia

ILUSTRAÇÕES DO MANUAL

André Menezes
Eduardo Souza
Gabriela Araujo
Lucas Falcão

SUMÁRIO

- 1 APRESENTAÇÃO: BRINCAR É DIREITO DE TODAS AS CRIANÇAS; APRENDER, TAMBÉM...07**
- 2 IMPORTÂNCIA DO CURRÍCULO NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA...09**
- 3 PRINCÍPIOS PARA O USO DE MATERIAIS DIDÁTICOS ACESSÍVEIS A CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA...13**
- 4 OS JOGOS DESTA COLETÂNEA: ORIENTAÇÕES DE USO...17**
 - 4.1 ACHA PALAVRAS...20
 - 4.2 BINGO DE LETRAS...23
 - 4.3 CAMPEONATO DE DOMINÓ TEMÁTICO...26
 - 4.4 CONECTE AS SÍLABAS...31
 - 4.5 DESCUBRA A PALAVRA...34
 - 4.6 DOMINÓ DE PALAVRAS...37
 - 4.7 LETRAS EMBARALHADAS...41
 - 4.8 MEMÓRIA...46
 - 4.9 PALAVRA NO INÍCIO DE PALAVRA...49
 - 4.10 VAI E VEM...52

1

APRESENTAÇÃO: BRINCAR É DIREITO DE TODAS AS CRIANÇAS; APRENDER, TAMBÉM

É com muito prazer que encaminhamos este material às escolas públicas brasileiras. Ele simboliza o desejo de garantir a todas as crianças os direitos de aprendizagem no ciclo de alfabetização.

Constituída por um conjunto de 10 jogos, esta caixa de alfabetização é uma segunda edição direcionada à aprendizagem do sistema de escrita alfabética e criada por pesquisadores da UFPE, que se dedicam a estudar as estratégias de ensino e de aprendizagem no ciclo de alfabetização. A primeira caixa foi distribuída para as escolas brasileiras nos anos de 2010 e 2013. No Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa, seus usos foram incrementados e inspiraram a criação de novos jogos. Dentre outros depoimentos, foi possível ouvir docentes relatando a importância de conduzir um ensino descontraído, alegre, desafiador. Turmas muito heterogêneas quanto ao domínio do sistema de escrita e quanto às habilidades intelectuais têm sido beneficiadas com os materiais que vêm sendo utilizados, inclusive no Atendimento Educacional especializado (AEE).

Para ampliar ainda mais os usos desse tipo de material, os jogos, nesta edição, foram construídos a partir do princípio da inclusão. O objetivo é que todas as crianças possam se beneficiar desse material e ampliar conhecimentos.

Os objetivos didáticos dos jogos incluem desde a familiarização com as letras do alfabeto, as reflexões sobre a lógica de funcionamento do sistema de escrita, até a consolidação dessas aprendizagens. A introdução da LIBRAS e do Braille também se constitui como um dos objetivos dos jogos, entendendo-se que as crianças que convivem com os colegas que têm deficiência auditiva e deficiência visual também

precisam aprender LIBRAS e Braille. No entanto, mais importante do que tudo isso, é que o jogo favorece a interação entre as crianças, o que ajuda a construir vínculos afetivos que possibilitam a criação de um ambiente propício de aprendizagem.

Enfim, os jogos que ora são encaminhados destinam-se às crianças que estão aprendendo a ler e escrever e que vão se deliciar com as situações de aprender brincando (ou brincar aprendendo)!

2

IMPORTÂNCIA DO CURRÍCULO NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA

Resgatar a possibilidade de se construir uma prática pedagógica não reducionista, que considere todas as possibilidades de progressos do aluno é um dos principais objetivos da educação inclusiva, tanto na sala de aula quanto no AEE.

Todavia, ao se fazer uma retrospectiva histórica, pode-se perceber que a marca do processo educacional das pessoas com deficiência é de natureza excludente, por se considerar, na maior parte das vezes, que tais pessoas são desviantes do padrão social estabelecido. Esse contexto justifica o empobrecimento cultural e educacional da pessoa com deficiência, que foi, durante muito tempo, alimentado pelo esquema educacional ao qual tinha (ou não) acesso. Muitas vezes, as práticas escolares constituem-se em uma das fontes de alienação desses sujeitos, já que os conteúdos pedagógicos geralmente não atendem às suas necessidades.

A educação especial, desde seu aparecimento, no fim do século XVIII, responde a interesses opostos: favorecer a escolaridade de crianças com deficiência, por um lado, e, por outro, segregá-las, devido às práticas que valorizam demasiadamente a produtividade e a homogeneidade. Nesse sentido, como é destacado por Junkes (2006), a escola, nesse contexto, deveria atender somente aos alunos sem deficiência. Foi em decorrência desse modo de pensar que surgiram as escolas especiais, para legitimar a efetiva segregação e exclusão social.

Em geral, as instituições especializadas não davam ênfase à atividade acadêmica. O trabalho era pensado a partir de um conjunto de terapias individuais coordenadas pelo modelo médico, no qual a prática pedagógica ocupava um espaço irrelevante no currículo. O trabalho

educacional era organizado com foco na autonomia das atividades de vida diária (AVD).

De acordo com Glat e Fernandes (2005), o processo de “prontidão para a alfabetização” era algo interminável, uma vez que não havia expectativas de que as pessoas com deficiência, principalmente aquelas com deficiência intelectual, ingressassem na cultura letrada formal, principalmente aquelas com deficiência intelectual.

Essa exclusão social, segundo Sassaki (2003), avançou para o atendimento dentro das instituições, mantendo-se o princípio da segregação, caracterizada pela prática da integração social e, atualmente, pela filosofia da inclusão social.

No Brasil, a Educação Especial configurou-se como um “inchaço” das classes e escolas especiais, sob o paradigma da integração social. Além disso, a ênfase dada à educação era a limitação, ou seja, a deficiência, e não aquilo que o sujeito era capaz de aprender e como aprender. Assim, o diagnóstico era elemento fundamental para se identificar a deficiência e rotular as pessoas, e não um elemento norteador para implementação de propostas de intervenção.

De acordo com Skliar (1997), se o critério para afirmar a singularidade educativa desses sujeitos é o de uma caracterização excludente, a partir da deficiência que possuem, então não se está falando de educação, mas de uma intervenção terapêutica; se se acredita que a deficiência, por si mesma, é o eixo que define e domina toda a vida pessoal e social dos sujeitos, então não se estará construindo um verdadeiro processo educativo, mas um vulgar processo clínico.

A Constituição Federal de 1988 define, no art. 205, a educação como um direito de todos; e, no art. 206, inciso I, estabelece a igualdade de condições de acesso e permanência na escola como um dos princípios para o ensino. Direito igualitário, nesse contexto, trata-se de um direito ao acesso à educação, logo não deve ser confundido com o direito a uma educação igual, no sentido de a escola oferecer um ensino pautado em metodologias padronizadas, desconsiderando as singularidades

existentes em cada indivíduo. Na verdade, a lógica da inclusão deveria ser a de reconhecer a diversidade, ao invés de homogeneizar. Ter direito à aprendizagem, sim, mas com ajustes nas práticas pedagógicas, a depender das especificidades de cada um, tendo-se como base um currículo que considere as diferenças como parâmetro, um currículo que transponha meras listas de conteúdos e atividades.

Assim, os princípios de um currículo inclusivo incluem a definição de alguns conhecimentos dos quais todos os estudantes devem apropriar-se, respeitando-se as singularidades de cada local, as diferenças individuais e de grupos sociais.

O currículo inclusivo deve ser flexibilizado em sua íntegra, priorizando as necessidades dos alunos, permitindo inserir, eliminar, completar e, ainda, criar novos objetivos alternativos, com o pensamento permanente na garantia de aprendizagens. Além disso, a aprendizagem deve ser sempre o objetivo maior desse processo educacional. Nessa relação, a temporalidade é um item prioritário, no sentido de respeitar o ritmo de cada aluno e, conseqüentemente, valorizar seus interesses e potencialidades.

Os encaminhamentos metodológicos são fundamentais para garantir esse processo de aprendizagem, oportunizando a busca por recursos físicos, teóricos, estratégias criativas e métodos alternativos para ensinar, de modo a organizar atividades, a introduzir ou a eliminar recursos e conteúdos específicos para viabilizar e efetivar o currículo, suprindo as necessidades do aluno.

