



UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ - UTFPR

Jogo das Palavras: uma atividade lúdica para o ensino de Língua Portuguesa e Literatura

Word Games: a playful activity for teaching Portuguese Language and Literature

Célia Regina dos Reis
Roseli Gall do Amaral da Silva

Londrina – PR
2026

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS
HUMANAS, SOCIAIS E DA NATUREZA

Célia Regina dos Reis

Jogo das Palavras: uma atividade lúdica para o ensino de Língua Portuguesa e Literatura

Produto Educacional apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Ensino do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Orientadora: Profa. Dra. Roseli Gall do Amaral da Silva

Londrina – PR
2026



[4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.



CELIA REGINA DOS REIS

ANÁLISE DA ELABORAÇÃO E APLICAÇÃO DO JOGO DAS PALAVRAS: UMA ATIVIDADE LÚDICA PARA O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA E LITERATURA

Trabalho de pesquisa de mestrado apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre Em Ensino De Ciências Humanas, Sociais E Da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Área de concentração: Ensino, Ciências E Novas Tecnologias.

Data de aprovação: 23 de Junho de 2026

Dra. Roseli Gall Do Amaral Da Silva, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dra. Angelica Cristina Rivelini Da Silva, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dr. Joao Paulo Pereira Coelho, Doutorado - Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (Uems)

Documento gerado pelo Sistema Acadêmico da UTFPR a partir dos dados da Ata de Defesa em 24/06/2026.

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO	4
2. ORIENTAÇÕES E OBJETIVOS	5
3. SOBRE A UTILIZAÇÃO DESSE PRODUTO EDUCACIONAL	8
3.1. Instruções do jogo	10
3.1.1. Participantes	10
3.1.2. Componentes	10
3.2. Regras do jogo.....	11
3.2.1. Como jogar.....	12
4. ROTEIRO PARA A CONSTRUÇÃO DO JOGO DAS PALAVRAS	15
4.1. Orientações para a aplicação ões do jogo	16
4.2. Avaliação da aprendizagem	16
4.3. Sugestão de ficha avaliativa e de observações para esse produto educacional.....	17
REFERÊNCIAS	18
APÊNDICES.....	19
Apêndice A – As cartas	19
Apêndice B – Cartão de regras	22

1. APRESENTAÇÃO

Este manual faz parte do produto educacional **Jogo das Palavras: uma atividade lúdica para o ensino de Língua Portuguesa e Literatura**, desenvolvido como um recurso pedagógico destinado ao Ensino Médio. Sua criação surgiu da experiência em sala de aula e da identificação de desafios frequentes no ensino de Língua Portuguesa e Literatura, especialmente no que se refere à necessidade de diversificar as abordagens pedagógicas. Nesse contexto, buscou-se desenvolver uma proposta que valorizasse a interação social, o diálogo e a mediação do professor como elementos fundamentais para a aprendizagem.

O material foi criado em conexão com a pesquisa de mestrado "**Análise da elaboração e aplicação do Jogo das Palavras: uma atividade lúdica para o ensino de Língua Portuguesa e Literatura**", de autoria da mestranda Célia Regina dos Reis, sob a orientação da Profa. Dra. Roseli Gall do Amaral da Silva. Seu objetivo é fornecer aos professores uma proposta pedagógica estruturada, baseada na Aprendizagem Baseada em Jogos e nos fundamentos da teoria histórico-cultural de Lev Vygotsky, ao compreender que o aprendizado se consolida por meio das interações sociais, linguisticamente mediada, via envolvimento dos sujeitos e pela intencionalidade docente. Isso visa expandir as opções metodológicas para trabalhar a disciplina de maneira dinâmica, reflexiva e participativa.

O **Jogo das Palavras** foi concebido como uma estratégia pedagógica que busca combinar diversão, mediação docente e envolvimento ativo dos alunos. O jogo permite trabalhar conteúdos gramaticais, literários e elementos da estrutura da redação dissertativo-argumentativa por meio de desafios e situações-problema, incentivando a reflexão, a interação e a mobilização de saberes.

Estruturado em cartas temáticas e cartas especiais, (*vide* em Apêndices, o Apêndice A) o recurso foi desenvolvido para apoiar o trabalho pedagógico em sala de aula, facilitando práticas de revisão, recuperação de conteúdos e expansão das abordagens metodológicas no ensino da área, inclusive no que diz respeito à preparação para avaliações externas, como o ENEM.

Este manual mostra a composição do jogo, seus objetivos, as regras de uso, diretrizes para a mediação docente e opções de adaptação para diversos contextos educacionais. Assim, se espera que este material possa contribuir como instrumento de apoio à prática pedagógica, oferecendo aos professores uma alternativa didática planejada, contextualizada e passível de adequação às especificidades de cada realidade escolar.

