



ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

JOGOS PARA A APROPRIAÇÃO DA ESCRITA ALFABÉTICA

REGRAS E ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS



PNAIC 2015



ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

CRUZADINHA

Objetivos:

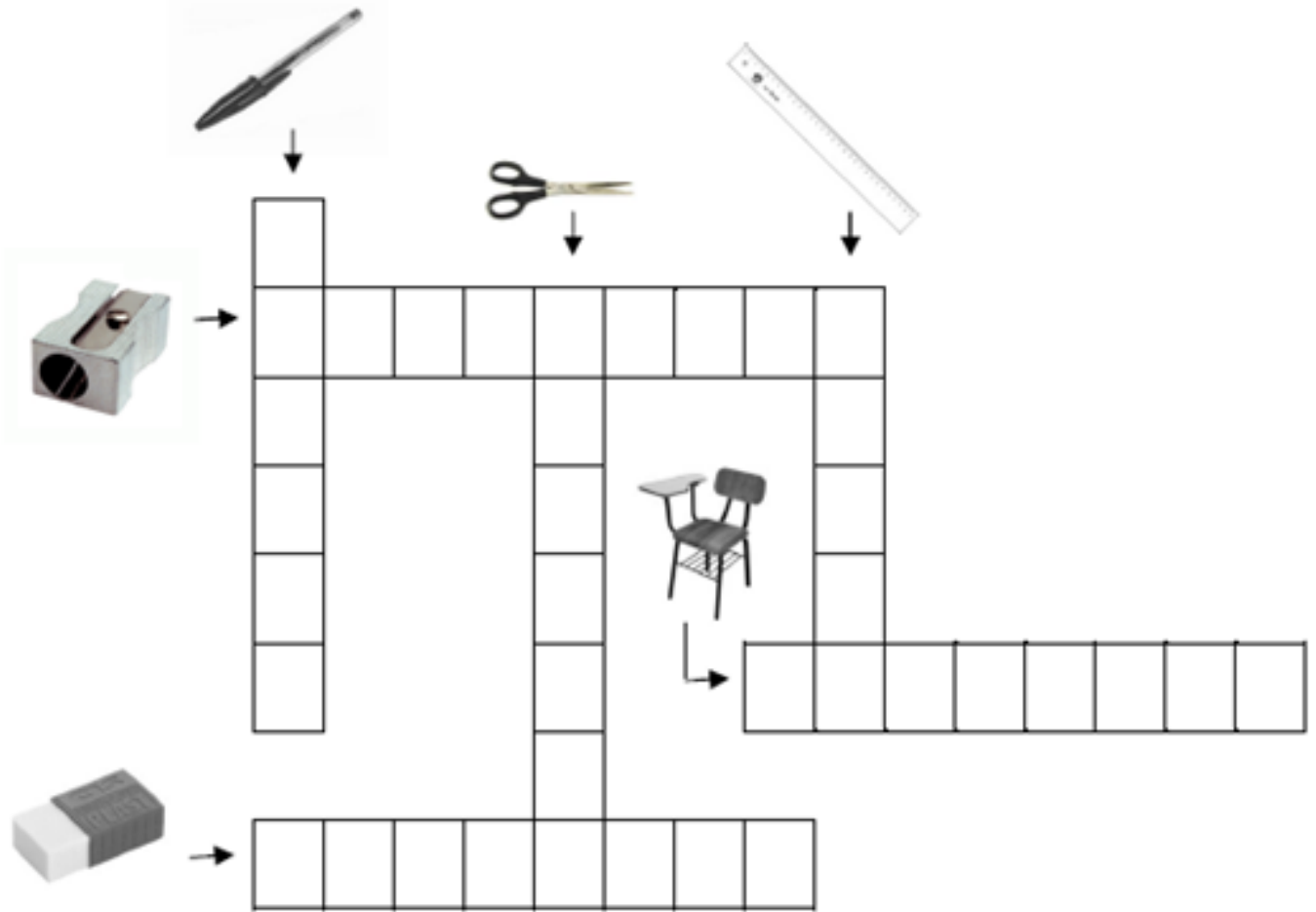
- Tentar ler antes de saber ler convencionalmente.
- Utilizar o conhecimento sobre o valor sonoro convencional das letras (quando já sabem), ou trabalhar em parceria com alunos que fazem uso do valor sonoro (quando não sabem).
- Acionar estratégias de leitura que permitam antecipar o que está escrito

Procedimentos:

- Explicar e demonstrar na lousa como é que se preenche uma cruzadinha, se os alunos ainda não tiverem familiaridade com a atividade;
- Observar todas as figuras;
- Escolher uma para iniciar o preenchimento;
- Contar o número de quadradinhos correspondente à figura escolhida – assim saberão quantas letras tem a palavra a ser procurada (com banco de palavras);
- Consultar a lista de palavras para descobrir qual é a certa;