Dessa forma, para desenvolver ajustes, o professor precisa ter clareza e domínio do que está posto nas Diretrizes Curriculares Nacionais e Estaduais, bem como no Projeto Político Pedagógico da escola. Assim, há mais condições para que as ações estabelecidas no processo de ajustes favoreçam a aprendizagem do aluno sem, no entanto, configurar desvio na caminhada da escola.

É importante ressaltar que ajustar um currículo não significa simplificá-lo ou reduzi-lo, mas torná-lo acessível, o que é muito diferente

de empobrecê-lo. Diante dos desafios enfrentados no processo de ensino-aprendizagem, isso só é possível quando nos permitimos refletir acerca das necessidades e habilidades trazidas por cada educando, na busca de soluções viáveis para incluir a todos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília: Imprensa Oficial, 1988.

GLAT, R.; FERNANDES, E.M. **Da educação segregada à educação inclusiva: uma breve reflexão sobre os paradigmas educacionais no contexto da educação especial brasileira**. Revista Inclusão, Brasília, v. 1, n. 1, p. 35-39, 2005.

JUNKES, A. O. **Formação de professores e condições de atuação em educação especial**. Florianópolis: Insular, 2006.

SASSAKI, R. K. **Inclusão: Construindo uma sociedade para todos**. 5. ed. Rio de Janeiro: WVA, 2003.

SKLIAR, C. Abordagens sócio-antropológicas em educação especial. In: C. Skliaret al. (Org.). **Educação & Exclusão: Abordagens sócio-antropológicas em educação especial**. p. 7 - 21. Porto Alegre: Mediação, 1997.

3

PRINCÍPIOS PARA O USO DE MATERIAIS DIDÁTICOS ACESSÍVEIS A CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA

Um educador verdadeiramente empenhado em produzir ações que, na prática, geram acessibilidade a crianças com deficiência, tem um olhar cuidadoso para os materiais didáticos que o cercam, observando atentamente não apenas a funcionalidade desses meios, mas sua inserção histórica, cultural e social no cotidiano escolar dessas pessoas. Isso porque os materiais didáticos, na sua aplicabilidade, concretamente refletem o modo como vemos nossos alunos. É por onde vislumbramos o quanto, de fato, acreditamos em seus potenciais. A seleção dos recursos didáticos, portanto, revela as concepções do professor acerca do potencial de seus alunos.

Para selecionar, de forma consciente, os materiais, é preciso que o professor diferencie materiais didáticos e equipamentos de apoio, pois, às vezes, esses dois tipos de materiais podem ser confundidos. Os recursos didáticos precisam ser acessíveis, mas eles não são apenas estratégias para acessibilidade de outros materiais. São, na verdade, construídos com o objetivo de garantir a concretização de intenções pedagógicas quanto aos conteúdos curriculares que são contemplados com base em seus usos.

Nesse processo complexo de planejamento das ações didáticas e seleção de materiais, o professor não pode nem deve estar sozinho, pois um projeto inclusivo requer o esforço de todos em prol de que, na escola, se produzam as condições necessárias a cada criança com deficiência, e nisso é fundamental uma assessoria que ajude o professor a refletir sobre o que e como conduzir o ensino em sala de aula.

No Brasil, o apoio aos professores tem sido mais comum nos espaços de Atendimento Educacional Especializado (AEE), criados dentro

de certos princípios, como: serem adotados quando realmente houver uma necessidade educacional especial; serem oferecidos preferencialmente na escola frequentada pelo aluno; não serem adotados de forma obrigatória ou como condição para o acesso do aluno com deficiência à escola comum.

Para atender esse esforço, multiplicam-se, no país, as salas de recursos multifuncionais¹, cuja atuação tem por objetivo complementar o ensino regular de modo a remover as barreiras que impedem o acesso dos alunos com deficiência às salas de aulas comuns. Por meio desses espaços é que chegam à escola os materiais e equipamentos que devem inserir as chamadas “matérias” complementares do AEE, como vemos:

O Atendimento Educacional Especializado é uma forma de garantir que sejam reconhecidas e atendidas as particularidades de cada aluno com deficiência. São consideradas matérias do Atendimento Educacional Especializado: Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS); interpretação de LIBRAS; ensino de Língua Portuguesa para surdos; Código Braille; orientação e mobilidade; utilização do soroban; as ajudas técnicas, incluindo informática adaptada; mobilidade e comunicação alternativa/ aumentativa; tecnologias assistivas; informática educativa; educação física adaptada; enriquecimento e aprofundamento do repertório de conhecimentos; atividades da vida autônoma e social, entre outras (BRASIL, 2007, p.29).

Podemos antever, assim, que, submersas a essas “matérias”, estão os materiais didáticos, que só terão esse valor, se a eles forem agre-

1. Indicamos a leitura do Manual de Orientação: Programa de implementação das salas de recursos multifuncionais, da Secretaria de educação especial, disponível na web pelo site: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=9936&Itemid=

gadas atuações pedagógicas de verdadeiros educadores, pois, nesse estado de latência, o soroban, por exemplo, é apenas um equipamento que pode tornar-se um material didático muito útil no ensino de matemática para pessoas cegas ou com baixa-visão, quando por ele se infunde o trabalho pedagógico. Então esse é o primeiro pressuposto a ser pontuado quando falamos de materiais didáticos no Atendimento Educacional Especializado: os equipamentos precisam assumir suas utilidades funcionais e/ou pedagógicas.

Outro pressuposto é o da necessidade de garantir a interação na sociedade. Tomemos como exemplo a Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), que se inclui no rol das “matérias” elencadas no AEE e que, por ora, tomemos apenas assim mesmo: como um recurso de acessibilidade para pessoas surdas. Então pensemos: a que se destina a presença da LIBRAS em sala de aula?

Quem acha que o papel da LIBRAS limita-se apenas ao processo de tradução indispensável às pessoas surdas em ambiente escolar desconhece aquilo sobre o qual chamamos a atenção no início: a inserção histórica, cultural e social desses meios.

A LIBRAS é uma língua e, como tal, tem a função de dar representatividade ao pensamento; por meio dela, formam-se identidades e são construídas as relações sociais tão vitais à saúde psicológica e intelectual de quem a usa. Assim, em momentos verdadeiramente inclusivos em sala de aula, tal língua precisa ser utilizada, de modo a promover interação entre pessoas ouvintes e surdas. Mas como fazer isso na prática?

Explorar a datilologia² entre todos pode ser uma atividade muito lúdica, que, claramente, se associa ao aprendizado do sistema de escrita alfabética. A própria inserção do aprendizado dos sinais antecedendo o campo semântico a ser tratado em determinado conteúdo pode ser um modo muito criativo e funcional de promover, em sala de aula, algo que é fundamental para o aprendizado desse perfil de pessoas: as relações sociais.

2. Sistema de representação manual das letras do alfabeto de línguas orais e escritas.

Além das estratégias para garantir a participação das crianças com deficiência visual e das crianças surdas, o docente precisa também possibilitar a participação das crianças com outras deficiências. Por exemplo, o trabalho com alunos que têm deficiência física requer a atenção para os impedimentos motores, que são diversos. No entanto, esse esforço de inclusão não deve impossibilitar o trabalho pedagógico conjunto entre todos os envolvidos. Quando o professor propicia adaptações, como engrossamento dos materiais didáticos, facilitando, por exemplo, a ação de pegar uma peça de jogo ou um lápis, para o aluno que tem dificuldades motoras de membros superiores, deve possibilitar que as outras crianças, que não têm tais dificuldades, também possam brincar, para que a interação entre as crianças possa ocorrer. Nesse sentido, diversas adaptações são possíveis para que todos os alunos possam participar das atividades propostas e perceber as potencialidades dos colegas com deficiência.

É relevante também pensarmos o quanto o Sistema Braille ou as atividades de orientação e mobilidade, que, em seu estado de latência, costumeiramente se aplicavam apenas a pessoas com deficiência visual, podem trazer de ganho a pessoas sem deficiência e terem boa aplicabilidade pedagógica. Os jogos aqui pensados procuram promover esse princípio de interação entre as crianças e expressam nosso entendimento de que é indispensável a ação educativa organizada pelo professor, com o auxílio dos recursos necessários à efetivação de tais ações na perspectiva da inclusão.