2. ORIENTAÇÕES E OBJETIVOS

Este produto educacional visa apoiar a prática docente no ensino de Língua Portuguesa e Literatura, por meio de um recurso didático baseado nos princípios da Aprendizagem Baseada em Jogos (ABJ). A aplicação desse produto, mediada pelo professor, permite a revisão contextualizada de conteúdos, a mobilização de conhecimentos linguísticos e literários, além do desenvolvimento de competências interpretativas, argumentativas e crítico-reflexivas, incluindo habilidades relacionadas à leitura, à análise textual e à produção dissertativo-argumentativa requeridas no contexto do Ensino Médio e de avaliações externas, como o ENEM.

Essa proposta dialoga com as metodologias ativas descritas por Bacich e Moran (2018), pois coloca o aluno no centro do processo de aprendizagem, participando ativamente, e atribui ao docente o papel de mediador na construção do conhecimento. Tal perspectiva também se alinha ao que afirmam Koch e Elias (2006), para quem a leitura estabelece um processo interativo de construção de sentidos, no qual o leitor utiliza seus conhecimentos linguísticos, textuais e sociocognitivos para interpretar, relacionar e gerar significados.

A proposta se baseia na percepção de que práticas lúdico-pedagógicas, quando guiadas por uma intencionalidade metodológica, incentivam a participação ativa dos alunos na construção do conhecimento. À luz da teoria histórico-cultural de Vygotsky (1991), a construção do conhecimento não se desenvolve de modo autônomo ou descontextualizado, mas internalizado pelos indivíduos mediante as relações sociais, a linguagem e apropriação dos saberes historicamente acumulados.

Nesse contexto, o jogo se configura como um espaço favorável à prática de leitura, interpretação, argumentação e análise linguística dos estudantes, o que contribui para a compreensão dos significados relacionados aos conteúdos escolares em situações de interação. Ademais, a Pesquisa-Ação, de acordo com Thiollent (2011), também valoriza a participação dos indivíduos na elaboração e melhoria de propostas pedagógicas que fazem sentido em seus contextos. Desta forma, a perspectiva foi fundamental para a construção deste material, tendo em vista que sua organização, os conteúdos e as dinâmicas foram criados e aprimorados a partir das contribuições dos próprios participantes da pesquisa.

O **Jogo das Palavras** foi desenvolvido com base nas necessidades formativas identificadas junto aos alunos, incluindo conteúdos importantes para o ensino de Língua Portuguesa e Literatura, dando, assim, prioridade a temas frequentemente abordados em vestibulares e no ENEM. Sua abordagem visa incentivar a reflexão, a interação, a solução conjunta de problemas e a organização

do conhecimento, funcionando, nesse sentido, como um recurso para facilitar a aprendizagem significativa.

Além de servir como uma ferramenta de revisão e consolidação de conteúdos para estudantes que estão concluindo o Ensino Médio, o Jogo das Palavras também atua como uma estratégia pedagógica que pode ajudar os alunos dos anos iniciais a fazerem associações prévias com os conteúdos que serão sistematizados em sala de aula mais tarde. Essa capacidade pôde ser notada na prática, já que educandos participantes de aplicação no ano anterior desse jogo manifestaram, em momentos posteriores em sua trajetória estudantil, a identificação e correlação temática com os assuntos posteriormente abordados em sala de aula.

A proposta, nessa perspectiva, se apoia na concepção histórico-cultural de Vygotsky (1991), que defende que a aprendizagem aconteça primeiro no âmbito social, nas interações entre os indivíduos, e, em um segundo momento, é interiorizada. Nesse viés, a linguagem, o diálogo e a mediação são indispensáveis para o pensamento, para argumentar, para refletir e para solucionar problemas. Dessa forma, o Jogo das Palavras foi planejado como um ambiente de interação e construção conjunta de saberes, em que os alunos aprendem com a troca de experiências, com a argumentação, com a resolução colaborativa de problemas e com a mediação do professor.

Esse entendimento também é sustentado por Libâneo (1994), que afirma que ensinar não é apenas transmitir informações, mas sim um processo de mediação que permite aos educandos se apropriarem do saber acumulado ao longo da história. Dessa forma, o professor tem um papel crucial ao planejar situações didáticas que permitam que os estudantes interajam com os conteúdos e ampliem suas oportunidades de aprendizagem.

Nessa abordagem, Antunes (2003) defende que a instrução em Língua Portuguesa deve enfatizar práticas fundamentadas na interação, na reflexão acerca das utilizações da linguagem e na inclusão dos alunos na criação de significados, ultrapassando metodologias que se baseiam exclusivamente na memorização de regras e conteúdos descontextualizados.

É nesse contexto que o jogo se coloca como uma potencialidade pedagógica importante. Huizinga (2019) alimenta essa discussão ao caracterizar o jogo como uma prática pautada por regras, envolvimento e participação, geradora de significados culturais. No entendimento do autor, na sua concepção de Homo Ludens, o ser humano é um “ser que joga”, e à ludicidade cabe um papel essencial na experiência humana. Nesse sentido, o jogo vai além do entretenimento e se torna um espaço social para interação, participação e criação de significados, traços que se conectam diretamente aos pressupostos histórico-culturais que sustentam essa proposta.