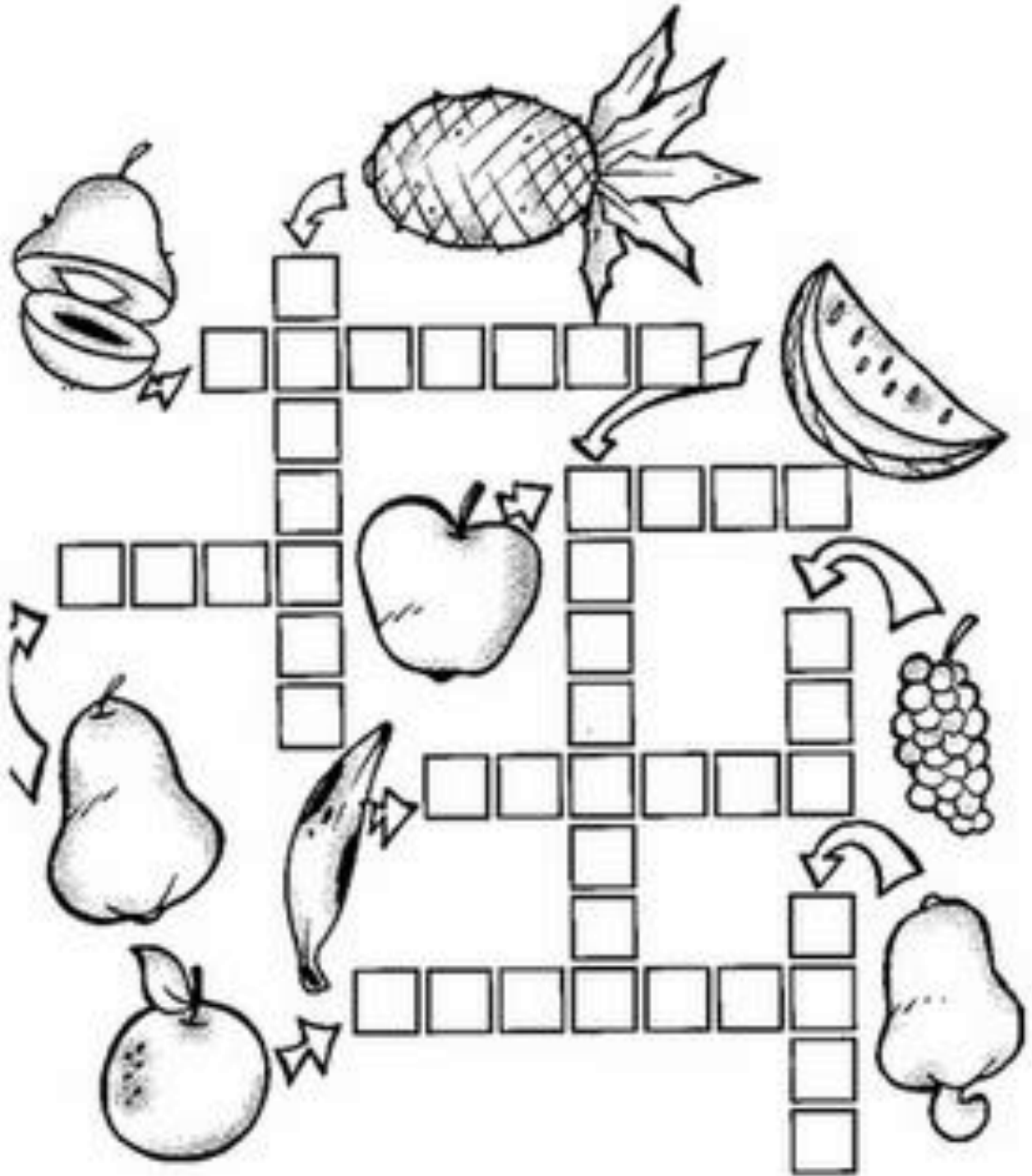
CRUZADINHA

MATERIAL ESCOLAR



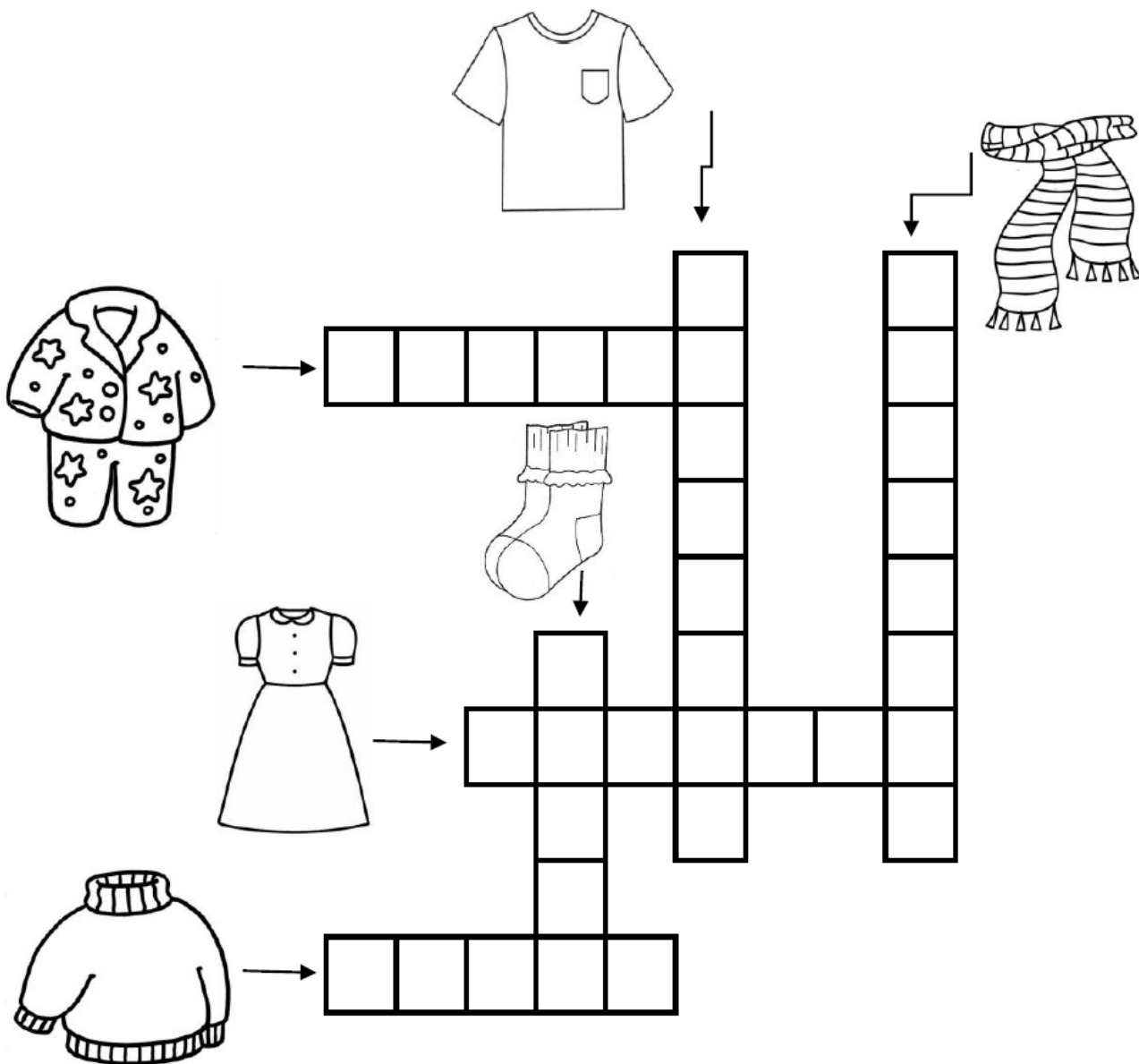
APONTADOR	TESOURA	CARTEIRA
CANETA	RÉGUA	BORRACHA

CRUZADINHA DE FRUTAS



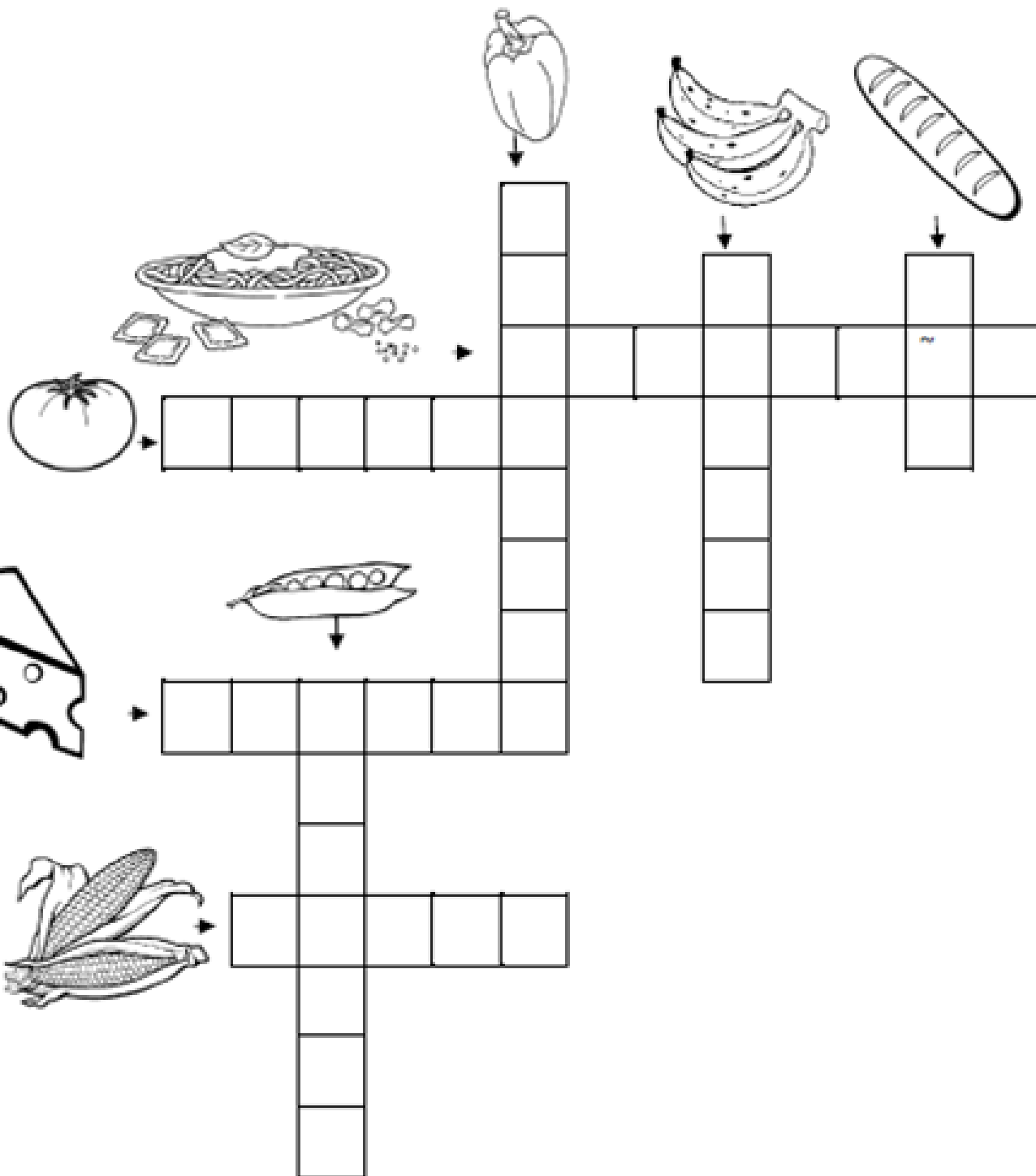
ABACATE	CAJU	LARANJA
ABACAXI	MAÇÃ	UVA
BANANA	PERA	MELANCIA

CRUZADINHA DE VESTUÁRIO



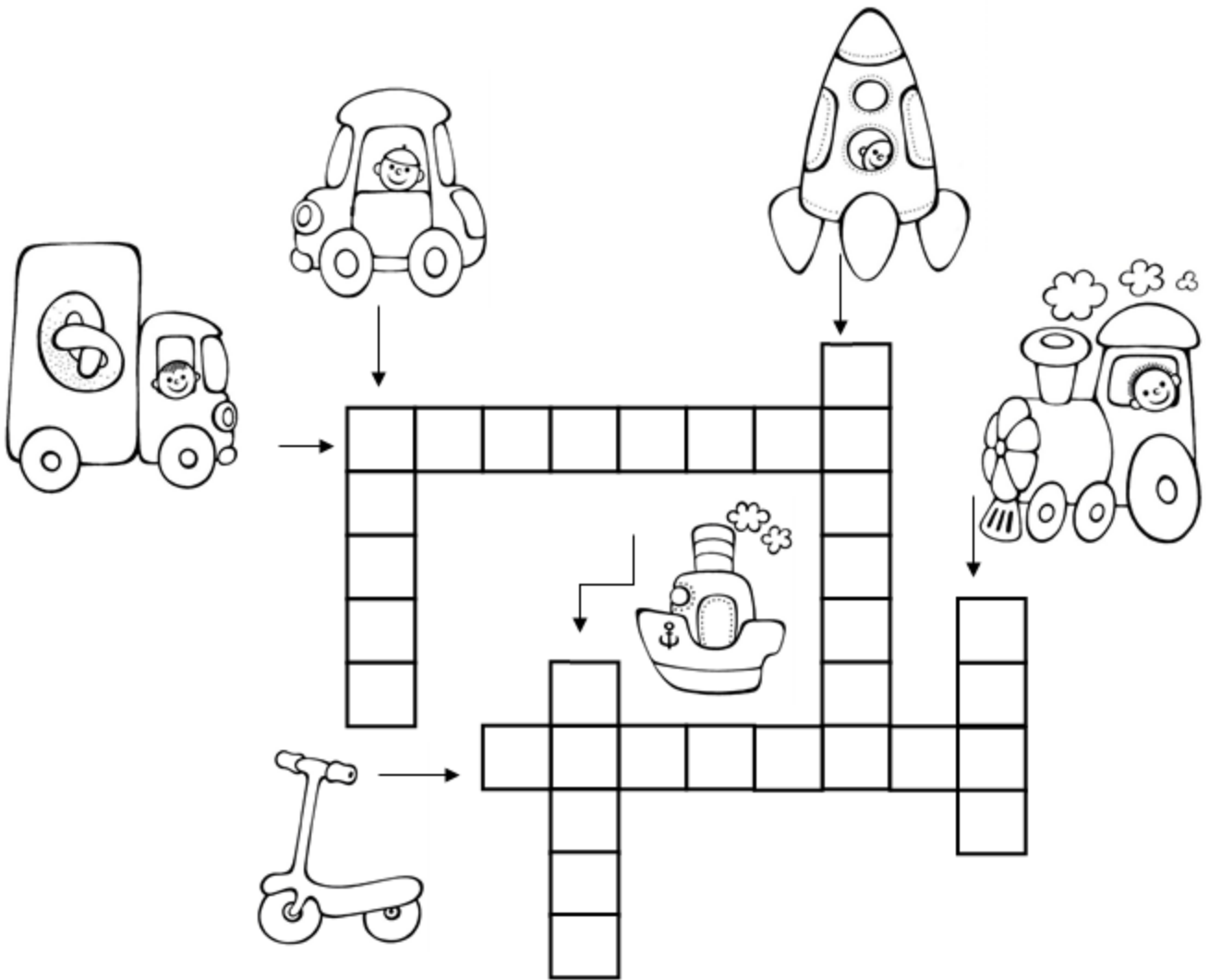
BLUSA	VESTIDO	CACHECOL
MEIAS	CAMISETA	PIJAMA

CRUZADINHA DE ALIMENTOS



MILHO	PIMENTÃO
PÃO	QUEIJO
BANANA	MACARRÃO
TOMATE	ERVILHA

CRUZADINHA DE MEIOS DE TRANSPORTE



PATINETE	NAVIO	TREM
CAMINHÃO	CARRO	FOGUETE



ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

BINGO DE LETRAS E PALAVRAS

Objetivos:

- Relacionar a letra ao som (grafema - fonema)
- Reconhecer e nomear as letras do alfabeto

Variações:

Bingo utilizando diferentes tipos de letras (imprensa e cursiva minúscula e maiúscula)




Bingo de sons (sílabas iniciais e sílabas finais)




Bingo de palavras




Procedimentos:




Cartelas de acordo com a variação (letras, sílabas ou palavras)




O ganhador será o que preencher a cartela primeiro ou outro combinado com o grupo.



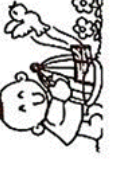
	I	Z	C
H		M	R
V	G	U	




	I	X	B
G		K	T
F	Q	O	




	E	T	W
D		J	N
R	C	O	




	E	Y	A
B		F	L
P	T	Z	




	A	R	X
B		G	K
P	T	U	




	I	K	Q
V		Y	F
J	N	U	




	I	C	A
H		K	G
Q	V	W	




	E	J	N
S		Z	C
G	K	U	




	E	G	K
Q		I	V
D	Y	J	




	E	H	M
R		X	B
F	L	O	




	O	J	A
N		D	M
R	X	Y	

	A	N	S
Z		C	H
K	Q	E	

	O	W	D
J		N	S
X	B	U	

	E	V	F
Y		L	P
S	D	U	

	F	L	A
U		P	T
S	Z	H	

	A	Q	V
Z		F	L
N	S	O	

Lista de animais em ordem alfabética:

(USO COM LETRAS DO ALFABETO)

ANTA	BESOURO
CAMELO	DINOSSAURO
ESQUILO	FORMIGA
GOLFINHO	HIENA
JAVALI	LEOA
MORCEGO	NAJA
OVELHA	PIOLHO
QUATI	RAPOSA
SABIÁ	TIGRE
URUBU	VAGA-LUME
XEXEU	ZANGÃO

ANTA

CAMELO

ESQUILO

GOLFINHO

JAVALI

MORCEGO

OVELHA

QUATI

SABIÁ

URUBU

XEXEU

BESOURO

DINOSSAURO

FORMIGA

HIENA

LEOA

NAJA

PIOLHO

RAPOSA

TIGRE

VAGA-LUME

ZANGÃO

ANTA	HIENA	ESQUILO
LEOA	MORCEGO	RAPOSA
NAJA	QUATI	DINOSSAURO

JAVALI	GOLFINHO	LEOA
XEXEU	VAGA-LUME	ANTA
BESOURO	FORMIGA	NAJA

QUATI	HIENA	FORMIGA
ANTA	GOLFINHO	XEXEU
LEOA	ESQUILO	JAVALI

ANTA	HIENA	BESOURO
FORMIGA	CAMELO	ESQUILO
LEOA	JAVALI	URUBU

VAGA-LUME	FORMIGA	HIENA
GOLFINHO	BESOURO	XEXEU
ESQUILO	OVELHA	PIOLHO

CAMELO	GOLFINHO	HIENA
OVELHA	ESQUILO	NAJA
XEXEU	PIOLHO	ANTA

HIENA	ANTA	RAPOSA
JAVALI	ESQUILO	FORMIGA
LEOA	VAGA-LUME	ZANGÃO

XEXEU	VAGA-LUME	LEOA
GOLFINHO	BESOURO	ZANGÃO
TIGRE	CAMELO	SABIÁ

NAJA	GOLFINHO	VAGA-LUME
TIGRE	ESQUILO	SABIÁ
HIENA	ANTA	ZANGÃO

URUBU	SABIÁ	RAPOSA
GOLFINHO	CAMELO	DINOSSAURO
LEOA	JAVALI	MORCEGO

ANTA	MORCEGO	QUATI
HIENA	BESOURO	SABIÁ
ESQUILO	FORMIGA	TIGRE

MORCEGO	FORMIGA	TIGRE
NAJA	ANTA	HIENA
GOLFINHO	CAMELO	QUATI

ESQUILO	ANTA	SABIÁ
MORCEGO	JAVALI	GOLFINHO
RAPOSA	CAMELO	XEXEU

SABIÁ	NAJA	RAPOSA
BESOURO	DINOSSAURO	TIGRE
GOLFINHO	ANTA	ZANGÃO

XEXEU	JAVALI	SABIÁ
OVELHA	ESQUILO	NAJA
SABIÁ	ANTA	ZANGÃO

VAGA-LUME	CAMELO	DINOSSAURO
GOLFINHO	HIENA	RAPOSA
XEXEU	ANTA	URUBU

CAMELO	ESQUILO	FORMIGA
XEXEU	GOLFINHO	RAPOSA
JAVALI	LEOA	XEXEU

TIGRE	ESQUILO	NAJA
FORMIGA	DINOSSAURO	JAVALI
MORCEGO	BESOURO	XEXEU

ANTA	HIENA	ESQUILO
LEOA	VAGA-LUME	RAPOSA
NAJA	QUATI	DINOSSAURO

JAVALI	GOLFINHO	LEOA
XEXEU	VAGA-LUME	ANTA
BESOURO	FORMIGA	DINOSSAURO

QUATI	HIENA	FORMIGA
ANTA	GOLFINHO	XEXEU
LEOA	MORCEGO	JAVALI

ANTA	GOLFINHO	ESQUILO
LEOA	MORCEGO	RAPOSA
NAJA	QUATI	DINOSSAURO

JAVALI	GOLFINHO	LEOA
XEXEU	VAGA-LUME	ANTA
BESOURO	RAPOSA	NAJA

QUATI	HIENA	FORMIGA
ANTA	GOLFINHO	MORCEGO
LEOA	ESQUILO	JAVALI

VAGA-LUME	CAMELO	DINOSSAURO
GOLFINHO	OVELHA	RAPOSA
XEXEU	ANTA	URUBU

VAGA-LUME	ESQUILO	FORMIGA
XEXEU	GOLFINHO	RAPOSA
JAVALI	LEOA	XEXEU

TIGRE	ESQUILO	ZANGÃO
FORMIGA	DINOSSAURO	JAVALI
MORCEGO	BESOURO	XEXEU



ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

LOTO LEITURA

Objetivos:

- Refletir sobre o funcionamento do sistema alfabético de escrita
- Construir palavras por meio de brincadeiras
- Usar o conhecimento sobre o valor sonoro das letras (parcerias com quem já o faz convencionalmente)
- Estabelecer correspondência entre a pauta sonora e a escrita

Procedimentos:

- O professor coloca as fichas com número exato de letras que compõem a palavra e a criança deve formar de modo convencional

Variações:

- Entregar a cartela com todas as letras que compõem as palavras

A PALAVRA É ...

--	--	--	--	--



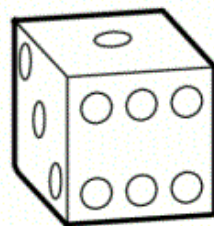
--	--	--	--



--	--	--	--



--	--	--	--



A PALAVRA É ...



--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

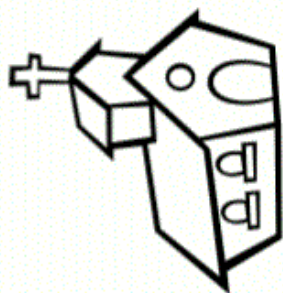
A PALAVRA É ...

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

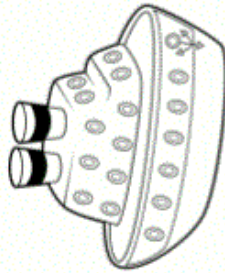
--	--	--	--	--	--



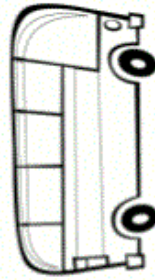
A PALAVRA É ...



--	--	--	--



--	--	--	--



--	--	--	--



--	--	--	--

A PALAVRA É ...



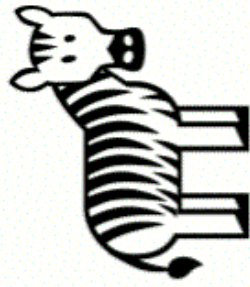
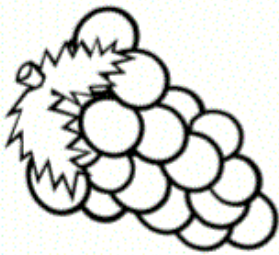
--	--	--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

A PALAVRA É ...