REFERÊNCIA

BRASIL. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial. **Atendimento Educacional Especializado: Aspectos legais e orientação pedagógica**. Brasília-DF, 2007. Disponível em: http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=174307, acesso em: 07/09/2013.

4

OS JOGOS DESTA COLETÂNEA: ORIENTAÇÕES DE USO

Na caixa estão dispostos 10 jogos, destinados ao processo de alfabetização. O objetivo principal é a apropriação do sistema de escrita alfabética. Além desse objetivo geral, outros objetivos específicos são pertinentes a cada um dos jogos.

Para auxiliar o professor a analisar a pertinência de cada jogo à realidade de sua turma, foram inseridas informações / reflexões sobre cada um deles.

Nos tópicos a seguir, são expostas algumas orientações, organizadas sempre em dois blocos. Inicialmente, são apresentadas as informações necessárias para que o jogo aconteça. São as instruções aos jogadores. No segundo bloco, aparecerem algumas reflexões e dicas ao professor. A estrutura, portanto, de cada tópico é descrita a seguir:

INSTRUÇÕES DO JOGO PARA OS JOGADORES

Meta do jogo

Neste item, é descrito o que o jogador precisa fazer para ganhar o jogo. Mudanças nessa meta podem ser realizadas, mas só devem acontecer se houver concordância dos jogadores.

Jogadores

Neste item, é indicada a quantidade de participantes (mínimo e máximo), considerando o número de peças e as regras do jogo. Mudanças nessa orientação podem ser realizadas se forem necessárias, sobretudo, para garantir a participação de mais crianças. Um jogo proposto para dois jogadores, por exemplo, pode ser pensado para duas duplas ou dois grupos.

Componentes do jogo

Neste item, há a descrição das peças do jogo. A inclusão deste item é importante para que se possa verificar se estão faltando peças e decidir sobre a possibilidade de usar o material restante. É importante, também, porque informa sobre os nomes adotados para descrever as peças do jogo, ajudando o jogador a compreender as regras apresentadas no item seguinte.

Regras

Neste item, há a descrição do passo a passo do jogo. É um texto instrucional, que orienta o jogador a como mover as peças e como obter a pontuação necessária, para ganhar o jogo. Informa, também, sobre o que é permitido ou proibido na brincadeira. Qualquer alteração na regra só pode ser realizada com a concordância dos jogadores. Para que as crianças entendam como jogar, a leitura dessas instruções é muito importante. Se há crianças surdas na sala, é preciso apresentar as regras por meio da língua de sinais. Se há crianças com deficiência visual, é preciso deixá-las manipular as peças antes do jogo, para que elas possam familiarizar-se com as regras e entendê-las melhor.

ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR

Objetivos didáticos

Este item contém a listagem de alguns objetivos didáticos favorecidos pela utilização do jogo. O docente, conhecendo o jogo, pode utilizá-lo para atender a outros objetivos, mais pertinentes ao seu plano de aula. No entanto, é importante fazer a leitura dos objetivos previstos, para verificar se também poderiam ser importantes para o seu grupo-classe.

Público-alvo

Neste item, há indicação do público-alvo pensado pela equipe que criou o jogo, mas, dependendo dos objetivos,

é possível ampliar o público previsto. É importante considerar sempre que uma mesma atividade pode favorecer aprendizagens distintas, a depender do que os aprendizes já sabem e do que estão precisando saber.

Sugestões de encaminhamento

Neste item, são apresentadas algumas reflexões sobre os procedimentos que podem dinamizar ou favorecer melhor aprendizagem nas situações de uso do jogo. Contemplam tanto as orientações sobre a necessidade de garantir a compreensão das regras antes do início do jogo, quanto as estratégias de mediação necessárias durante o jogo.

Dicas ao professor

Nas orientações de alguns jogos, aparece o item “Dicas ao professor”, com algumas reflexões sobre outras possibilidades de uso dos jogos ou sobre outras atividades que podem ser articuladas ao trabalho com jogos.

Repertório de palavras do jogo

No final do tópico relativo a cada jogo, é exposta uma lista das palavras que aparecem nas fichas e cartelas. Essas listas servem para que o professor saiba o nome de cada figura. Assim, ao apresentar as fichas e cartelas às crianças, fica mais fácil fazer acordos para que todos os jogadores se ponham de acordo sobre como denominar as gravuras, de modo uniforme. É importante também para que o professor possa checar se alguma peça foi perdida e o que pode ser feito para viabilizar que o jogo continue a ser utilizado. Por fim, pode servir de apoio para o professor planejar outras atividades a partir das peças do jogo.

Esta caixa, como já foi dito, foi criada com o objetivo de auxiliar o professor nessa tarefa tão importante que é dar acesso à leitura e à escrita de modo autônomo, de modo lúdico e desafiador.

4.1. ACHA PALAVRAS

INSTRUÇÕES DO JOGO PARA OS JOGADORES

Meta do Jogo

Vence o jogo o jogador, a dupla ou o grupo que fizer o maior número de correspondência de pares de palavras com semelhanças sonoras iniciais, ou seja, o jogador, a dupla ou o grupo que acumular o maior número de cartas.

Jogadores

2 jogadores ou 2 duplas ou 2 grupos.

Componentes do Jogo

- Um tabuleiro grande, com seis partes (espaços) circulares para encaixe de seis cartões também circulares.
- 16 cartões azuis de encaixe no tabuleiro, cada um contendo uma palavra escrita em língua portuguesa em caracteres ampliados e em Braille e a imagem correspondente à palavra.
- 16 cartelas vermelhas, cada uma contendo uma palavra escrita em língua portuguesa em caracteres ampliados e em Braille e a imagem correspondente à palavra.
- Um saco para guardar os cartões.

Regras

- O professor deve encaixar seis cartões azuis no tabuleiro e espalhar as 16 cartelas vermelhas sobre a mesa, viradas para cima.
- Os dois jogadores/grupos (ou as duas duplas) devem procurar, ao mesmo tempo, o cartão 1 correspondente à primeira cartela do tabuleiro.
- Aquele que achar primeiro o cartão dará um sinal que achou, usando um sinal visual, como levantar uma das mãos e dizendo também “achei”, vence a rodada e acumula a carta para a contagem final. O sinal representa a informação de que achou a carta e a rodada acabou.
- O mesmo procedimento deve ser seguido para as demais cartelas que estiverem no tabuleiro, uma de cada vez.
- Ganha o jogador (ou a dupla ou o grupo) que conseguir o maior número de cartões.

ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR

Objetivos Didáticos

- Compreender que diferentes palavras podem iniciar com as mesmas letras e com o mesmo segmento sonoro.
- Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras iniciais.

Público-Alvo

Alunos em processo inicial de alfabetização.

Sugestões de Encaminhamento

O professor deve ler as regras do jogo e discutir com os alunos sobre como ele funciona. Também deve esclarecer todas as dúvidas que possam surgir antes e no decorrer do jogo.

Cabe ao professor escolher os cartões a serem encaixados no tabuleiro.

Caso os alunos não conheçam as imagens presentes no jogo, o professor deverá ajudá-los a identificá-las. No caso de alunos cegos ou com baixa visão, as imagens devem ser áudio-descritas. Caso haja aluno com baixa visão que não consiga visualizar as ilustrações, o professor pode produzir outras peças em tamanho ampliado e com contrastes que favoreçam o seu reconhecimento, como, por exemplo, branco e preto.

Dicas ao Professor

No caso de alunos com deficiência, é importante que o professor, antes de iniciar o jogo, conheça as potencialidades/funcionalidades dos seus alunos e utilize as estratégias necessárias para adaptar o jogo a sua realidade. O professor pode formar duplas ou grupos.

Repertório de Palavras das Peças do Jogo

FACA	FADA
PIPOCA	PICOLÉ
JACA	JACARÉ
DINOSSAURO	DINHEIRO
BOCA	BOLO
GATO	GALO
CADEADO	CASA
CRAVO	CRACHÁ
PRATO	PRAÇA
ABACATE	AVIÃO
IGREJA	IGLU
OVO	OVELHA
ESPELHO	ESQUILO
BISCOITO	BISNAGA
CARTOLA	CARTA
PERNA	PERNILONGO

4.2. BINGO DE LETRAS

INSTRUÇÕES DO JOGO PARA OS JOGADORES

Meta do Jogo

Vence o jogo quem preencher primeiro as cartelas com as letras do alfabeto de forma correta.