Além disso, Huizinga (2019) descreve o jogo como uma atividade voluntária, delimitada no tempo e no espaço, regida por regras e capaz de criar uma ordem própria dentro de um espaço simbólico chamado “círculo mágico”. Essas características permitem aproximar os jogos e as dinâmicas interativas das práticas pedagógicas no ensino de Língua Portuguesa e Literatura, já que favorecem a participação dos estudantes, a interação entre eles e o envolvimento em situações de aprendizagem baseadas em desafios, regras claras e metas bem definidos.

E no que diz respeito à formação literária, Cosson (2006) destaca o papel das práticas que favorecem o letramento literário por meio da interação efetiva do aluno com os textos. Esse ponto de vista se assemelha à proposta da teoria histórico-cultural de Vygotsky (1991), que afirma que a aprendizagem e a construção de significados ocorrem nas interações entre os indivíduos, na linguagem e nos saberes produzidos culturalmente. A mediação pedagógica, nesse sentido, é essencial para que os alunos enriqueçam as suas interpretações, troquem experiências de leitura e se apropriem gradativamente dos conhecimentos literários. Assim, o jogo pode se transformar em um ambiente para diálogo, interação e construção conjunta de significados, promovendo o desenvolvimento da leitura literária e da reflexão crítica.

Assim, chegou-se aos seguintes **objetivos**:

Objetivos Específicos do Produto Educacional

- Revisar e consolidar conteúdos de Língua Portuguesa e Literatura por meio de uma dinâmica lúdica, interativa e estruturada;
- Mobilizar conhecimentos linguísticos, interpretativos e argumentativos, estimulando a reflexão, a retomada de conceitos e a participação ativa dos estudantes;
- Proporcionar, conforme o ano escolar, tanto a sistematização de conteúdos já estudados quanto o contato introdutório com temáticas a serem aprofundadas posteriormente;
- Potencializar a construção compartilhada do conhecimento, ampliando as possibilidades metodológicas docentes por meio da mediação pedagógica e da interação entre os participantes.

3. SOBRE A UTILIZAÇÃO DESSE PRODUTO EDUCACIONAL

O Jogo das Palavras abrange conteúdos de Língua Portuguesa e Literatura que foram desenvolvidos durante todo o Ensino Médio, englobando conhecimentos gramaticais, literários, de interpretação e argumentação, que são comuns em vestibulares e no ENEM. Assim, a sua utilização não se limita apenas à revisão do que já foi estudado, mas pode acontecer em várias etapas do ensino e da aprendizagem, como na extração de conhecimentos prévios, na apresentação de novos conteúdos, na organização dos saberes, na revisão ou na consolidação da aprendizagem. A definição da finalidade pedagógica da atividade vai depender dos propósitos do professor e das particularidades da turma.

Embora tenha sido desenvolvido especificamente para esta etapa de ensino, o conteúdo pode ser reformulado, adaptado e reorganizado para outras fases da Educação Básica, considerando as especificidades curriculares, educacionais e os diversos contextos de interação e aprendizagem de cada grupo.

É nesse sentido que o material propicia a construção coletiva de significados, a aprendizagem em conjunto e a mediação pedagógica, que podem ser adaptadas às necessidades e particularidades dos educandos em vários níveis de escolaridade.

O Jogo das Palavras pode ser aplicado em uma aula de 50 minutos, reservando cerca de 10 minutos para explicar as regras e formar os grupos, 30 minutos para a partida em si e os últimos minutos para debater, compartilhar as respostas e revisar os conteúdos trabalhados. Caso o docente disponha de maior carga horária, a atividade poderá ser ampliada para duas aulas consecutivas.

Para a organização do ambiente, recomenda-se a formação de grupos entre três e oito participantes, dispostos em círculo ou semicírculo, de modo a favorecer a interação, o diálogo e a participação de todos os estudantes.

Como Jogo das Palavras é voltado para professores do Ensino Médio que querem implementar práticas pedagógicas fundamentadas nos princípios da Aprendizagem Baseada em Jogos, a intenção é fomentar o desenvolvimento de habilidades relacionadas à leitura, à interpretação de textos, à análise da língua e à estruturação argumentativa da produção textual.

Os conteúdos contemplados abrangem aspectos gramaticais, literários, interpretativos e argumentativos, incluindo temas recorrentes em avaliações externas, como vestibulares e ENEM. A proposta dialoga, principalmente, com as habilidades EM13LP02 da Base Nacional Comum

Curricular (BNCC) que se refere ao Ensino Médio e foca na estruturação, coerência e progressão de um texto (leitura); EM13LP05, que foca no desenvolvimento do senso crítico, da interpretação textual aprofundada e da capacidade de contra-argumentação (interpretação); EM13LP15, foca no processo completo de autoria e aprimoramento de textos (produção textual); EM13LP23, foca no protagonismo social dos estudantes do Ensino Médio por meio da argumentação e EM13LP46, e esta foca na leitura e escuta de textos literários (letramento literário).