--	--	--

--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

A	V	I	Ã	O	B
O	L	A	C	A	S
A	D	A	D	O	E
L	E	F	A	N	T
E	F	A	D	A	G
A	T	O	H	E	L
I	C	I	G	R	E
J	A	J	A	C	A

R	L	A	R	A	N
J	A	M	A	Ç	Ã
X	Í	C	A	R	A
S	A	P	O	U	V
A	Q	U	I	J	O
Z	E	B	R	A	T
R	E	M	V	A	C
A	Ô	N	I	B	U

S	N	A	V	I	O
P	E	I	X	E	R
A	T	O	E	E	K
A	R	A	T	E	E



ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

TRILHA DE PALAVRAS

Objetivos:

- Reconhecimento global de palavras
- Refletir sobre a relação grafema/fonema

Procedimentos:

- Joga-se o dado para decidir quem começará o jogo (quem tiver o maior número no dado deve ser o primeiro a jogar);
- Espalham-se os envelopes sobre a mesa sem abri-los, deixando a letra inicial das palavras (que está escrita no envelope) virada para cima;
- O primeiro jogador lança o dado e conta as casas que andará (corresponde ao número do dado);
- O jogador verifica a figura que está na casa que ele está ocupando e procura o envelope com a letra inicial da palavra correspondente à figura;
- Dentro do envelope, o jogador encontrará três palavras e precisará indicar qual das três corresponde à palavra que identifica a figura da casa ocupada; ele deverá colocar a palavra em cima da figura.

Materiais necessários:

- Dados e pinos (ou tampinhas, fichas de EVA., etc)

TRILHA DAS PALAVRAS



A



B



C



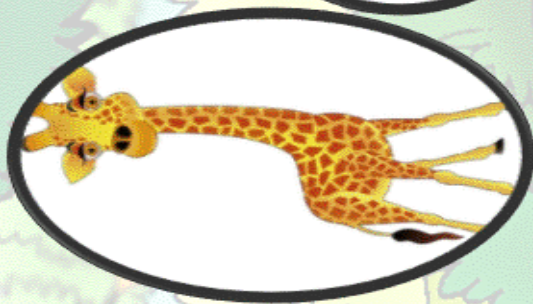
D



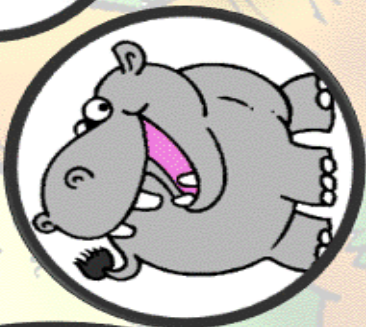
E



F



G



H



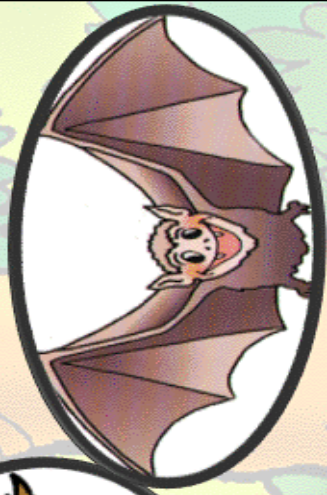
I



J



L



M



S



R



Q



P



O



N



Z



P



V



U



T

A	AVESTRUZ	AVELÃ	AVE
B	BORBOLETA	BOLO	BOLACHA
C	CADERNO	CAVALO	CÃO
D	DINOSSAURO	DINHEIRO	DAMA
E	ELEFANTE	ESPELHO	EMA

F	FOGÃO	FOCA	FIGO
G	GIRASSOL	GIRAFÁ	GEMADA
H	HIPOPÓTAMO	HIENA	HOMEM
I	IGUANA	IGREJA	IMÃ
J	JOANINHA	JANELA	JACARÉ

L	LEOPARDO	LEÃO	LIMÃO
M	MORCEGO	MORDER	MANGA
N	NUVEM	NAVIO	NAJA
O	OVELHA	OVO	ORELHA
P	PAPAGAIO	PAPAI	PEDRA

Q	QUATI	QUADRO	QUIABO
R	RINOCERONTE	RIACHO	RUA
S	SAPO	SAPATO	SINO
T	TARTARUGA	TAPETE	TIJOLO
U	URUBU	UNHA	UVA

V	VALETA	VACA	VELA
X	XARÉU	XADREZ	XÍCARA
Z	ZOOLÓGICO	ZERO	ZEBRA



ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

CUBRA E DESCUBRA

Objetivos:

- Reconhecer e nomear as letras do alfabeto

Procedimentos:

- Jogadores recebem fichas de cores diferentes;
- O jogador lança o dado e conta as casas com base no número sorteado, cobrindo a letra com uma ficha colorida, caso saiba nomeá-la. A casa inicial fica a critério do jogador;
- Ganha quem tiver mais letras cobertas.

Materiais necessários:

- Tabuleiro com as letras do alfabeto na sequência ;
- Dado;
- Fichas coloridas (2 cores)

CUBRA E DESCUBRA

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z



ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

PARLENDAS TEXTO LACUNADO

Objetivos:

- Permitir que as crianças reflitam sobre a relação fonema-grafema (relação entre o que se fala e o que se escreve),
- Favorecer a compreensão de como funciona a linguagem, tanto do ponto de vista sonoro quanto do significado.

Procedimentos:

- Elaborar um cartaz ou reproduzir cópias da parlenda para que as crianças tenham acesso ao texto;
- Propiciar condições para que as crianças memorizem as parlendas.
- O professor convida as crianças a lerem, junto com ele, uma parlenda.
- Após ler algumas vezes, o professor para em certas partes do texto, solicitando que as crianças completem com a palavra que falta (palavras móveis)



ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

PARLENDAS TEXTO FATIADO EM VERSOS / EM PALAVRAS

Objetivos:

- Refletir sobre o sistema de escrita alfabética
- Correspondência sonora entre fala e escrita
- Ler antes de ler convencionalmente
- Usar estratégias de leitura

Procedimentos:

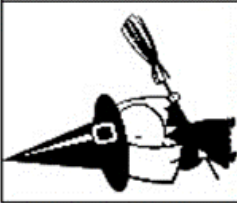


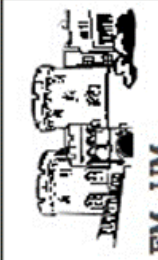

O professor propõe ao grupo que recite uma parlenda já conhecida de memória, fazendo uma marcação coletiva na mudança de cada verso. Depois, entrega às crianças tiras com os versos da parlenda para que ordenem.



A BRUXA

ERA UMA BRUXA
À MEIA-NOITE
EM UM CASTELO
MAL-ASSOMBRADO
COM UMA FACA NA MÃO
PASSANDO MANTEIGA NO PÃO

ERA	BRUXA	À
UMA	NOITE	UM
COM	FACA	NA
PÃO	MEIA	NO
UMA	ASSOMBRADO	
MAL	PASSANDO	
MÃO	MANTEIGA	
EM	CASTELO	

 <p>ERA UMA BRUXA</p>	 <p>COM UMA FACA NA MÃO</p>	 <p>À MEIA- NOITE</p>	 <p>EM UM CASTELO MAL- ASSOMBRADO</p>
 <p>PASSANDO MANTEIGA NO PÃO</p>			

ERA UMA _____

A MEIA _____

EM UM _____

MAL _____

COM UMA FACA NA _____

PASSANDO MANTEIGA NO _____

ERA UMA BRUXA

À MEIA-NOITE

EM UM CASTELO MAL-ASSOMBRADO

COM UMA FACA NA MÃO

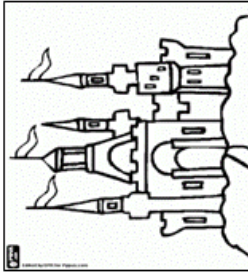
PASSANDO MANTEIGA NO PÃO

PASSANDO MANTEIGA NO PÃO

BRUXA	NOITE
ASSOMBRADO	MÃO
CASTELO	PÃO


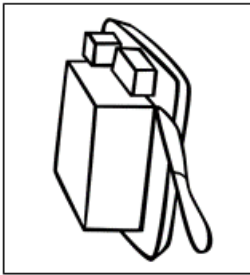
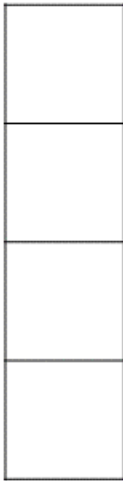


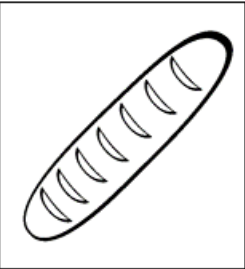


--	--	--	--	--	--

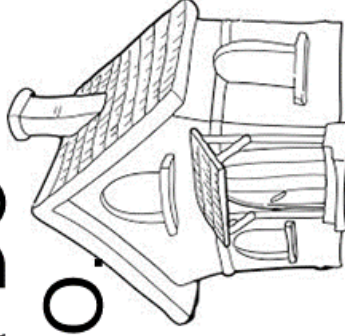


--	--	--	--	--	--	--	--

C	A	S	T	E	L	O
B	R	U	X	A	M	A
F	A	C	A	N	T	E
P	Ã	O	I	G	A	



CORRE CUTIA
NA CASA DA TIA
CORRE CIPÓ
NA CASA DA AVÓ
LENCINHO
BRANCO
CAIU NO CHÃO
MOÇA BONITA DO
MEU CORAÇÃO.



DO MEU CORAÇÃO.

CORRE CUTIA

MOÇA BONITA

NA CASA DA TIA.

LENCINHO BRANCO

NA CASA DA AVÓ.

CORRE CIPÓ

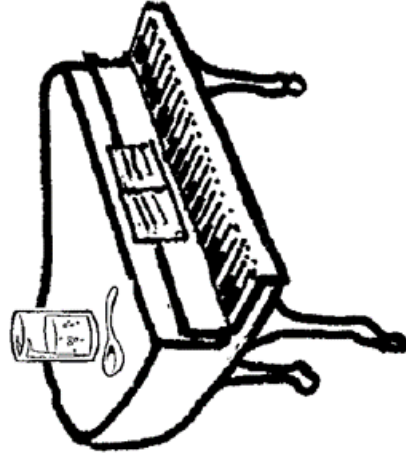
CAIU NO CHÃO.