Jogadores

De 2 (mínimo) a 5 (máximo) jogadores ou duplas.

Componentes do Jogo

- 5 cartelas com letras do alfabeto latino, escritas em tinta e em Braille.
- 27 fichas com letras do alfabeto manual, escritas em tinta e em Braille.
- 1 saco para guardar as fichas.
- 45 marcadores para o bingo.

Regras

- Cada participante (ou cada dupla) recebe uma cartela e 9 marcadores.
- O professor ou outro participante deverá ficar responsável por retirar do saco uma ficha com uma letra do alfabeto manual. A pessoa que retirar a letra deverá dizer o nome da letra e, ao mesmo tempo, representá-la por meio da datilologia.
- O participante (ou a dupla) que tiver a letra correspondente ao alfabeto deverá marcar na sua cartela.
- Quem completar primeiro a cartela deverá fazer um sinal sonoro e um sinal visual.

ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR

Objetivos Didáticos

- Compreender que o alfabeto é composto por letras.
- Identificar as letras do alfabeto latino e do alfabeto manual.
- Fazer a correspondência do alfabeto latino com o alfabeto manual.
- Identificar as letras do alfabeto manual.
- Nomear as letras do alfabeto manual por meio da datilologia.

Público-Alvo

Alunos em processo inicial de alfabetização.

Sugestões de Encaminhamento

O professor deverá ler as regras do jogo e discutir com os alunos sobre como ele funciona. Também deverá esclarecer todas as dúvidas que possam surgir antes e no decorrer do jogo. É importante alertar os participantes que as regras devem ser seguidas, para um bom andamento do jogo e melhor interação entre os jogadores.

No caso de existirem alunos surdos na sala, as regras deverão ser apresentadas em LIBRAS. Se esses alunos ainda não conhecerem a LIBRAS, é uma oportunidade para aprenderem. Nesses casos, o profissional intérprete deve, inicialmente, agregar, ao uso de sinais, recursos linguísticos como classificadores, intensificadores e descritores, tendo em vista que o objetivo primeiro é gerar a compreensão das regras. Com a repetição dessas experiências interpretativas, a LIBRAS vai se incorporando melhor ao dia a dia dos estudantes.

Dependendo do nível da turma, podem ser realizados diversos tipos de agrupamentos dos participantes (duplas ou pequenos grupos). É importante que os grupos sejam diversificados quanto às dificuldades individuais. Quando os jogadores estiverem organizados de forma não individual, a cartela só deverá ser marcada após a discussão entre os participantes do grupo ou da dupla.

O responsável pela retirada da ficha deverá ser o professor. Ele deverá, simultaneamente, falar o nome da letra oralmente e por meio da datilologia.

Repertório de Letras das Peças do Jogo

CARTELA 1	CARTELA 2	CARTELA 3	CARTELA 4	CARTELA 5
Q	K	Y	F	D
Z	X	J	T	G
W	H	E	U	M
A	A	B	B	C
C	L	N	I	L
I	O	P	N	P
O	R	S	R	S
B	S	L	P	R
R	I	A	L	O

4.3. CAMPEONATO DE DOMINÓ TEMÁTICO

INSTRUÇÕES DO JOGO PARA OS JOGADORES

Meta do Jogo

O campeonato de dominó temático é realizado em três fases. O jogador ou a dupla que vencer a terceira fase ganhará o campeonato.

Cada partida é jogada por dois jogadores ou duas duplas, e o jogador que descartar primeiro a sua última peça, articulando as imagens com as palavras, vencerá a partida.

Na primeira fase, dois jogadores (ou duas duplas), devem disputar a partida, em cada campo (sala, cozinha, banheiro e quarto), de modo que oito jogadores (ou oito duplas) participem dessa etapa. Os vencedores de cada campo devem disputar a segunda fase, que será realizada em dois campos selecionados entre os quatro iniciais. Os dois jogadores (ou as duas duplas) vencedores das partidas da segunda fase devem disputar a terceira fase, que será realizada em um campo sorteado.

Jogadores

Oito jogadores ou oito duplas.

Componentes do Jogo

- 32 (trinta e duas) peças de dominó (8 de cada campo: sala, cozinha, quarto e banheiro), sendo, em cada campo, 6 peças com imagem em uma metade e sinais em Libras com seus respectivos nomes em Língua Portuguesa na outra metade; 1 peça com palavras em Libras nas duas metades (peça coringa); 1 peça com imagens e palavras repetidas nas duas metades da peça.
- Quatro cartelas com a tradução do alfabeto em Braille.
- Quatro cartelas com o alfabeto manual.
- Caixa com quatro divisões para comportar as cartelas.
- CD com os sinais em LIBRAS utilizados no jogo e a tradução das regras.

Regras

- Sortear, para cada jogador (ou dupla), o campo onde ele vai disputar a primeira partida; para cada campo, serão sorteados dois jogadores (ou duas duplas).
- Entregar para cada jogador (ou dupla) quatro peças do campo no qual disputará a primeira partida.
- Em cada campo, o jogador (ou dupla) que estiver com a peça que contém imagens repetidas deve iniciar o jogo.
- O jogador seguinte deve verificar se tem alguma peça com a palavra escrita correspondente à imagem; se tiver a peça, deve baixá-la junto à ilustração e fazer o sinal e a datilologia relativa à palavra; se não tiver a peça com a palavra escrita, mas possuir a carta coringa, pode utilizá-la, ligando-a à peça inicial. Caso não tenha nenhuma dessas opções, deve passar a vez para o jogador seguinte.
- Depois que a carta coringa for utilizada, fica aberta a possibilidade de ligar a ilustração à palavra escrita, e não somente a palavra escrita à ilustração. Em ambos os casos, quando o jogador fizer a correspondência, deve realizar a datilologia e o sinal referente à palavra da peça.
- É permitida a consulta à cartela com o alfabeto manual ou à cartela com o alfabeto em Braille.
- O jogo deve continuar com o mesmo procedimento até se esgotarem as peças. Ganha a partida aquele que conseguir colocar sua última peça primeiro.
- Ao final da primeira fase, devem-se sortear os dois campos que serão usados na segunda fase do campeonato.
- Após terem sido definidos os dois campos da segunda fase, deve-se sortear o campo de cada grupo de jogadores e prosseguir com a partida, utilizando-se as mesmas regras da primeira fase.
- Ao final da segunda fase, deve-se sortear, dentre os dois campos que não foram sorteados nessa fase, qual será utilizado na terceira fase.
- Tendo-se definido o campo da terceira fase, os dois jogadores (ou as duas duplas) devem realizar a partida, com base nas mesmas regras das fases anteriores.

ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR

Objetivos Didáticos

- Conhecer diferentes sistemas notacionais e valorizá-los.
- Ler palavras, utilizando o sistema de escrita alfabética e o alfabeto manual (datilologia).
- Representar palavras por meio da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS).

Público-Alvo

Alunos em processo de alfabetização.

Sugestões de Encaminhamento

O professor deve ler, em voz alta, as regras do jogo e, à medida que lê, discutir com os alunos sobre como ele funciona.

Durante o jogo, caso existam dúvidas quanto às regras, o docente pode ler novamente o texto, mostrando aos alunos que é necessário eles compreenderem e aceitarem as regras. Esse procedimento contribui para uma melhor interação entre as crianças e para que elas se familiarizem com o gênero textual regras de jogo.

Durante o jogo, o professor e as crianças podem consultar, sempre que quiserem, a cartela com a tradução do alfabeto em Braille e o alfabeto manual.

Dicas ao Professor

Este jogo pode favorecer a alfabetização das crianças em Língua Portuguesa, em LIBRAS e em Braille. No entanto, ele não é suficiente para que as crianças se apropriem desses sistemas de comunicação. Desse modo, é necessário que sejam realizadas outras atividades com os alunos, objetivando familiarizá-los com os sinais correspondentes aos campos semânticos explorados e o alfabeto manual da LIBRAS.

Sugere-se que, em conversas em grupo, o educador incentive os alunos a descreverem o lugar onde moram, podendo explorar ainda a função que os objetos têm em cada campo semântico. Dessa conversa inicial, pode-se introduzir a aprendizagem dos sinais em LIBRAS e da datilologia.

Para promover a aprendizagem do alfabeto manual e dos sinais correspondentes ao campo semântico, pode-se também consultar um intérprete e assistir ao vídeo disponível no CD que acompanha o jogo.