A avaliação poderá ocorrer de forma processual e formativa, mediante observação da participação dos estudantes, da cooperação entre os integrantes do grupo, da qualidade das justificativas apresentadas, da argumentação desenvolvida durante as discussões e do domínio conceitual demonstrado nas respostas. A base dessa relação se alinha com a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), de Vygotsky (1991), que define a distância entre o que o aluno já consegue fazer sozinho e o que ele consegue fazer com a ajuda de um mediador (professor ou colega).

A proposta encontra consonância com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), principalmente no que diz respeito ao protagonismo discente, à interação social e ao aprimoramento de habilidades comunicativas e de pensamento crítico e reflexivo. Os conteúdos abordados nas cartas e desafios podem ser aqueles já previamente trabalhados ou em fase de sistematização pelo docente, podendo abranger elementos gramaticais, literários, interpretativos e dissertativo-argumentativos.

É importante reforçar que o jogo não deve ser visto apenas como diversão ou como uma atividade isolada, mas como um recurso pedagógico que funciona melhor quando há uma mediação intencional do professor. Por isso, é fundamental que os conteúdos presentes nas cartas estejam conectados ao que a turma está estudando, estudantes ativem saberes já construídos, criem novas conexões de significado e ampliem sua aprendizagem através do diálogo, da interação e da mediação pedagógica. Assim, a dinâmica pode ir além de apenas verificar acertos e erros quando acompanhada de intervenções planejadas pelo docente.

Dessa forma, a dinâmica se torna muito mais do que apenas conferir acertos e erros, desde que haja intervenções pedagógicas bem planejadas. No decorrer da atividade, o professor pode fomentar debates, estimular a argumentação, pedir que os alunos justifiquem as respostas dadas e encorajá-los a analisar as diversas opções apresentadas. Perguntas como “Por que essa resposta não é adequada?” ou “Qual elemento do enunciado contribui para identificar a resposta correta?” auxiliam em promover a reflexão em grupo e tornar claros os processos de pensamento dos estudantes.

Nessa perspectiva, Bakhtin (2011) afirma que é na interação social que a linguagem se forma, o que evidencia a importância de práticas pedagógicas que favoreçam o diálogo, a argumentação e a diversidade de vozes no ambiente escolar. Isso se alinha perfeitamente com a dinâmica de perguntas, respostas e explicações do jogo. E todos esses questionamentos, realizados pelo docente como mediador, incentivam os estudantes a explicar suas escolhas, comparar interpretações e reorganizar suas ideias.

Na abordagem histórico-cultural de Vygotsky (1991), essas interações são ricas em possibilidades de aprendizagem, dado que o desenvolvimento cognitivo se dá, primeiramente, no plano social e, depois, é absorvido pelo indivíduo. Dessa forma, o erro deixa de ser compreendido apenas como uma falha e passa a integrar o próprio processo de aprendizagem, operando como início para conversas, reflexões, uma reinterpretação de significados e uma assimilação gradual dos conteúdos envolvidos.

Diante dessas possibilidades, o jogo pode ser usado tanto para revisar e fixar conteúdos — especialmente no 3º ano do Ensino Médio — quanto para introduzir e despertar o interesse dos estudantes do 1º e 2º anos. Nesses casos, ele ajuda no primeiro contato com temas que serão estudados com mais profundidade depois. Assim, o jogo pode aparecer em diferentes momentos do planejamento do professor: para iniciar um assunto, organizar ideias, revisar ou aprofundar conteúdos, dependendo das metas definidas para cada turma.

3.1. Instruções do jogo

3.1.1. Participantes

Mínimo de 3 jogadores por equipe.

Recomenda-se a formação de grupos entre 3 e 8 participantes, conforme o número de estudantes da turma e o tempo disponível para aplicação.

3.1.2. Componentes

O jogo é composto por:



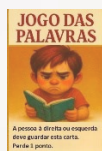
- **58 cartas temáticas**, contendo perguntas de Língua Portuguesa e Literatura, organizadas em conteúdos gramaticais, literários e de produção textual, cada uma com três alternativas de resposta;



- **6 Cartas de Inversão**, que alteram o sentido da rodada;



- **6 Cartas Coringa**, correspondentes à pontuação bônus;



- **6 Cartas de Castigo**, correspondentes à penalização de pontuação;
- Cartão de regras (*vide* Apêndice B – Cartão de regras - p. 21), destinado à orientação da dinâmica. Deve ser disponibilizado um cartão em cada mesa ou grupo de estudantes, permanecendo acessível aos participantes durante toda a realização do jogo.
- As cartas especiais introduzem elementos estratégicos à partida, tornando a dinâmica mais interativa e imprevisível.

Objetivo dessa etapa do jogo:

Será considerado vencedor o participante que obtiver a maior pontuação ao final da partida.

3.2. Regras do jogo

O jogo funciona em sistema de rodízio. Em cada rodada, o participante da vez retira uma carta do monte e formula a pergunta ao jogador situado à sua direita (ou à esquerda, caso o sentido tenha sido invertido com a “carta de inversão”).