CASA	NA	TIA	DA	CORRE
CUTIA	DA	AVÓ	NA	CASA
CHÃO	LENCINHO	CAIU	NO	BRANCO
CORRE	CIPÓ	CORAÇÃO	BONITO	MOÇO
MEU	DO			

CORRE _____
 NA CASA DA _____
 CORRE _____
 NA CASA DA _____
 LENCINHO BRANCO _____
 CAIU NO _____
 MOÇA BONITA _____
 DO MEU _____

CUTIA	TIA
CIPÓ	AVÓ
CHÃO	CORAÇÃO

LÁ EM CIMA DO PIANO
TEM UM COPO DE VENENO
QUEM BEBEU, MORREU
O AZAR FOI SEU
O CULPADO NÃO FUI EU



LÁ EM CIMA DO _____

TEM UM COPO DE _____

QUEM BEBEU _____

O AZAR FOI SEU

O _____ NÃO FUI EU

PIANO

VENENO

MORREU

CULPADO

LÁ	CIMA	PIANO	TEM
UM	COPO	VENENO	QUEM
DE	MORREU	AZAR	FOI
BEBEU	CULPADO	FUI	SEU
NÃO	EU	EM	DO
O			

SUCO GELADO

CABELO ARREPIADO

QUAL É A LETRA

DO SEU NAMORADO?

A B C D E F G

H I J K L M N

O P Q R S T U

V W X Y Z

SUCO GELADO

CABELO ARREPIADO

QUAL É A LETRA

DO SEU NAMORADO ?

A B C D E F G

H I J K L M N

O P Q R S T U

V W X Y Z

SUCO	GELADO	CABELO	ARREPIADO
QUAL	É	A	LETRA
DO	SEU	NAMORADO?	

A	B	C	D	E	F
G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X
Y	Z				

SUCO _____

CABELO _____

QUAL É A _____

DO SEU _____

GELADO

ARREPIADO

LETRA

NAMORADO

ATIREI O PAU NO GATO TO

MAS O GATO TO

NÃO MORREU REU REU

DONA CHICA CA

ADMIROU - SE SE

DO BERRO, DO BERRO

QUE O GATO DEU



ATIREI O PAU NO _____
 MAS O _____
 NÃO _____
 DONA _____
 ADMIROU – SE SE _____
 DO BERRO, _____
 QUE O GATO _____
 MIAU _____

GATO TO	GATO TO	MORREU REU REU
CHICA CA	DO BERRO	DEU

ATIREI O PAU NO GATO TO	
MAS O GATO TO	
NÃO MORREU REU REU	
DONA CHICA CA	
ADMIROU – SE SE	
DO BERRO	MIAU
DO BERRO QUE O GATO DEU	

PIRULITO QUE BATE BATE
PIRULITO QUE JÁ BATEU
QUEM GOSTA DE MIM
É ELA
QUEM GOSTA DELA
SOU EU



QUEM GOSTA DE MIM É ELA

PIRULITO QUE BATE BATE

PIRULITO QUE JÁ BATEU

QUEM GOSTA DELA SOU EU

PIRULITO	QUE	BATE	BATE
PIRULITO	QUE	JÁ	BATEU
QUEM	GOSTA	DE	MIM
É	ELA	QUEM	GOSTA
DELA	SOU	EU	



ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

MÚSICAS – LEITURA DE AJUSTE

Objetivos:

- Refletir sobre o sistema de escrita alfabética;
- Correspondência sonora entre fala e escrita;
- Ler antes de ler convencionalmente;
- Usar estratégias de leitura

Procedimentos:

- Professor e alunos com texto impresso/ professor lê os alunos acompanham tentando ajustar o falado ao escrito

Variações:

- O professor em determinado momento destaca uma palavra para o aluno circular
- Outra possibilidade: o professor dá dicas da palavra a ser circulada como por exemplo em Ciranda Cirandinha: é uma palavra com 4 pedaços (sílabas)/ o final combina com 'farinha'/ o início é o mesmo que 'cidade' a palavra é....
- O trabalho com músicas também favorece o trabalho com vogais. Exemplo na cantiga o Sapo não lava o pé – Podemos cantar – A sapa na lava pa....E sepe ne leve pe....I sipi ni livi pi...O sopo no lovo po... U supu nu luvu pu..
- Para atividade de escrita solicitar que escrevam o texto utilizando as versões com vogais como citado acima
- Os sons repetidos (trava-língua) como 'O Sapo dentro do saco..' ao solicitar que escrevam de memória pode-se analisar qual a letra que mais se repete na escrita.



ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

PARLENDAS – LEITURA DE AJUSTE

Objetivos:

- Refletir sobre o sistema de escrita alfabética;
- Correspondência sonora entre fala e escrita;
- Ler antes de ler convencionalmente;
- Usar estratégias de leitura

Procedimentos:

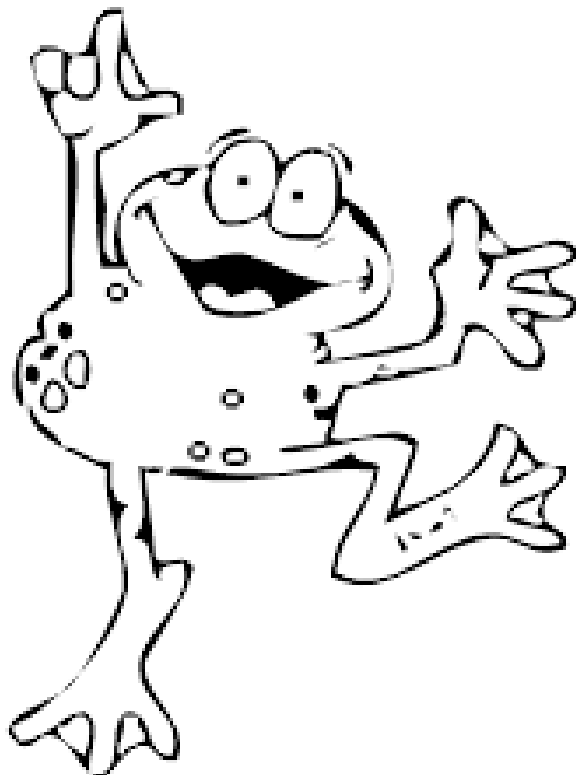
- Professor e alunos com texto impresso/ professor lê os alunos acompanham tentando ajustar o falado e o escrito

Variações:

- O professor em determinado ponto da leitura destaca uma palavra para o aluno circular;
- Outra possibilidade: o professor dá dicas da palavra a ser circulada como por exemplo em Ciranda Cirandinha: é uma palavra com 4 pedaços (sílabas)/ o final combina com 'farinha'/ o início é o mesmo que 'cidade' a palavra é....

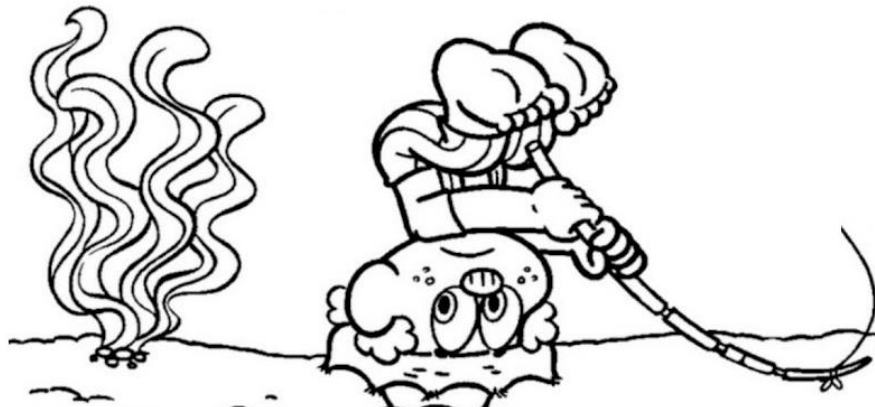
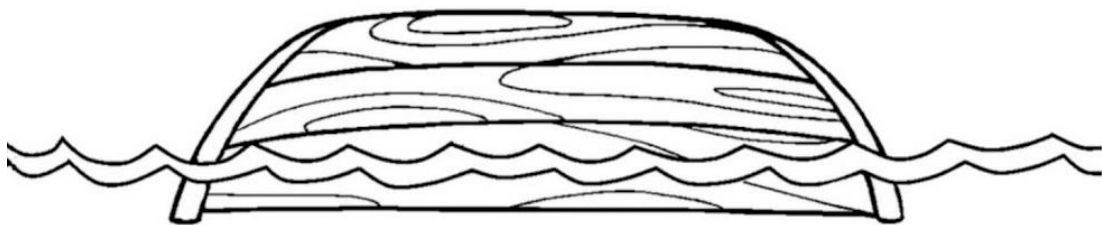
O SAPO NÃO LAVA O PÉ

O SAPO NÃO LAVA O PÉ,
NÃO LAVA PORQUE NÃO QUER
ELE MORA LÁ NA LAGOA,
NÃO LAVA O PÉ
PORQUE NÃO QUER
MAS QUE CHULÉ



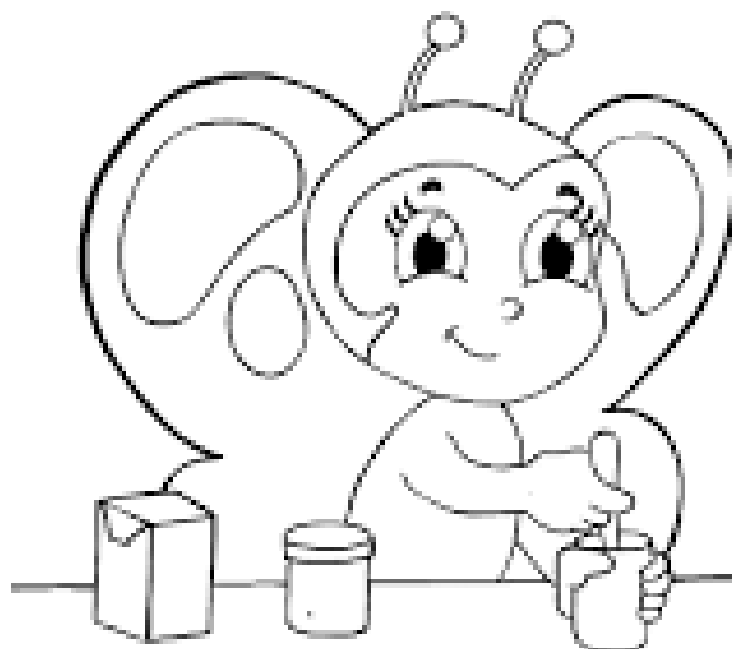
A CANOA VIROU

A CANOA VIROU,
POR DEIXÁ-LA VIRAR
FOI POR CAUSA DA MENINA
QUE NÃO SOUBE REMAR
SE EU FOSSE UM PEIXINHO
E SOUBESSE NADAR
EU TIRAVA A MENINA
DO FUNDO DO MAR



