



## Apresentação do jogo

"Super-Heróis da Ortografia" é um jogo de tabuleiro criado para trabalhar, de forma lúdica e sistemática, regras ortográficas com crianças em idade escolar.

Foi pensado para uso em:

- Contexto terapêutico
- Contexto escolar
- Contexto familiar

**Utilizadores:** Terapeutas da fala, professores, educadores, pais e famílias.

### Objetivo central:

Organizado em 3 níveis:

- Nível 1 (Reconhecimento);
- Nível 2 (Produção);
- Nível 3 (Consolidação)

O jogo Super-Heróis da Ortografia pretende transformar cada regra ortográfica num "a", ajudando a criança a construir consciência metalinguística e a aplicar essas regras na leitura e na escrita do dia a dia.



## Objetivos do jogo

O jogo foi desenhado para promover:

- Atenção às regularidades da ortografia do português, apoiando a transição da oralidade para a escrita;
- Treino do reconhecimento, produção e explicação de regras ortográficas em três níveis de dificuldade crescente;
- Desenvolvimento de linguagem explicativa ("porque", "quando", "em que situações") e capacidade de justificar escolhas ortográficas;
- Contexto de jogo cooperativo/competitivo que motiva a repetição e a prática distribuída no tempo.

O jogo está organizado em duas fases de aprendizagem distintas – Os ULTRAS e os AJUFIKOS.

Numa primeira fase, o jogo deve iniciar-se com os ULTRAS. Quando a criança demonstrar uma execução eficaz e consistente no Nível 3 (CONSOLIDAÇÃO), devem ser introduzidas as cartas dos AJUFIKOS (derivações). Após a execução eficaz no Nível 3 com os Ajufixos devem de ser introduzidas as cartas de DUELOS.

## **Componentes do jogo**

O conjunto completo inclui:

- Tabuleiro e elementos de jogo
- 1 tabuleiro "Trono Ortográfico" com percurso.
- 1 dado numérico
- 4 peças (um por jogador ou equipa)
- 1 ampulheta

## **Sistema de cartas**

- Cartas dos ULTRAs (uma carta por regra ortográfica) + Movimento MOTOR (verso)
- **Cartas dos AJUFIKOS (uma carta por regra de derivação) + Movimento MOTOR (verso)**
- **Cartas de Duelos de Heróis**
- **Mapa mental para cada Super-Herói + Cartas de lista de palavras (verso)**
- **Cartas de Tarefa, organizado em 3 níveis (Nível 1 - Reconhecimento, Nível 2 Produção, Nível 3 Consolidação)**
- **Carta do Anti-Erro**

## **Material de registo**

- Cartão de Pontuação Oficial (para o chefe de mesa)
- Cartão Morfológico (para o jogador/equipa)

\* É permitida a reprodução de ambos os cartões

## Preparação antes de jogar

- Passo 1: Colocar o tabuleiro no centro da mesa.
- Passo 2: O chefe de mesa deverá decidir qual o Herói a atribuir a cada jogador/equipa e decidir em que nível jogará (Nível 1, 2 ou 3 e ULTRAS ou AJUFIXOS).
- Passo 3: O chefe de mesa deverá decidir qual jogador/equipa ficará com a tarefa de Anti-Erro.
- Passo 4: Cada jogador/equipa escolhe um peão e coloca-o na casa de partida.
- Passo 5: Entregar a cada jogador/equipa um Cartão Morfológico.
- Passo 6: O jogo termina quando alguém chega ao Trono Ortográfico. Nesse momento, o chefe de mesa contabiliza a pontuação de todos os jogadores/equipas. Vence quem tiver mais pontos.

Em caso de empate, o chefe de mesa escolhe uma palavra do Cartão de Lista de Palavras de cada jogador ou equipa. Cada um deverá soletrar a palavra que lhe foi atribuída.

## **Níveis e objetivos:**

Nível 1 – RECONHECIMENTO - Reconhecer a regra

Objetivo: Identificação, discriminação, reconhecer exemplos e não-exemplos.

Indicado para: Crianças em fase de estabilização inicial das regras.

Tipo de tarefas: Apontar, assinalar, escolher, encontrar, classificar.

Nível 2 – PRODUÇÃO - Produzir a regra

Objetivo: Completar palavras, escolher entre opções, escrever palavras ou pequenas frases aplicando a regra.

Indicado para: Crianças que já reconhecem a regra, mas necessitam de treino intensivo de produção escrita.

Nível 3 – CONSOLIDAÇÃO - Consolidar a regra

Objetivo: Explicar e justificar a regra, ensinar a regra a outro, criar exemplos e frases.

Indicado para: Crianças que já reconhecem a regra e a aplicam, mas ainda precisam de a consolidar e explicar com segurança.

## **Estrutura da jogada (passo a passo)**

### 1. Lançar o dado

O jogador da vez lança o dado numérico.

### 2. Avançar o peão

O jogador avança o número de casas indicado no dado.

### 3. Ativar o Super-Herói – Tarefa Zero

- O chefe de mesa atribui a Carta do Herói ao jogador/equipa.
- O jogador/equipa lê ou ouve a descrição da regra.
- O jogador/equipa ativa o Super-Herói fazendo o gesto e dizendo a frase do Herói.

### 4. Atribuir o nível de tarefa

O chefe de mesa atribui o nível 1, 2 ou 3.

### 5. Sortear a tarefa

O jogador/equipa lança um ou dois dados e o valor define a tarefa.