1. **Resposta correta:** o jogador que respondeu mantém a carta consigo.
2. **Resposta incorreta:** O professor pode optar por devolver a carta ao meio do monte para que ela possa ser apresentada novamente em outras rodadas, ou removê-la do jogo, dependendo do tempo disponível para a atividade.
3. **Término do jogo:** Caso tenha bastante tempo disponível, mais de 2 aulas, pode-se encerrar o jogo quando todas as cartas do monte se esgotarem. Ou ainda se sugere que o jogo se

realize com tempo cronometrado, entre 30 e 40 minutos, considerando que uma aula possui duração média de 50 minutos.

4. **Cartas especiais (Cartas de Inversão, Coringa e Castigo)** – detalhadas no item abaixo intitulado “**Como jogar**”.

3.2.1. Como jogar

Tempo de jogo

A duração poderá ser adaptada conforme o planejamento docente:

- 30 a 40 minutos (aplicação parcial);
- 2 aulas completas ou até mais para a partida integral.

1ª Etapa – Início da rodada

Preparação

1. Organizar os participantes em círculo ou semicírculo, de modo que todos possam interagir adequadamente;
2. Definir o primeiro jogador por sorteio, o qual poderá ser realizado por ferramentas on-line, como o *sorteio.com*;
3. Embaralhar todas as cartas;
4. Posicionar o monte central em local acessível ao grupo;
5. Apresentar previamente as regras da partida, disponibilizando um **cartão de regras** em cada mesa, a fim de possibilitar consultas durante a realização da atividade.

2ª Etapa – Formulação da pergunta

O participante que retirar a carta deverá ler a questão ao jogador situado à sua direita. Caso uma **Carta de Inversão** tenha sido acionada, o jogador retira uma nova carta do monte e a pergunta deverá ser direcionada ao jogador posicionado no sentido oposto ao então vigente.

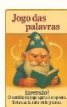
3ª Etapa – Resposta

- **Resposta correta:** o participante responde adequadamente e permanece com essa carta, somando-se 1 ponto a cada resposta obtida. Retira, então, a próxima carta do monte e efetua a pergunta ao jogador subsequente.
- **Resposta incorreta:** o participante não pontua e não permanece com a carta. Esta poderá ser reinserida no monte, possibilitando nova apresentação em rodada posterior e favorecendo a retomada do conteúdo, ou retirada da partida, conforme o tempo disponível e o critério previamente estabelecido pelo docente.

4ª Etapa – Continuidade

O jogador que respondeu passa a formular a próxima pergunta ao participante subsequente.

Na continuidade do jogo há as **Cartas Especiais** que, durante a partida, poderão ser sorteadas, cuja função deverá ser aplicada imediatamente. Seguem-se abaixo essas cartas:



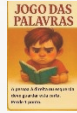
Carta de Inversão (6 unidades ao todo - representada por um senhor de barba e gorro).

- Ao ser sorteada, esta carta altera imediatamente o sentido da partida. Desse modo, as próximas perguntas passarão a ser direcionadas ao lado oposto ao que vinha sendo seguido. O jogador que a retirou deverá colocá-la no monte de descarte, retirar uma nova carta do jogo e formular a pergunta normalmente. A Carta de Inversão não retorna à partida após seu uso.



Carta Coringa (6 unidades - representada por um menino sorrindo e com gorro de duas pontas nas cores vermelha e azul)

- quando sorteada, deverá ser destinada ao jogador subsequente, respeitando o sentido vigente da partida. Essa carta corresponde a **1 ponto bônus**, a ser acrescido à pontuação final do participante contemplado. Após recebê-la, o jogador deverá mantê-la sob sua posse até o encerramento da partida.



Carta de Castigo (6 unidades- representada por um menino de semblante fechado e cabelos castanhos)

- Ao ser retirada, deverá ser destinada ao jogador subsequente, respeitando o sentido vigente da partida. Essa carta corresponde à **perda de 1 ponto**, a ser reduzido da pontuação final do participante contemplado. Após recebê-la, o jogador deverá mantê-la sob sua posse até o encerramento da partida.

Pontuação e Critério de Vitória:

A pontuação final será calculada considerando:

- número de cartas conquistadas por acertos;
- soma dos pontos obtidos com Cartas Coringa;
- desconto dos pontos correspondentes às Cartas de Castigo.

Será considerado vencedor o participante que obtiver a maior pontuação final.

Encerramento

A partida poderá ser finalizada:

- quando o tempo estipulado se encerrar; ou
- quando todas as cartas forem utilizadas, conforme estabelecido previamente.

4. ROTEIRO PARA A CONSTRUÇÃO DO JOGO DAS PALAVRAS

O Produto Educacional foi desenvolvido em seis aulas de 50 minutos cada. O Quadro 1 apresenta a organização dessas aulas e o roteiro das atividades propostas.