BORBOLETINHA

BORBOLETINHA
TÁ NA COZINHA
FAZENDO CHOCOLATE
PARA A MADRINHA
POTI, POTI,
PERNA DE PAU
OLHO DE VIDRO
E NARIZ DE PICA PAU.
PAU PAU



PIRULITO QUE BATE BATE

PIRULITO QUE BATE BATE,
PIRULITO QUE JÁ BATEU
QUEM GOSTA DE MIM É ELA,
QUEM GOSTA DELA SOU EU



MEU LANCHINHO

MEU LANCHINHO,
MEU LANCHINHO
VOU COMER,
VOU COMER
PRA FICAR FORTINHO,
PRA FICAR FORTINHO
E CRESCER E CRESCER

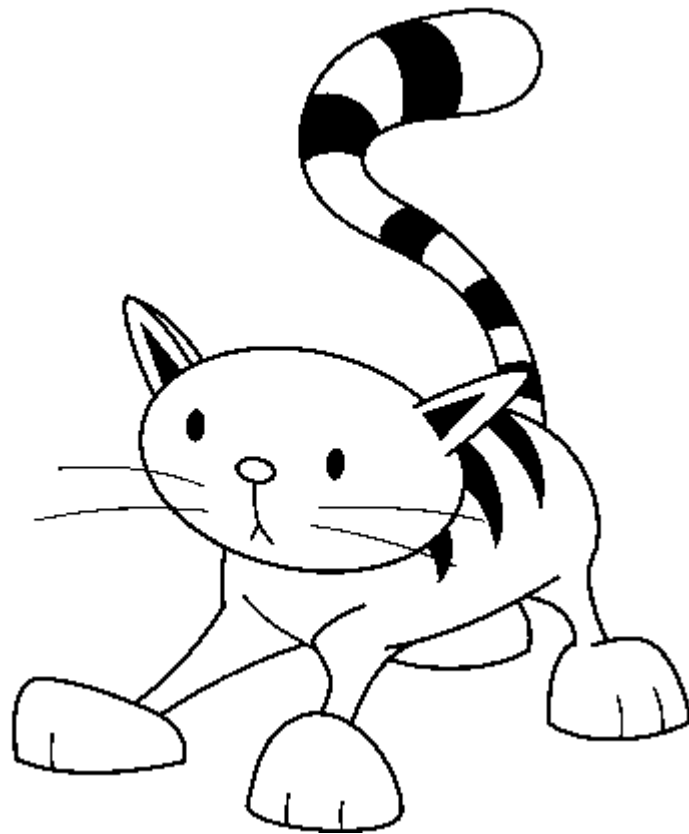


CACHORRINHO TÁ LATINDO

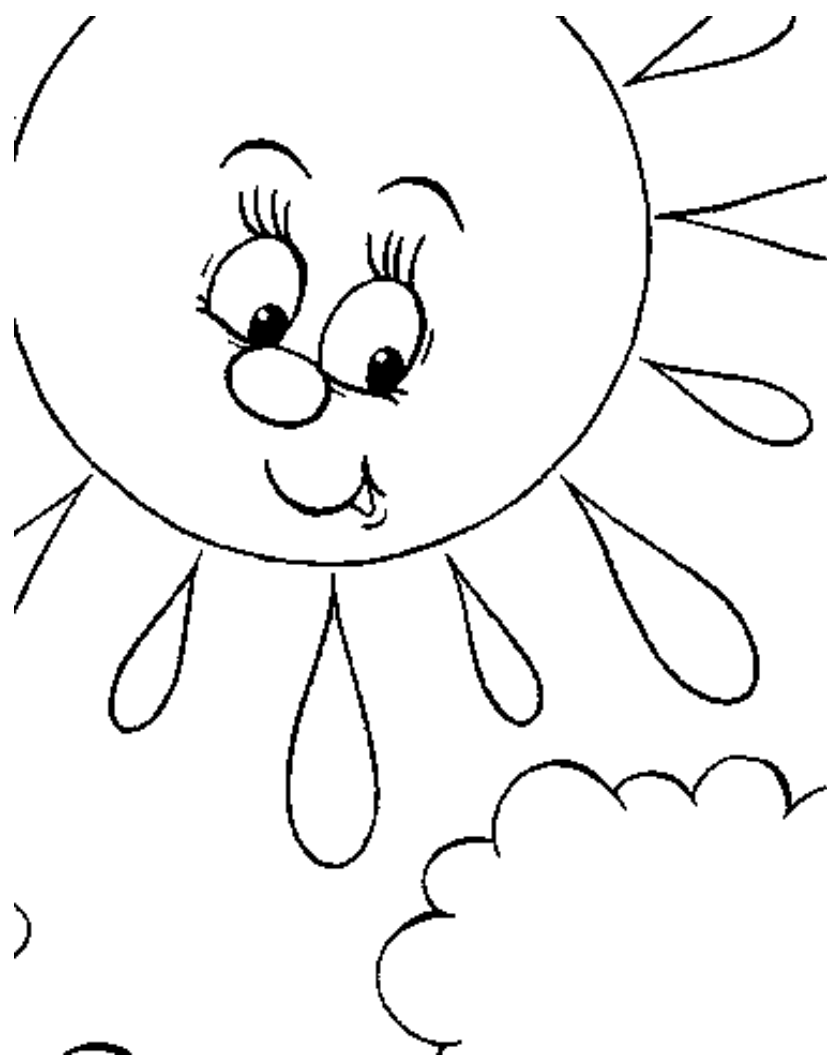
CACHORRINHO ESTÁ LATINDO LÁ
NO FUNDO DO QUINTAL CALA A
BOCA CACHORRINHO, DEIXA O
MEU BENZINHO ENTRAR



GATO ESCONDIDO
COM RABO DE FORA
TÁ MAIS ESCONDIDO
QUE RABO ESCONDIDO
COM GATO DE FORA.



SOL E CHUVA
CASAMENTO DE VIÚVA
CHUVA E SOL
CASAMENTO DE ESPANHOL



UNI, DUNI, TÊ
SALAMÊ MINGUÊ
O SORVETE É COLORÊ
O ESCOLHIDO FOI VOCÊ!



OLHA O SAPO DENTRO DO SACO
O SACO COM O SAPO DENTRO
O SAPO BATENDO PAPO
E O PAPO DO SAPO
SOLTANDO VENTO





ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

JOGO DA MEMÓRIA E DITADO RECORTADO

Objetivos:

- Acionar estratégias de leitura que permitam antecipar o que está escrito
- Tentar ler antes de saber ler convencionalmente.
- Utilizar o conhecimento sobre o valor sonoro convencional das letras (quando já sabem), ou trabalhar em parceria com alunos que fazem uso do valor sonoro (quando não sabem).

Procedimentos:

- Observar todas as figuras;
- Consultar as fichas de palavras para descobrir qual é a certa;

Regras

JOGO DA MEMÓRIA

O primeiro jogador determinado por sorteio vira uma ficha. Caso encontre o par correto, associando a imagem a palavra, deve recolher as fichas e terá direito a mais uma jogada. Se não acertar o par deverá ceder a vez para o outro jogador e deverá deixar as fichas no lugar inicial viradas para baixo.

Esse jogo consiste em memorizar a localização das fichas, a fim de ir formando os pares.

Vence quem obtiver o maior número de fichas.







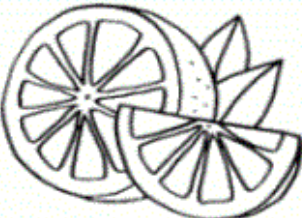


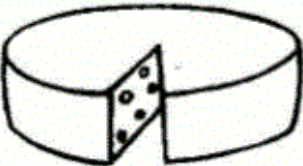
DITADO RECORTADO









Cada jogador recebe uma tabela com oito figuras.

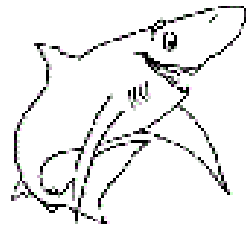
Na sua vez o jogador deve retirar uma ficha com uma palavra do monte.

Se ele tiver a figura correspondente a palavra deve sobrepor uma a outra. Caso não possua a figura, deve devolver a ficha ao monte.

Ganha quem preencher a tabela primeiro.