## 6. Executar a tarefa

O jogador ou a equipa realiza a tarefa proposta, oralmente e/ou por escrito, utilizando a palavra fornecida pelo chefe de mesa, retirada do Cartão de Lista de Palavras do respetivo herói.

Deverá cumprir todas as tarefas até ao Nível 3, Consolidação. Nesta fase, podem ser introduzidos os Super-Heróis Ajufixos, associados às regras ortográficas de derivação correspondentes a cada ULTRA, isto é, a cada regra ortográfica trabalhada. Por fim, acrescentam-se as cartas de Duelo de Heróis.

O jogador ou a equipa com a função Anti-Erro deve observar atentamente cada produção e intervir sempre que detete um erro.

## 7. Atribuir pontos

O chefe de mesa verifica se a resposta está correta e aplica o sistema de pontuação. Os ULTRAS e os AJUFIOS são cotados da mesma maneira pois executam as mesmas tarefas.

## 8. Registrar pontos

O chefe de mesa regista o número de pontos ganhos naquela jogada.

## 9. Passar a vez

O turno passa ao jogador seguinte.

## **Sistema de pontuação**

- Cumpre a Tarefa Zero – ativar o Super-Herói +1 ponto
- Cumpre a tarefa principal corretamente +2 pontos
- Corrige outro jogador como Anti-Erro +1 pontos
- Não cumpre / erra regra 0 pontos

## **Estrutura das tarefas por nível**

### Nível 1 – Reconhecimento

1. Repetir o som em voz alta
2. Ouvir e decidir
3. Bater palmas sempre que ouvir uma palavra que obedece à regra
4. Verdadeiro / Falso sobre a regra
5. Escolher entre duas grafias
6. Separar correto / incorreto
7. Identificar o intruso
8. Identificar palavra do herói
9. Destacar grafia pedida
10. Localizar sílaba
11. Identificar sílaba onde está o som
12. Dizer quantas sílabas tem a palavra

## Nível 2 – Produção

1. Criar três palavras com a regra
2. Derivar palavra-base
3. Produzir uma frase
4. Transformar gênero ou número
5. Corrigir mini-texto
6. Rima
7. Classificar palavras
8. Agrupar família lexical
9. Completar frase
10. Ditado do herói
11. Construir duas frases
12. Automatizar dizendo a regra enquanto escreve

## Nível 3 – CONSOLIDAÇÃO

1. Inventar uma palavra com a regra
2. Criar um pequeno texto
3. Criar uma frase engraçada
4. Criar um cartaz ou slogan
5. Desafio Anti-Erro
6. Faz de professor
7. Desenha o herói
8. Palavra de origem
9. Conta uma história curta
10. Corrige e explica
11. Duas frases, duas explicações
12. Criar exemplo para ensinar

## **Guia rápido**

Sequência da jogada:

1. Lançar o dado
2. Avançar o peão
3. Ativar o Super-Herói
4. Escolher o nível
5. Executar a tarefa
6. Pontuar
7. Passar a vez

## **Final do jogo:**

O jogo termina quando alguém chega ao Trono Ortográfico. Vence quem tiver mais pontos.

## **Notas finais**

Este manual foi desenvolvido para ser um recurso prático e adaptável a diferentes contextos de aprendizagem da ortografia.

## **Sugestões de utilização:**

- Combinar o jogo com ensino explícito de regras.
- Envolver as crianças na consolidação de novas tarefas.

Feedback e adaptações:

Este jogo está em constante aperfeiçoamento.

**Bom jogo e bons superpoderes ortográficos!**

## Onde tudo começou

Numa terra chamada Lexilândia, as palavras não são apenas palavras. Têm peso, cor, música e vontade própria. Algumas andam direitas, elegantes e seguras, como se soubessem exatamente ao que vêm. Outras tropeçam, perdem letras pelo caminho, confundem sons, trocam finais e acabam metidas em sarilhos que fazem a cidade inteira estremecer.

É por isso que existem os Ultra.

Os Ultra são os grandes heróis da linguagem. São os principais, os mais fortes, os mais corajosos, aqueles que aparecem quando a confusão já cresceu tanto que ninguém sabe por onde começar. Quando uma palavra perde o sentido, quando um final se solta, quando uma frase fica torcida ou quando o caos ameaça engolir a ordem, são os Ultra que avançavam.

Mas até os maiores heróis do mundo precisam de ajuda. Porque salvar uma cidade feita de palavras não é tarefa para um só punhado de valentes com capas ao vento e olhar determinado. É preciso atenção, cuidado, rapidez, escuta, paciência e coração. E é aí que entram os Ajufixos.

Os Ajufixos são os ajudantes dos Ultra. Menores no tamanho, talvez. Menores na fama, sem dúvida. Mas nunca menores na importância. São eles que correm pelos becos das sílabas, que apanham letras caídas antes que desapareçam nas sarjetas do esquecimento, que reparam em pormenores quase invisíveis e que, muitas vezes, descobrem o início de um problema antes mesmo de ele rebentar como uma trovoadas.

Os Ultra protegem.

Os Ajufixos apoiam.

Os Ultra enfrentam o perigo.

Os Ajufixos garantem que ninguém enfrenta esse perigo sozinho.

Chamamos os dois, porque juntos fazem nascer aquilo que nenhuma força solitária consegue construir: A escrita sem erros! Contamos contigo nesta aventura. Qual é o teu Superpoder?