AULA	ATIVIDADES
1 ^a	Introduzir a temática, enfatizando a importância das abordagens lúdicas na educação por meio da criação e utilização de jogos como recurso didático.
2 ^a	<p>Iniciar um diálogo com os estudantes para identificar seus conhecimentos prévios acerca dos conteúdos de Língua Portuguesa e Literatura que comporão o Jogo das Palavras, levantando questionamentos como:</p> <ul style="list-style-type: none">• Quais conteúdos da disciplina vocês consideram mais desafiadores?• Em quais temas sentem maior segurança?• Quais conteúdos gramaticais, literários ou de produção textual geram mais dúvidas?• Que aspectos demandam maior aprofundamento relacionados à interpretação textual e à redação dissertativo-argumentativa?• Quais conteúdos vocês consideram que aparecem com maior frequência em avaliações externas, como vestibulares e ENEM?• Como um jogo de cartas poderia auxiliar na revisão desses conteúdos? <p>O intuito dessas perguntas é identificar as percepções, dificuldades e necessidades dos estudantes. Com isso, é possível definir e organizar os conteúdos que farão parte do jogo. Para isso, recomenda-se aplicar um questionário <i>on-line</i>, para que os alunos indiquem, de forma mais precisa, quais temas precisam de maior aprofundamento e devem ser incluídos no Jogo das Palavras.</p>
3 ^a	Os alunos do 3º ano do Ensino Médio, como atividade, devem criar perguntas sobre os conteúdos de Língua Portuguesa e Literatura, tanto gramaticais quanto literários e sobre produção textual, focando na estrutura argumentativa. Em seguida, as perguntas elaboradas serão avaliadas e escolhidas para integrar o jogo.
4 ^a	Após a devolutiva da atividade, será necessária uma discussão coletiva para análise, seleção e definição das questões que integrarão as cartas do Jogo das Palavras .
5 ^a	Concluída essa etapa e após o recebimento do material confeccionado, uma conferência inicial deverá ser realizada para garantir que tudo está íntegro e organizado. Em seguida, sugerir que os alunos realizem uma aplicação experimental do jogo para testar sua funcionalidade, a clareza das regras e a adequação da proposta pedagógica.
6 ^a	Aplicação de questionário <i>on-line</i> que possibilite aos alunos expor suas opiniões, impressões, realizações e aprendizado na utilização desse jogo educacional.

Quadro 1: Roteiro dos encontros sobre a construção do jogo sobre o jogo das palavras / Fonte - Própria autora (2026)

4.1 Orientações para a aplicação do jogo

Já o Quadro 2, logo abaixo, traz as orientações para a devida aplicação do Jogo das Palavras.

Aspecto	Orientações para aplicação
Tempo de aplicação	Recomenda-se uma aula de 50 minutos, sendo aproximadamente 10 minutos para apresentação das regras e organização dos grupos, 30 minutos para a realização da partida e 10 minutos para discussão e retomada dos conteúdos. Caso haja disponibilidade, a atividade poderá ser ampliada para duas aulas consecutivas.
Conteúdos contemplados	Conteúdos de Língua Portuguesa e Literatura desenvolvidos ao longo do Ensino Médio, abrangendo conhecimentos gramaticais, literários, interpretativos e argumentativos frequentemente presentes em vestibulares e no ENEM.
Finalidade pedagógica	O jogo pode ser utilizado para levantamento de conhecimentos prévios, introdução de novos conteúdos, sistematização de saberes, revisão, recuperação ou consolidação da aprendizagem.
Momento de aplicação	A definição do momento mais adequado dependerá dos objetivos pedagógicos estabelecidos pelo docente e das necessidades específicas da turma.
Organização da turma	Recomenda-se a formação de grupos entre 3 e 8 participantes, organizados em círculo ou semicírculo, de modo a favorecer a interação e a participação dos estudantes.

Quadro 2: Como aplicar o jogo / Fonte - Própria autora (2026)

4.2 Avaliação da aprendizagem

A avaliação da aprendizagem durante a aplicação do Jogo das Palavras pode ser realizada de forma processual e formativa, por meio da observação das interações dos estudantes ao longo da dinâmica. O intuito não é avaliar apenas o número de acertos, mas acompanhar como os alunos participam da atividade, mobilizam conhecimentos, justificam respostas, argumentam, cooperam com os colegas e demonstram domínio conceitual dos conteúdos de Língua Portuguesa e Literatura.

Para tornar esse acompanhamento mais sistemático, o professor poderá utilizar uma ficha de observação, registrando indicadores como: participação na atividade, argumentação, justificativa das respostas, cooperação entre os participantes, respeito às regras, escuta dos colegas e domínio conceitual demonstrado durante o jogo. Esses aspectos possibilitam observar não apenas os resultados obtidos pelos estudantes, mas também os processos de aprendizagem estimulados ao longo da atividade.

Desse modo, o jogo pode ser utilizado como instrumento de avaliação formativa, permitindo ao professor identificar dificuldades, retomar conteúdos, propor intervenções pedagógicas e acompanhar o desenvolvimento dos estudantes em relação à leitura, à interpretação, à oralidade, à argumentação e à análise linguística.

4.3. Sugestão de ficha avaliativa e de observações para esse produto educacional:

Critério observado	Sim	Parcialmente	Não	Observações
Participa da dinâmica do jogo.				
Justifica as respostas apresentadas.				
Argumenta com clareza durante as discussões.				
Coopera com o colega durante as discussões.				
Demonstra domínio conceitual dos conteúdos.				
Respeita as regras e os turnos de fala.				
Mobiliza conhecimentos de Língua Portuguesa e Literatura (domínio conceitual).				