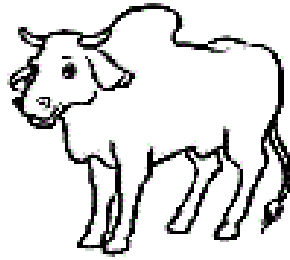
		BRIGADEIRO	SORVETE
		BRÓCOLIS	CENOURA
		LEITE	TOMATE
		LARANJA	MELANCIA
		QUEIJO	MEL

		RELÓGIO	FLAUTA
		LÂMPADA	PANDEIRO
		ANEL	ESCRIVANINHA
		TELEFONE	PATINS
		BICICLETA	MICROFONE



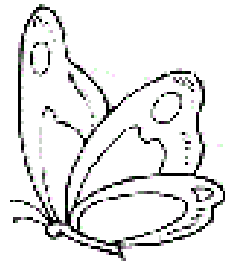
GIRAFA

TUBARÃO



POLVO

BOI



ORNITORRINCO

BORBOLETA



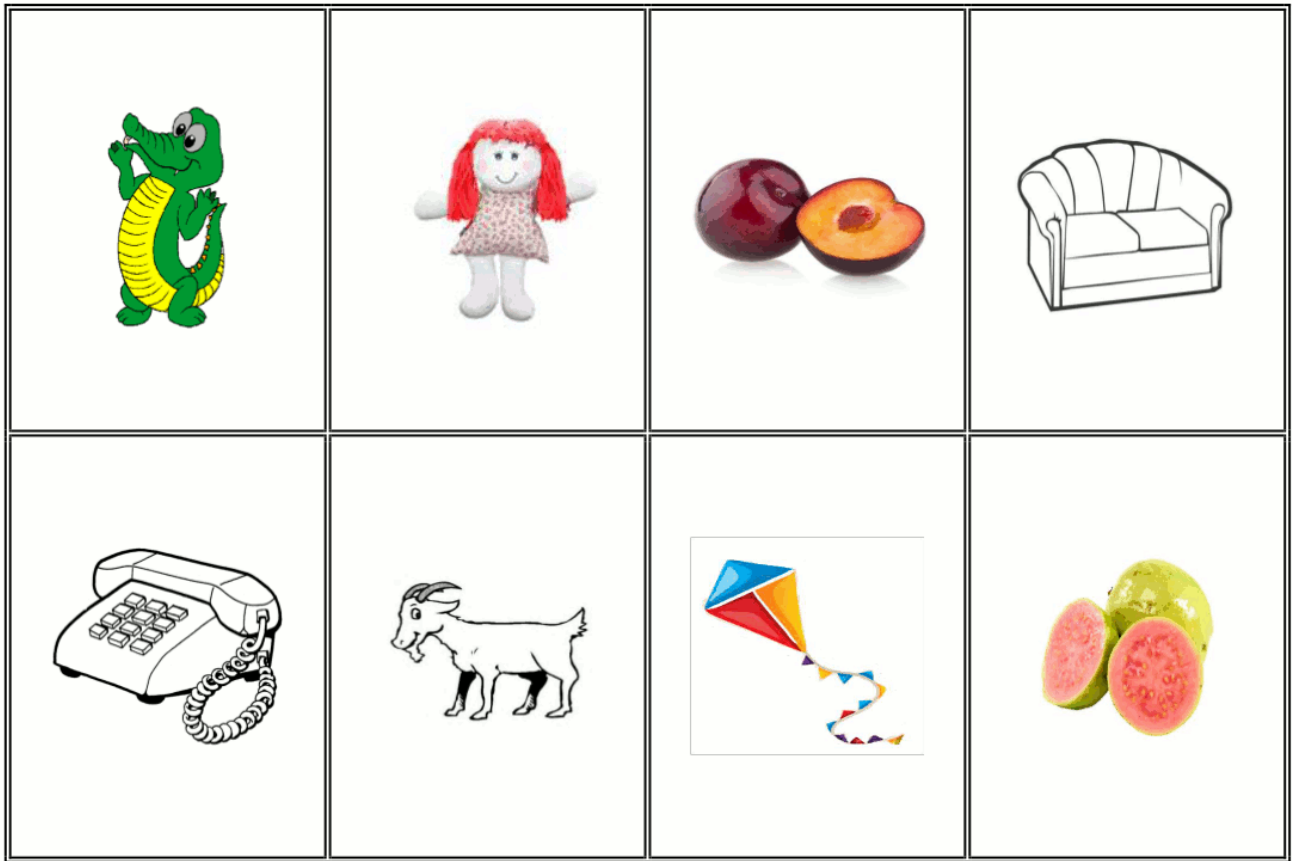
JACARÉ

RÃ

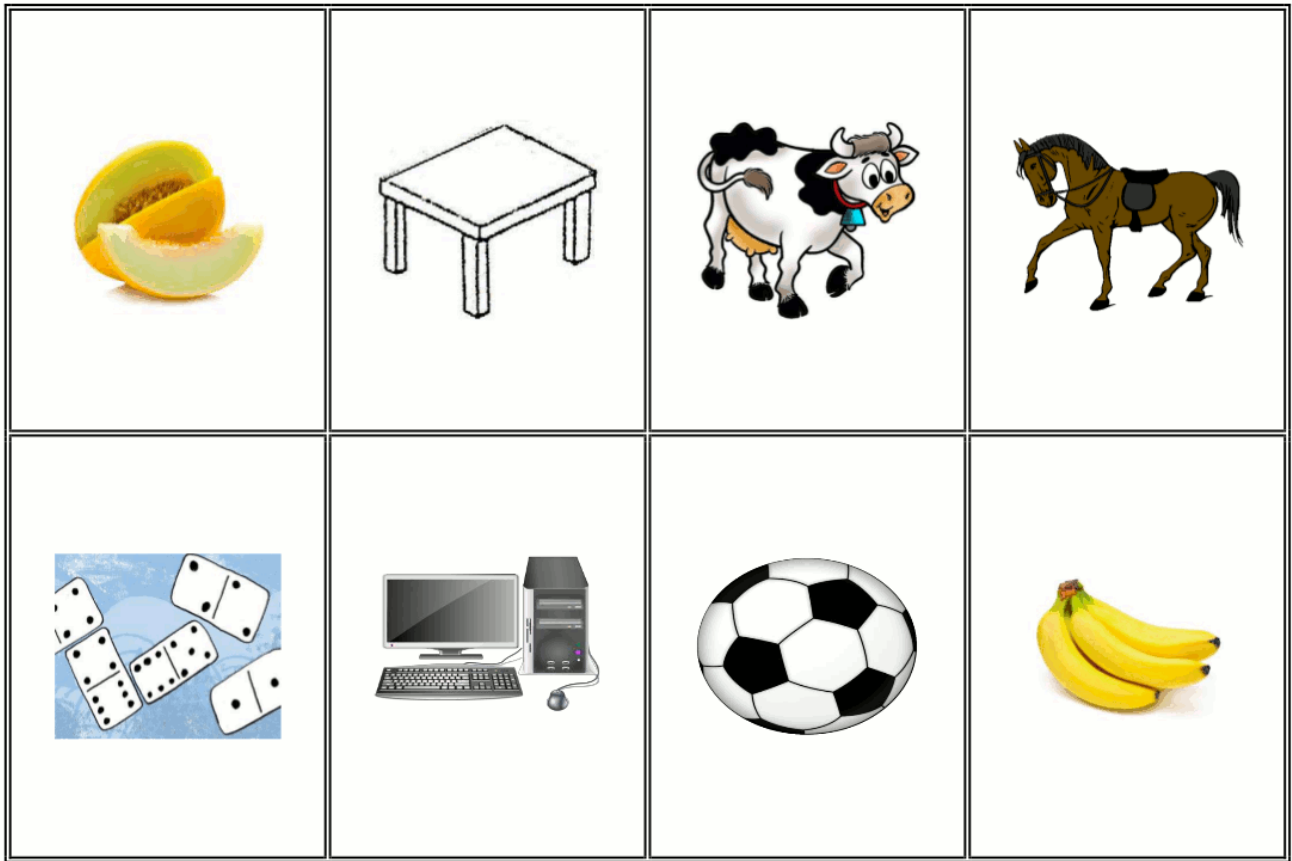


TIGRE

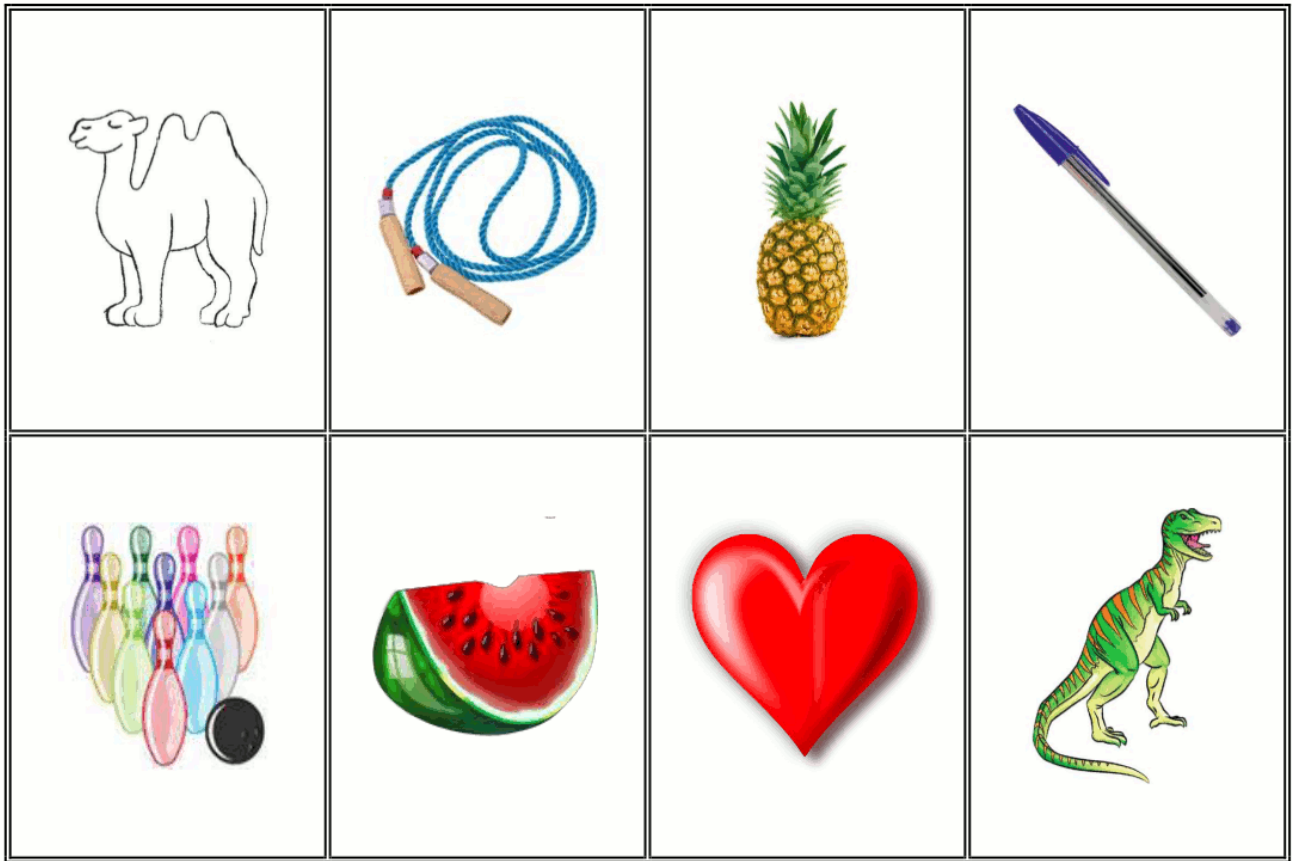
RINOCERONTE



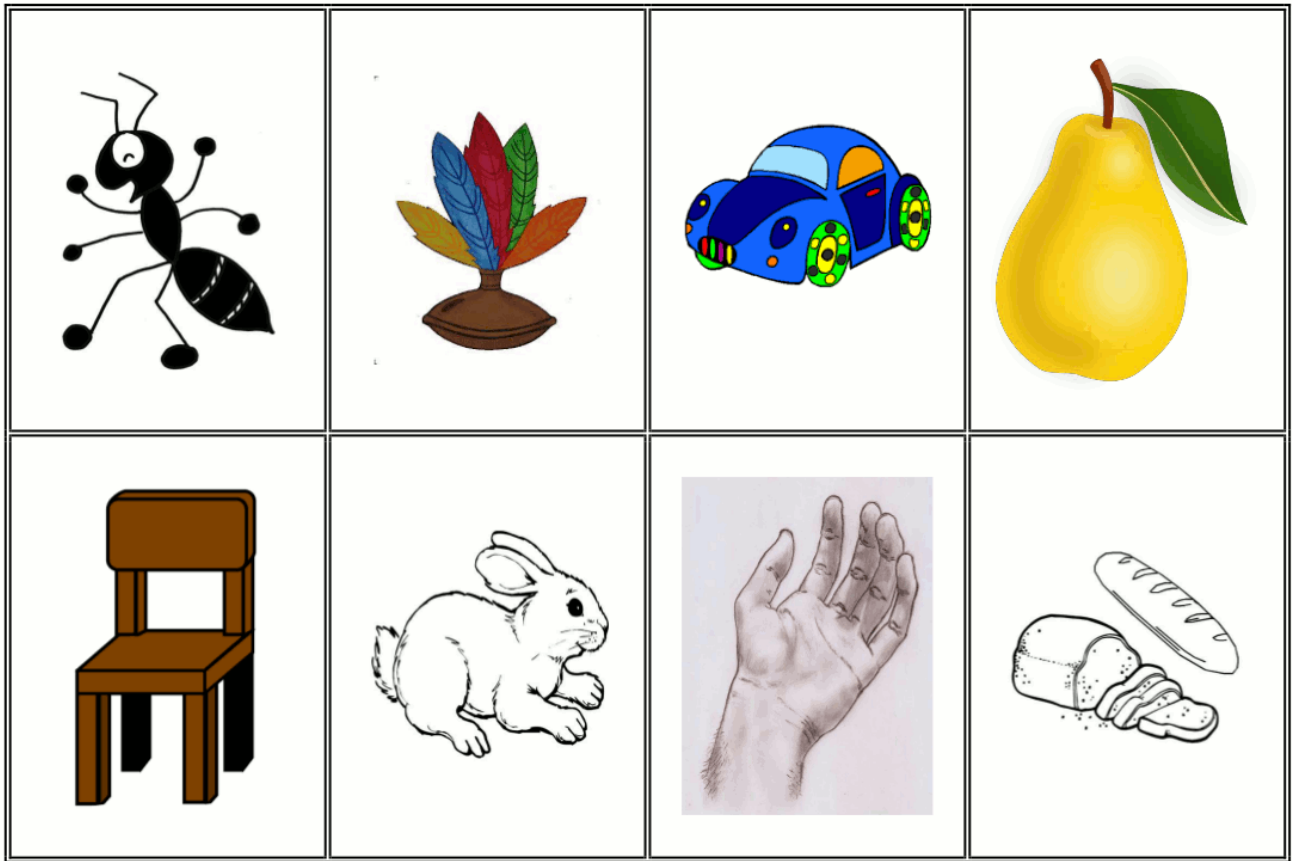
JACARÉ	BONECA	AMEIXA	SOFÁ
TELEFONE	BODE	PIPA	GOIABA



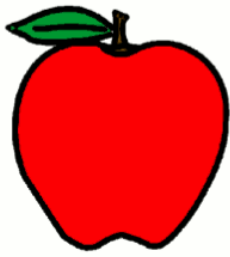
MELÃO	MESA	VACA	CAVALO
DOMINÓ	COMPUTADOR	BOLA	BANANA



CAMELO	CORDA	ABACAXI	CANETA
BOLICHE	MELANCIA	CORAÇÃO	DINOSSAURO



FORMIGA	PETECA	CARRINHO	PERA
CADEIRA	COELHO	MÃO	PÃO



MAÇÃ SAPATO PNEU TIGRE

BAMBOLÊ UVA CACHORRO BICICLETA



ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

TRILHA DO ALFABETO

REGRAS DO JOGO

(adaptação do jogo Casa Letra do Bernal de Jogos – Curvelo – Minas Gerais)

Material:

1 Tabuleiro

1 dado numérico

1 roleta (para a 3ª variação do jogo)

1ª variação

Objetivo: Identificar e nomear as letras do alfabeto.

Objetivo do Jogo: Percorrer a trilha identificando a letra correspondente ao número que saiu no dado. O vencedor será quem primeiro chegar à escola.

Como Jogar: Cada jogador ou equipe deve decidir quem vai iniciar o jogo e que lado da trilha irá escolher. A equipe (ou jogador) 1 deve jogar o dado e percorrer a trilha de acordo com o número que saiu . Ao parar na casa deve nomear a letra correspondente, acertando permanece nesta casa, se errar volta para posição anterior, caso não saiba passa a vez para oponente 2 que deve nomear a letra. Se o oponente 2 acertar, anda uma casa bônus, se errar ou não souber permanece na casa onde está e joga normalmente na sua vez.

2ª variação

Objetivo: Identificar e nomear as letras do alfabeto e a letra inicial das palavras.

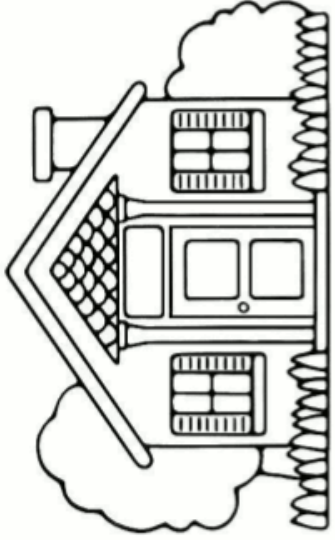