Pode-se também realizar atividades com as palavras deste jogo e de outras palavras relacionadas. Por exemplo, o professor pode, como atividade complementar, solicitar que os alunos, em dupla, apresentem para os colegas o ambiente do campo semântico tratado. Essa apresentação pode ser feita oralmente, mas, quando se referir aos objetos, a dupla pode ser desafiada a apenas realizar o sinal, deixando que os outros descubram de que objetos estão falando. Sugestão: “**nesse banheiro existe um espelho, um chuveiro...**”. Outra possibilidade é a solicitação da escrita do nome do objeto descoberto durante essa descrição.

Repertório de Palavras | Imagens das Peças do Jogo

CÉLULA COM DESENHO

**CÉLULA COM PALAVRA ESCRITA
EM LÍNGUA PORTUGUESA,
LIBRAS E BRAILLE**

Campo semântico 1: Sala

SOFÁ / SOFÁ

Coringa (sinal de sala)

Estante

Televisão

Mesa

Tapete

Cadeira

Quadro

Quadro

Sofá

Estante

Cadeira

Mesa

Televisão

Tapete

Campo semântico 2: Cozinha

FOGÃO / FOGÃO

Coringa (sinal de cozinha)

Geladeira

Prato

Faca

Armário

Panela

Liquidificador

Liquidificador

Faca

Fogão

Prato

Geladeira

Armário

Panela

Campo semântico 3: Quarto

CAMA / CAMA

Coringa (sinal de quarto)

Guarda-roupa

Ventilador

Berço

Cômoda

Colchão

Travesseiro

Berço

Travesseiro

Guarda-roupa

Cômoda

Ventilador

Cama

Colchão

Campo semântico 4: Banheiro

CHUVEIRO / CHUVEIRO

Coringa (sinal de banheiro)

Toalha

Sabonete

Xampu

Vaso sanitário

Papel higiênico

Pia

Toalha

Xampu

Vaso sanitário

Sabonete

Pia

Chuveiro

Papel higiênico

4.4. CONECTE AS SÍLABAS

INSTRUÇÕES DO JOGO PARA OS JOGADORES

Meta do Jogo

Ganha o jogo quem primeiro achar as cartelas quadradas correspondentes às cartelas retangulares recebidas.

Jogadores

4 jogadores ou quatro duplas.

Componentes do Jogo

- 12 cartelas retangulares contendo, cada uma, duas figuras.
- 12 cartelas quadradas contendo, cada uma, uma figura com o nome escrito em caracteres ampliados e em Braille, cuja palavra é formada com as sílabas iniciais de duas figuras das cartelas retangulares.

Regras

- Distribuir 3 cartelas retangulares para cada jogador (ou dupla).
- Organizar as cartelas quadradas em um monte, com as figuras viradas para baixo.
- Decidir qual jogador (ou dupla) vai iniciar o jogo, por meio de “zerinho ou um” (ou outra estratégia).
- O primeiro jogador (ou a primeira dupla) deve retirar uma cartela quadrada do monte e verificar se a palavra que representa a figura é formada com as sílabas iniciais das figuras de uma de suas cartelas retangulares.
- Caso corresponda, ele deve mostrar a cartela retangular para os jogadores e colocá-la na mesa. Caso não corresponda, ele deve descartar a cartela quadrada. O jogador (ou a dupla) seguinte deve seguir as mesmas etapas, mas poderá escolher entre pegar a carta descartada pelo jogador (ou dupla) anterior (e que vai estar em cima do monte correspondente às cartas descartadas) ou a primeira carta do monte.
- Vencerá o jogador (ou a dupla) que primeiro adquirir as cartelas quadradas correspondentes às cartelas retangulares recebidas.

ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR

Objetivos Didáticos

- Decompor palavras em sílabas.
- Identificar sílabas iniciais de palavras.
- Compreender que uma mesma sílaba aparece em diferentes palavras.
- Compor palavras utilizando sílabas de outras palavras.

Público-Alvo

Alunos em etapas iniciais do processo de alfabetização.

Sugestões de Encaminhamento

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

Antes do início do jogo, é importante que o professor nomeie todas as figuras das cartelas. Caso haja participantes cegos ou com baixa visão, eles devem tocar as cartelas, uma a uma, para que possam identificar as imagens, que estarão em alto relevo.

Caso haja alunos surdos na sala, as regras deverão ser apresentadas em LIBRAS. Se esses alunos ainda não conhecerem a LIBRAS, a apresentação é uma oportunidade para aprenderem um pouco mais. Nesse caso, o profissional intérprete deve, inicialmente, agregar, ao uso de sinais, recursos linguísticos, como classificadores, intensificadores e descritores, tendo em vista que o objetivo primeiro é gerar a compreensão das regras. Com a repetição dessas experiências interpretativas, a LIBRAS vai se incorporando melhor no dia a dia dos estudantes.

Durante o jogo, não é necessário permanecer junto ao grupo, mas é importante dar informações quando os alunos solicitarem. Tal mediação, no entanto, pode ser feita por meio de questões que levem os alunos a tomarem consciência dos segmentos sonoros, pela repetição das palavras, para que eles prestem atenção a cada parte que está sendo falada.

Dicas ao Professor

As peças do jogo também podem ser utilizadas em atividades criadas pelo professor. Uma possibilidade é distribuir 3 cartelas quadradas para os jogadores, que devem mantê-las viradas para baixo. Na sequência, arrumar as cartelas retangulares com as figuras viradas para cima, de modo que todos os jogadores possam ter acesso. No caso de ter alunos com deficiência visual deve ser realizada a áudio-descrição. Ao sinal do início do jogo, os jogadores desviam suas cartelas, e vão tentar encontrar as cartelas retangulares que fazem par com as que receberam. Vence o jogo quem primeiro encontrar as três cartelas retangulares.

Repertório de Palavras | Imagens das Peças do Jogo

FICHAS RETANGULARES	FICHAS QUADRADAS
MAÇÃ LARANJA	MALA
PALHAÇO TATU	PATA
VAGALUME CASA	VACA
BOLA TATU	BOTA
FACA DADO	FADA
BARATA LARANJA	BALA
PIÃO ABACAXI	PIA
JACARÉ CAJU	JACA
LAÇO TAPETE	LATA
COPO LAÇO	COLA
PASTEL TAPETE	PASTA
CORAÇÃO BRAÇO	COBRA

4.5. DESCUBRA A PALAVRA

INSTRUÇÕES DO JOGO PARA OS JOGADORES

Meta do Jogo

Vence o jogo quem escrever mais palavras corretamente.

Jogadores

De 2 (mínimo) a 4 (máximo) jogadores ou duplas.

Componentes do Jogo

- 20 cartelas retangulares com uma figura e letras embaralhadas.
- 20 cartelas quadradas destinadas à correção, com a figura de um lado e a palavra escrita no verso.
- Uma ampulheta.

Regras

- Cada participante ou dupla deverá receber material para escrever as palavras (papel e lápis).
- Dispor uma das cartelas retangulares no centro da mesa, virada para cima.
- Deixar a cartela de correção correspondente virada para baixo no centro da mesa e iniciar a marcação do tempo para cada grupo escrever a palavra. Ao término do tempo, avisar, com a ampulheta, para que todos parem de escrever.
- Terminado o tempo, virar a cartela destinada à correção, para que cada jogador ou dupla confira se a palavra foi escrita corretamente.

ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR

Objetivos Didáticos

- Escrever palavras com fluência.
- Perceber que a ordem das letras é importante na formação das palavras.
- Compreender que existem diferentes estruturas silábicas.
- Consolidar correspondências grafofônicas, através da leitura de palavras.
- Ampliar o vocabulário.

Público-Alvo

Alunos em processo de alfabetização.

Sugestões de Encaminhamento

O professor deverá ler as regras do jogo e, à medida que lê, discutir com os alunos sobre como ele funciona. Também deverá esclarecer todas as dúvidas que possam surgir antes e no decorrer do jogo. É importante alertar os participantes que as regras devem ser seguidas, para um bom andamento do jogo e melhor interação entre os jogadores.

No caso de haver alunos surdos na sala, as regras deverão ser apresentadas em LIBRAS.

Antes do início do jogo, é importante que o professor nomeie todas as figuras das cartelas. No caso de haver alunos cegos, eles devem tocar as cartelas, uma a uma, para que possam identificar as imagens, que estarão em alto relevo.