Quadro 3 – Ficha avaliativa / Fonte: Própria autora (2026)

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Irandé. **Aula de português: encontro & interação**. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.
- BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 6. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.
- COSSON, Rildo. **Letramento literário**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2006.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- KOCH, Ingedore Villaça; ELIAS, Vanda Maria. **Ler e compreender**. São Paulo: Contexto, 2006.
- LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013.
- VYGOTSKI, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.



APÊNDICES

Apêndice A – As cartas

A carta logo abaixo é a que compõe a frente de cada uma do Jogo das Palavras, e pode ser reutilizada em outros contextos educacionais, além de Língua Portuguesa e Literatura. Cada docente pode adaptar as perguntas que se encontram atrás para o seu contexto educacional.



A seguir, são apresentadas vinte e oito cartas com perguntas voltadas à Literatura nos contextos de primeiro, segundo e terceiros anos do Ensino Médio. Este jogo, da maneira como se encontra, é mais voltado ao 3º ano do Ensino Médio, já que retoma pautas de anos anteriores e do atual.

<p>Na obra, "O cortiço", quem é o protagonista ambicioso que controla o cortiço e explora seus moradores?</p> <p>a) Miranda b) Jerônimo c) João Romão</p>	<p>Qual personagem é explorada por João Romão, na obra "O cortiço", e tem um final trágico?</p> <p>a) Rita Belina b) Bertolozzi c) Pombinha</p>	<p>Valorização da forma, busca pela perfeição formal e estética, seguindo o tema "arte pela arte", essas atribuições pertencem a que escola literária?</p> <p>a) Simbolismo b) Modernismo c) Parnasianismo</p>	<p>A obra "Dom Casmurro" faz parte de qual escola literária?</p> <p>a) Naturalismo b) Realismo c) Parnasianismo</p>	<p>Qual escritor do movimento literário Barroco brasileiro foi reconhecido pelo epíteto "Boca do Inferno"?</p> <p>a) Gregório de Matos b) Fernando Pessoa c) Gil Vicente</p>	<p>O movimento modernista de 1922, no Brasil, teve como finalidade principal:</p> <p>a) Retomar os modelos clássicos da literatura portuguesa. b) Valorizar a linguagem coloquial e romper com tradições artísticas pesadas. c) Promover o retorno rigoroso às normas estéticas do Realismo do século XIX.</p>	<p>O Romantismo no Brasil teve como uma de suas principais características:</p> <p>a) A exaltação da razão e a objetividade. b) A idealização do amor, da mulher e da natureza. c) Crítica social e o foco da realidade urbana.</p>
<p>Qual obra é considerada o marco inicial do Romantismo no Brasil com a publicação de seus poemas em 1836?</p> <p>a) Insaema, de José de Alencar. b) Sonetos parciais e esaudíveis, de Gonçalves de Magalhães. c) Amor de perdição, de Camilo Castelo Branco.</p>	<p>O escritor da terceira geração modernista (geração de 45), Guimarães Rosa, autor de "Grande Sertão Veredas", era conhecido por inovações na linguagem, dentre elas:</p> <p>a) A idealização da mulher. b) A linguagem impessoal. c) A utilização de neologismos.</p>	<p>O principal traço distintivo que caracteriza o movimento literário denominado "Parnasianismo" é?</p> <p>a) Poesia considerada culta e formal. b) Narrativas com críticas sociais. c) Crônicas cotidianas.</p>	<p>Em "Dom Casmurro", de Machado de Assis, o narrador tenta reconstruir sua juventude e seu relacionamento com Capitu. Qual é o principal tema da obra?</p> <p>a) O amor idealizado. b) Os ciúmes e a dúvida. c) A crítica política.</p>	<p>No romance Dom Casmurro, de Machado de Assis o narrador Bertolino conta sua história com Capitu, marcado pela dúvida sobre a fidelidade dela. Uma das principais dessa narrativa é:</p> <p>a) O uso da ironia e da subjetividade, que colocam em dúvida a veracidade dos fatos narrados. b) A presença constante de cenas de ação e aventura, típicos do Romantismo. c) O foco narrativo em terceira pessoa que torna o relato imparcial.</p>	<p>"Em Vilas Secas", de Graciliano Ramos, o autor retrata:</p> <p>a) A vida luxuosa do sertanejo nordestino. b) O progresso econômico no interior brasileiro. c) A resistência humana diante da seca e da pobreza.</p>	<p>Qual é o gênero literário que apresenta narrador, personagens e enredo?</p> <p>a) Lírica b) Épica / narrativa c) Dramática</p>
<p>O contexto histórico influencia uma obra literária porque:</p> <p>a) Determina concepções, temas e críticas incorporadas ao texto. b) Não interfere a criação artística. c) Serve apenas para indicar a época em que foi escrita.</p>	<p>Ambientação rural, linguagem e estrutura simples e o eu lírico é fisionômico" faz parte de que tipo de Cantiga no Trovadorismo?</p> <p>a) Cantiga de amor b) Cantiga de escárnio c) Cantiga de amigo</p>	<p>Trovadorismo, há um tipo de Cantiga que o nome da pessoa vestida não é revelado. Que tipo de Cantiga é?</p> <p>a) Cantiga de maldizer. b) Cantiga de escárnio. c) Cantiga de amigo.</p>	<p>O título da poesia épica que relate os feitos heróicos dos navegadores portugueses, liderados por Vasco da Gama, que em 1498 se lançaram no mar em um período marcado por crenças em monstros marinhos e abismos é:</p> <p>a) Ilíada. b) Os Lusíadas. c) Odisseia.</p>	<p>Qual é o tema central predominante na obra Arcáde Marília de Dirceu, de Tomás Antônio Gonzaga?</p> <p>a) A crítica social e política do período colonial. b) A exaltação do amor idealizado e pastoral. c) A narrativa épica de feitos heróicos.</p>	<p>Características como "subjetivismo, idealização, fusão do grotesco e do sublime, sentimentalismo, egotismo e infantilismo" fazem parte de que movimento literário?</p> <p>a) Naturalismo. b) Romantismo. c) Realismo.</p>	<p>O poema "O navio negroiro", de Castro Alves, na 3ª fase romântica, tem uma finalidade que é:</p> <p>a) Política e social com a estradição do escravidão no Brasil. b) Retomar as aventuras ocorridas dentro do navio. c) Mostrar que o mundo pode ser estudado em partes e explicado a partir de leis objetivas.</p>
<p>No romance de 30, no Modernismo, Graciliano Ramos escreveu a obra "São Bernardo". Pode-se afirmar sobre ela que:</p> <p>a) É narrado em 1ª pessoa por Paulo Honório, que se propõe a tentar sua dura vida, de que ele seja o proprietário da fazenda São Bernardo. b) Trata da implementação de uma nova estética dada ao seu caráter experimentalista. c) Trata de seus amores juvenis por Marcela e seu caso amoroso com Virgília, mulher de Lobo Neves.</p>	<p>Qual é o movimento literário marcado pelo antropocentrismo, pastorismo, fuga a urbes e azeite medicadas?</p> <p>a) Parnasianismo. b) Classicismo. c) Arcadismo.</p>	<p>Qual o principal tema abordado na obra "Memórias póstumas de Brás Cubas", de Machado de Assis?</p> <p>a) Amor não correspondido. b) Crítica à sociedade brasileira do séc. XIX. c) A busca por riqueza e poder.</p>	<p>A obra de Machado de Assis, especialmente em sua fase Realista, é marcada por:</p> <p>a) Idealização do amor e valorização da natureza como cenário lírico. b) Crítica social por meio da ironia, ambiguidade e análise psicológica. c) Ação acelerada, narrativa objetiva e heróis trágicos.</p>	<p>A obra "Senhora" foi escrita por quem e qual o movimento literário a qual pertence?</p> <p>a) Gonçalves Dias, Romantismo. b) Mário de Andrade, Modernismo. c) José de Alencar, Romantismo.</p>	<p>Na obra de Mário de Andrade, Macumbeira possui as seguintes características:</p> <p>a) Mostra-se sensual, oportunista, preguiçosa e solível. b) Mostra-se discreto, íntegro, trabalhador e firme. c) Mostra-se influenciado pelo meio, religioso, nacionalista e egocêntrico.</p>	<p>Manuel Bandeira, poeta modernista, preserva determinados elementos característicos do Romantismo, dentre os quais:</p> <p>a) Saúde, infância e solidão. b) Abolição de adjetivos e advérbios. c) Inércia e abolição da pontuação.</p>