Objetivo do jogo: Percorrer a trilha identificando a letra correspondente ao número que saiu no dado e dizer uma palavra que inicie com a mesma. O vencedor será quem primeiro chegar à escola.

Como Jogar: Cada jogador ou equipe deve decidir quem vai iniciar o jogo e que lado da trilha irá escolher. A equipe (ou jogador) 1 deve jogar o dado e percorrer a trilha de acordo com o número que saiu . Ao parar na casa deve nomear a letra correspondente e dizer uma palavra que inicie com a mesma, acertando permanece nesta casa, se errar volta para posição anterior, caso não saiba passa a vez para oponente 2 que deve dizer a palavra. Se o oponente 2 acertar, anda uma casa bônus, se errar ou não souber permanece na casa onde está e joga normalmente na sua vez.



P B F A E C
 R S V
 L M C I

K



D U T R Q
 I L J
 G E C

Y

W

LARGADA

O B A





ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

BRUXA ROUBA ALFABETO

Material:

1 Tabuleiro com quatro cores



1 dado colorido

Fichas para cobrir as letras

Objetivo: Identificar e nomear as letras do alfabeto.

Objetivo do Jogo: cobrir a trilha identificando a letra correspondente.

Como Jogar: Cada jogador ou equipe deve decidir quem vai iniciar o jogo e que cor da trilha irá escolher. A equipe (ou jogador) 1 deve jogar o dado, se sair 1, 2 e 3 ele deve cobrir no seu lado da trilha uma letra nomeando-a, com EVA colorido, caso saia 4, 5 e 6 perde uma letra para bruxa cobrindo qualquer letra com EVA preto. E assim por diante. Ganha o jogo quem conseguir cobrir em seu lado do tabuleiro, mais letras que a bruxa.

I	W	B	K	U	I	W	B	K	U
Y	A	J		O	Y	A	J		O
C	Z	H	N	Q	C	Z	H	N	Q
X	L	D	P	V	X	L	D	P	V
S	T	G	R		S	T	G	R	
E	F	M			M	E	F		
I	W	B			B	K	U		
Y	A	J		O	Y	A	J		O
C	Z	H	N	Q	C	Z	H	N	Q
X	L	D	P	V	X	L	D	P	V
S	T	G	R		S	T	G	R	
K	U	M	E	F	K	F	M	I	W
X	L	D	P	V	X	L	D	P	V
S	T	G	R		S	T	G	R	
K	U	M	E	F	K	F	M	I	W

Referências Bibliográficas

Projeto Trilhas

Programa de Alfabetização de Professores (PROFA)

NÓBREGA, Maria José in TEXTOS EM CONTEXTOS ALFABETIZAM, PNLD 2002/ Secretaria Estadual de Educação de São Paulo