A ampulheta deve ser usada para marcação do tempo máximo de escrita das palavras, porém, dependendo do nível da turma, o professor poderá ampliar ou diminuir esse tempo. Para diminuir o tempo e aumentar a competitividade do jogo, o primeiro jogador (ou a primeira dupla) que terminar a escrita da palavra deverá informar que concluiu. Nesse momento, os demais participantes deverão interromper a jogada até que seja verificada a escrita da palavra.

No caso de os participantes estarem em duplas, é importante orientá-los para que se revezem na escrita das palavras.

Dicas ao Professor

A atividade de ordenar letras para formar palavras favorece a que as crianças percebam que, se mudarem a ordem das letras, podem ser formadas novas palavras. Assim, pode-se brincar com as crianças,

desafiando-as a ordenar letras formando palavras diferentes, como em BOLO/LOBO; ROTA/RATO; PATA/TAPA...

Repertório de Palavras das Peças do Jogo

BALANÇO	BAMBOLÊ
BARALHO	BICICLETA
BOLA	BONECA
CARRO	CORDA
DADO	DOMINÓ
ESCORREGO	GANGORRA
TREM	GUITARRA
PALHAÇO	PANDEIRO
PETECA	PIÃO
PIPA	ROBÔ

4.6. DOMINÓ DE PALAVRAS

INSTRUÇÕES DO JOGO PARA OS JOGADORES

Meta do Jogo

Vence o jogador ou a dupla que tiver a maior soma de pontos nas seis rodadas.

Jogadores

4 jogadores ou duas duplas.

Componentes do Jogo

- 28 peças, com duas imagens e as respectivas palavras.
- Uma cartela de registro da pontuação por jogador ou dupla.

Regras

- Embaralhar todas as peças e disponibilizá-las no centro da mesa.
- Cada jogador ou dupla deve recolher seis peças, restando quatro peças que não serão utilizadas na jogada.
- O primeiro jogador ou dupla deve ser o que tiver em mãos a carroça que vale mais. O jogador ou a dupla deve colocar a peça sobre a mesa, virada para cima.

Obs.: As carroças são as peças com palavras diferentes que possuem a mesma sílaba inicial. A ordem de maior pontuação é:

ABACAXI – ARANHA	6
BALÃO – BALA	5
CASA – CADEIRA	4
ESCOVA – ESTRELA	3
GATO – GAVIÃO	2
MAÇÃ – MACHADO	1
PATO – PALHAÇO	0

- Em sentido horário, o jogador ou a dupla seguinte deve colocar sobre a mesa uma peça que tenha uma palavra iniciada com a mesma sílaba da palavra da peça que estiver sobre a mesa e encaixá-la em um dos lados da carroça.
- Os jogadores ou as duplas seguintes devem colocar, sucessivamente, a cada jogada, uma peça que tenha uma palavra iniciada com a mesma sílaba de uma das palavras que estiverem nas pontas da sequência.
- O jogador ou a dupla que não possuir a peça correspondente à sílaba inicial deve passar a vez ao próximo jogador, no sentido horário.
- O jogo deve prosseguir até um dos jogadores ou dupla colocar na mesa a última peça ou nenhum jogador ter peça que complete as duas pontas do dominó que estiver na mesa.
- O jogador ou a dupla que finalizar o jogo com uma “carroça” ganhará três pontos.
- O jogador ou a dupla que terminar primeiro o jogo utilizando uma peça convencional (com sílabas diferentes numa mesma peça) ganhará um ponto.
- Se a partida for concluída e todos os jogadores ou duplas ficarem com peças na mão, vencerá o jogador ou a dupla que somar o menor número de letras de todas as palavras das suas peças (e, neste caso, o jogador ou a dupla deve ganhar apenas um ponto).
- Em caso de empate, na soma de peças, cada jogador ou dupla ganhará um ponto.
- Após seis rodadas de jogo, os pontos devem ser somados, para definir o ganhador, que será aquele que tiver maior soma de pontos no final das rodadas. O professor pode utilizar uma tabela de registro de pontos.

ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR

Objetivos Didáticos

Para as crianças em etapas iniciais de apropriação do Sistema de Escrita Alfabética, os objetivos didáticos são:

- ler palavras, de modo a construir um repertório de palavras estáveis a ser utilizado para a reflexão sobre a escrita e a leitura de outras palavras.
- compreender que as palavras são compostas por unidades menores, as sílabas.
- compreender que uma seqüência de sons que constitui uma palavra pode estar contida em outras palavras.
- compreender que uma mesma sílaba pode estar contida em várias palavras.
- compreender que as sílabas variam quanto ao número de letras.
- ampliar o vocabulário e familiarizar-se com palavras através de diferentes estruturas silábicas.

Para as crianças em etapas finais de apropriação do Sistema de Escrita Alfabética, o principal objetivo é:

- consolidar correspondências grafofônicas, através da leitura de palavras.

Público-Alvo

Alunos em processo de alfabetização.

Sugestões de Encaminhamento

O professor deverá ler as regras do jogo e discutir com os alunos sobre como ele funciona. Também deverá esclarecer todas as dúvidas que possam surgir antes e no decorrer do jogo. É importante alertar os alunos que as regras devem ser seguidas, para um bom andamento do jogo e uma melhor interação entre os jogadores

Caso os alunos não conheçam as imagens presentes no jogo, o professor deverá dizer o nome de cada ilustração.

O professor pode, antes de apresentar o jogo aos alunos, fazer algumas brincadeiras com palavras que tenham semelhança sonora da sílaba inicial, para familiarizá-los com a atividade que vão realizar.

O professor pode negociar com os alunos a quantidade de rodadas com o mesmo grupo de participantes e quais alunos devem aguardar a vez para jogar.

Dicas ao Professor

Após a utilização do jogo, o professor pode pedir que os estudantes escrevam outras palavras com as mesmas sílabas que estão no jogo, em diferentes posições.

O jogo possibilita uma ampliação do vocabulário dos alunos. O professor pode, também, solicitar que alguns alunos escrevam no quadro e outros façam a leitura.

Repertório de Palavras | Imagens das Peças do Jogo

ABACAXI	ARANHA	ABACATE	BALEIA
AVIÃO	CAVALO	AVESTRUZ	PATO
ABACAXI	ESCADA	ARANHA	GALO
ABACATE	MACACO	BALÃO	BALA
BARATA	CADEADO	BALEIA	PALHAÇO
BALA	ESPADA	BALÃO	GAFANHOTO
BALEIA	MALA	CASA	CADEIRA
CAVALO	PALHAÇO	CADEADO	ESCADA
CASA	GAVIÃO	CADEIRA	MAÇÃ
ESCOVA	ESTRELA	ESCADA	GAFANHOTO
ESPADA	MACACO	GATO	GAVIÃO
GALO	MAÇÃ	MAÇÃ	MACHADO
PATO	PALHAÇO	PATO	ESTRELA
PÁ	GATO	PALHAÇO	MACHADO

4.7. LETRAS EMBARALHADAS

INSTRUÇÕES DO JOGO PARA OS JOGADORES

Meta do Jogo

Ganha o jogador ou dupla que terminar o jogo com o maior número de envelopes recolhidos.

Jogadores

5 jogadores ou 5 duplas ou 5 grupos.

Componentes do Jogo

- 26 cartelas verticais com figuras ou com letras.
- 180 letras móveis (123 letras que compõem as palavras das cartelas e 57 fichas de reserva).
- 26 envelopes contendo, na parte externa, as letras do alfabeto impressas em tinta e em Braille, correspondentes às iniciais das palavras.
- Saco com as letras do alfabeto.

Regras

- Os envelopes contendo as cartelas e as letras móveis correspondentes às palavras representadas em cada cartela devem ser disponibilizados no centro da mesa.
- Cada jogador (ou representante da equipe) deve retirar uma letra do saco para decidir quem deve iniciar o jogo. Aquele que retirar a letra A ou a letra mais próxima da letra A deve começar o jogo.
- O jogador deve retirar uma letra do saco, reconhecê-la e recolher o envelope que contém a letra sorteada impressa na parte externa. Em seguida, deve abrir o envelope e utilizar as letras móveis que estão em seu interior, para formar a palavra correspondente à imagem da cartela. Se acertar, o jogador (ou dupla ou grupo) deve ficar com o envelope; se errar, o envelope deve ser guardado na caixa do jogo.
- O jogador seguinte deve seguir as mesmas etapas.
- Os jogadores que tiram as cartelas com desafios, precisam representar a letra sorteada em alfabeto manual. Caso acertem, devem ficar com o envelope; se errarem, devem guardar o envelope na caixa do jogo.
- Ao final, ganha o jogo quem recolher mais envelopes.

ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR

Objetivos Didáticos

Para as crianças em etapas iniciais de apropriação do Sistema de Escrita Alfabética, os objetivos são:

- compreender que a ordem das letras equivale à ordem em que os fonemas são pronunciados.
- ordenar letras, formando palavras.

Para as crianças em etapas finais de apropriação do Sistema de Escrita Alfabética, o objetivo é:

- consolidar correspondências grafofônicas, na formação de palavras.

Público-Alvo

Alunos em processo de alfabetização, que precisam aprender os princípios de funcionamento do Sistema de Escrita Alfabética ou que precisam consolidar tais conhecimentos.

Sugestões de Encaminhamento

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

Existem, para a maior parte das letras, palavras a serem formadas. No entanto, para algumas letras, a tarefa consiste em representar as letras em alfabeto manual.

Dicas ao Professor

Considerando que as palavras que compõem o jogo foram escolhidas dentre as que estão presentes em livros do PNLD Obras Complementares, os alunos podem ser convidados a conhecer os livros que tratam sobre animais nos acervos desse Programa e encontrar os animais citados para descobrir informações sobre eles. Podem também fazer pesquisas na internet sobre tais animais.

Para melhor uso do material, é importante que o professor faça periodicamente uma revisão no jogo, buscando verificar se, no interior dos envelopes, estão inseridas as letras correspondentes às palavras formadas.

Outras atividades podem ser realizadas com os materiais deste jogo: por exemplo, podem-se usar as letras móveis para formar novas palavras. O professor pode, também, usar as cartelas de imagens e lançar o desafio de escrita das palavras, sem entregar a cartela com as letras. Pode, ainda, sugerir que os alunos tentem formar novas palavras com as letras que estiverem no interior dos envelopes. Por exemplo, no envelope da imagem da tartaruga, os alunos podem formar a palavra GATA.

Repertório de Palavras | Imagens das Peças do Jogo

Letras misturadas	
A	Abelha
B	Borboleta
C	Cavalo
D	Dinossauro
E	Elefante
F	Formiga
G	Gato
H	Hipopótamo
I	Cartela com a letra I
J	Jacaré
K	Cartela com a letra K
L	Leão
M	Macaco
N	Cartela com a letra N
O	Ovelha
P	Papagaio
Q	Cartela com a letra Q
R	Rato
S	Sapo
T	Tartaruga
U	Urso
V	Vaca
W	Cartela com a letra W
X	Cartela com a letra X
Y	Cartela com a letra Y
Z	Zebra

Repertório de Letras das Peças do Jogo

LETRAS	QUANTIDADE DE LETRAS PARA FORMAR AS PALAVRAS	QUANTIDADE DE LETRAS DE RESERVA	TOTAL DE FICHAS DE LETRAS
A	29	04	32
Ã	01	--	01
B	04	02	05
C	05	02	06
D	01	02	02
E	08	02	09
É	01	--	01
F	02	02	03
G	04	02	05
H	03	02	04
I	04	02	05
J	01	02	02
K	--	02	01
L	06	02	07
M	03	02	04
N	02	02	03
O	16	04	18
Ó	01	--	01
P	05	02	06
Q	--	02	01
R	09	03	10
S	04	02	05
T	07	02	08
U	03	02	04
V	03	02	04
X	--	02	01
W	--	02	01
Y	--	02	01
Z	01	02	02
TOTAL	123	57	180

4.8. MEMÓRIA

INSTRUÇÕES DO JOGO PARA OS JOGADORES

Meta do Jogo

Vencerá o jogo quem parear a maior quantidade de fichas; para que o jogador faça o pareamento, precisará localizar as duas fichas que contêm a mesma imagem e identificar, dentre as duas palavras abaixo da imagem, qual corresponde à imagem.

Jogadores

2 jogadores.

Componentes do Jogo

- 1 tabuleiro, dividido em duas metades e demarcado com 40 quadrinhos em branco, para fixação das fichas.
- 20 fichas com imagens.
- 20 fichas com imagens e palavras.
- 1 cartela de correção, contendo as figuras e os nomes.

Regras

- Disponibilizar o tabuleiro no meio da mesa e distribuir as fichas no tabuleiro, de modo que as fichas de imagens estejam no lado direito e as fichas com imagens e palavras, no lado esquerdo do tabuleiro.
- Lançar o dado para definir quem iniciará o jogo. Começará a partida quem obtiver o maior valor numérico no dado.
- Cada jogador, na sua vez de jogar, deve retirar duas fichas (uma de cada lado do tabuleiro). Caso as duas fichas contenham a mesma imagem, precisará identificar qual das duas palavras corresponde à imagem da ficha. Caso a identificação esteja correta, o jogador recolhe as fichas; caso a identificação esteja errada, as fichas deverão ser devolvidas ao tabuleiro.
- Vence o jogador que formar um quantitativo maior de pares de palavras.

ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR

Objetivos Didáticos

- Consolidar as correspondências grafofônicas por meio da leitura de palavras.
- Reconhecer palavras, por meio de comparação entre palavras dadas.

Público-Alvo

Alunos em processo de alfabetização.

Sugestões de Encaminhamento

O professor deverá ler as regras do jogo e discutir com os alunos como ele funciona; se houver criança surda, o jogo deve ser explicado por meio da LIBRAS. Se esse aluno ainda não conhece a LIBRAS, é uma oportunidade para aprender. Nesse caso, o profissional intérprete deve agregar ao uso de sinais recursos linguísticos, como classificadores, intensificadores e descritores, tendo em vista que o objetivo primeiro é gerar a compreensão das regras. Com a repetição dessas experiências interpretativas, a LIBRAS vai se incorporando no dia a dia dos estudantes.

Dicas ao Professor

Após o término do jogo, pode-se solicitar aos alunos que escrevam novos pares formados com palavras com o mesmo som dos pares já formados.

Repertório de Palavras | Imagens das Peças do Jogo

IMAGEM	PALAVRAS
Abacaxi	ABACAXI + ABACATE
Abacate	ABACAXI + ABACATE
Caju	CAJU + CARAMBOLA
Carambola	CAJU + CARAMBOLA
Maçã	MAÇÃ + MACARRÃO
Macarrão	MAÇÃ + MACARRÃO
Manga	MANGA + MAMÃO
Mamão	MANGA + MAMÃO
Pimenta	PIMENTA + PICOLÉ
Picolé	PIMENTA + PICOLÉ
Melão	MELÃO + MELANCIA
Melancia	MELÃO + MELANCIA
Pizza	PIZZA + PIPOCA
Pipoca	PIZZA + PIPOCA
Manteiga	MANTEIGA + MANGA
Manga	MANTEIGA + MANGA
Pão	PÃO + PASTEL
Pastel	PÃO + PASTEL
Bolacha	BOLACHA + BOLO
Bolo	BOLACHA + BOLO

4.9. PALAVRA NO INÍCIO DE PALAVRA

INSTRUÇÕES DO JOGO PARA OS JOGADORES

Meta do Jogo

Ganha o jogador que primeiro achar as cartelas redondas correspondentes às três cartelas retangulares recebidas.

Jogadores

5 jogadores ou 5 duplas.

Componentes do Jogo

- 15 cartelas retangulares contendo, cada uma, uma figura e o nome dessa figura escrito em caracteres ampliados e Braille.
- 15 cartelas redondas contendo, cada uma, uma figura cuja palavra corresponde ao início de uma das palavras das figuras das cartelas retangulares.

Regras

- Distribuir 3 cartelas retangulares para cada jogador.
- Organizar as cartelas redondas em um monte, com as figuras viradas para baixo.
- Usar a estratégia do “zerinho ou um” (ou outra) para decidir qual jogador vai iniciar o jogo.
- O primeiro jogador deve retirar uma cartela redonda do monte e verificar se a figura corresponde a uma palavra que está no início de uma das palavras das cartas retangulares recebidas. Caso corresponda, ele deve mostrar a cartela com o par de figuras para os jogadores e colocá-la na mesa. Caso não corresponda, deve descartar a cartela redonda. O jogador seguinte deve seguir as mesmas etapas, mas pode escolher entre pegar a carta descartada pelo jogador anterior (que vai estar em cima do monte correspondente às cartas descartadas) ou a primeira carta do monte.
- Vencerá o jogador que primeiro adquirir as cartelas redondas correspondentes às cartelas retangulares recebidas.

ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR

Objetivos Didáticos

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

Público-Alvo

Alunos em processo de alfabetização que ainda não compreendam todos os princípios do Sistema Alfabético; e alunos que necessitam sistematizar e consolidar a correspondência entre a escrita e a pauta sonora.

Sugestões de Encaminhamento

O professor deve ler, em voz alta, as regras do jogo e, à medida que lê, discutir com os alunos sobre como ele funciona. Durante o jogo, caso existam dúvidas quanto às regras, o docente pode ler novamente o texto, mostrando aos alunos que é necessário eles compreenderem e aceitarem as regras. Esse procedimento contribui para uma melhor interação entre as crianças e para que elas se familiarizem com o gênero textual regras de jogo. É importante, também, que, após a leitura das regras, o professor apresente as figuras para que os alunos se familiarizem com elas e não haja troca de palavras.

Durante o jogo, não é necessário permanecer junto ao grupo, mas é importante dar informações quando os alunos solicitarem. Tal mediação, no entanto, pode ser feita por meio de questões que levam os alunos a tomarem consciência dos segmentos sonoros pela repetição das palavras, para que os alunos prestem atenção em cada parte que está sendo falada.

Dicas ao Professor

As peças do jogo podem ser utilizadas em outras atividades. Por exemplo: podem-se distribuir 3 cartelas redondas para os jogadores, que devem mantê-las viradas para baixo e arrumar as cartelas retangulares com as figuras viradas para cima, de modo que todos os jogadores possam vê-las. Ao sinal do início do jogo, os jogadores desviam suas cartelas redondas e vão tentar encontrar as cartelas retangulares que fazem par com as redondas que receberam. Vencerá quem primeiro encontrar as três cartelas retangulares.

Repertório de Palavras | Imagens das Peças do Jogo

FICHAS REDONDAS	FICHAS RETANGULARES
SOL	SOLDADO
PÉ	PETECA
PÁ	PATO
SAPO	SAPOTI
MAR	MARTELO
CAMA	CAMALEÃO
CALÇA	CALÇADA
BOLA	BOLACHA
PALHA	PALHAÇO
JACA	JACARÉ
CANO	CANOA
MACA	MACACO
SALA	SALADA
CASA	CASACO
BONÉ	BONECA

4.10. VAI E VEM

INSTRUÇÕES DO JOGO PARA OS JOGADORES

Meta do Jogo

Ganha o jogador ou a dupla que chegar primeiro na última casa, no lado do adversário.

Jogadores

02 jogadores ou 02 duplas.

Componentes do Jogo

- Tabuleiro com as letras do alfabeto impressas em tinta em Braille.
- 36 fichas contendo, de um lado, uma imagem, e, do outro, a palavra escrita (em tinta e em Braille).
- 07 fichas com letras (fichas prêmios).
- 02 pinos.

Regras

- Espalhar as fichas na mesa, com as palavras voltadas para cima. A ficha só pode ser desvirada no momento de checar se o jogador acertou a palavra.
- Usar a estratégia do “zerinho ou um” (ou outra) para decidir qual jogador vai iniciar o jogo.
- O primeiro jogador deve deslocar o pino para a primeira casa, contendo uma letra do alfabeto; deve procurar na mesa a ficha com a palavra iniciada com a letra em que o pino estiver. Ao encontrar a ficha, deve representar a palavra por mímica. Se acertar, deve passar para a próxima casa e dar a vez ao próximo jogador; se errar, deve permanecer na casa e esperar a jogada seguinte. O jogador seguinte, na sua vez de jogar, deve avançar uma casa e procurar a ficha cuja palavra começa com a letra em que o pino se encontrar. Deve também representar a palavra por mímica. Caso acerte, deve passar para a casa seguinte; caso erre, deve permanecer na casa.
- Nas jogadas seguintes, cada jogador deve avançar para a casa seguinte e procurar a ficha com a palavra iniciada com a letra em que o pino se encontrar. Se acertar, deve passar para a casa seguinte; se errar, deve permanecer na mesma casa.
- Os dois jogadores devem continuar o jogo até que um deles alcance o outro lado da trilha, na última casa de seu percurso.
- Quando o pino cair na casa cuja ficha não tem palavra escrita, o jogador deve passar para a casa seguinte e esperar a próxima jogada.

ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR

Objetivos Didáticos

Para as crianças em etapas iniciais de apropriação do Sistema de Escrita Alfabética, o objetivo didático é:

- ler palavras mesmo antes de entender o funcionamento do sistema de escrita, de modo a construir um repertório de palavras estáveis a ser utilizado para a reflexão sobre a escrita e a leitura de outras palavras.

Para as crianças em etapas finais de apropriação do Sistema de Escrita Alfabética, o objetivo é:

- ler palavras, consolidando as correspondências grafofônicas.

Público-Alvo

Alunos em processo de alfabetização que precisam compreender os princípios de funcionamento do Sistema de Escrita Alfabética ou que precisam consolidar tais conhecimentos.

Sugestões de Encaminhamento

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

Existem, para a maior parte das letras, duas fichas com palavras iniciadas com a mesma letra. No entanto, há letras que só têm uma ficha ou que não têm fichas. Nesse caso, as crianças devem passar para a casa seguinte.

Dicas ao Professor

Considerando que as palavras que compõem o jogo foram escolhidas dentre as que estão presentes em livros do PNLD Obras Complementares, os alunos podem ser convidados a conhecer os livros que tratam sobre animais nos acervos desse Programa e encontrar os animais citados para descobrir informações sobre eles. Podem também fazer pesquisas na internet sobre tais animais.

Outro desdobramento do jogo é seguir as mesmas regras, mas, em lugar de o professor deixar as fichas com as palavras viradas para cima, ele pode deixar as imagens para cima. Desse modo, as crianças terão que descobrir qual é a palavra que começa com a letra em que o pino estiver.

Pode-se também selecionar apenas as fichas que têm duas palavras iniciadas pelas mesmas letras e fazer um jogo em que as crianças recebam uma das fichas e as outras fiquem sobre a mesa. Elas teriam que encontrar qual é a outra ficha que tem uma palavra começada com a mesma letra que ela recebeu.

Repertório de Palavras | Imagens das Peças do Jogo

A	Abelha Aranha
B	Baleia Bode
C	Cachorro Canguru
D	Dromedário Dragão
E	Esquilo Escorpião
F	Foca Formiga
G	Galinha Girafa
H	Hipopótamo
I	Ficha prêmio - avançar uma casa
J	Jacaré Joaninha
K	Ficha prêmio - avançar uma casa
L	Lagosta Lobo
M	Morcego Macaco
N	Ficha prêmio - avançar uma casa

O	Onça Ovelha
P	Peixe Porco
Q	Ficha prêmio - avançar uma casa
R	Raposa Rato
S	Sagui Sapo
T	Tigre Tubarão
U	Urubu Urso
V	Veado Vaca
W	Ficha prêmio - avançar uma casa
X	Ficha prêmio - avançar uma casa
Y	Ficha prêmio - avançar uma casa
Z	Zebra

Alfabetizar crianças com deficiência tem sido um desafio para muitos professores. Ao longo da história, esse público tem sido excluído. Com base em muitos relatos de professores que têm tido sucesso na tarefa de promover a inclusão de alunos com deficiência, assim como da demanda gerada no Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa, decidiu-se pela produção desta caixa de dez jogos, com a proposta de contribuir para uma prática pedagógica acessível, com um olhar direcionado para a criança surda, com deficiência intelectual e visual.

Tomando como princípio educativo o currículo inclusivo, este material promove a aprendizagem do Sistema de Escrita Alfabética de todos os estudantes, de modo a favorecer a interação em sala de aula e a troca de saberes. Juntas, as crianças brincam e aprendem também a conviver e a respeitar as diferenças.

Neste manual, buscou-se apresentar sugestões de uso dos jogos em sala de aula, promovendo a alfabetização de todas as crianças, com o cuidado de propor alternativas de adequação curricular para as crianças com deficiência, apresentando algumas dicas de como utilizar os jogos, e fazer adequações para necessidades específicas.