Como se pode averiguar acima, o produto pode ser aplicado em turmas do Ensino Médio, nesse caso, especialmente para os terceiros anos, especificamente em aulas de Língua Portuguesa

e Literatura destinadas à revisão, à retomada ou à consolidação de conteúdos, ao contemplar cartas que podem ser adaptadas conforme os conteúdos previstos no planejamento docente.

Em seguida, apresentam-se as cartas com conteúdos gramaticais, totalizando vinte e uma unidades. E, assim, como nas cartas anteriores, facilmente são adaptáveis a qualquer disciplina e / ou assunto.

<p>Na frase, "Passaram dois homens a discutir [...]", o termo "a" está empregado como:</p> <p>a) Artigo b) Preposição c) Pronome</p>	<p>Em "A minha porta, que estava só cerrada, porque não encontre a chave [...]" a palavra "só" tem o sentido de:</p> <p>a) quase b) isolada c) apenas</p>	<p>"O guarda _____, em _____, o motorista [...]". Qual é correta:</p> <p>a) Atouso – fragante b) Autouso – fragante c) Autouso – fragante</p>	<p>Analisar a frase correta em relação a concordância verbal:</p> <p>a) Fazem muitos anos que não nos vemos. b) Haviam muitas pessoas na festa de ontem. c) Deve haver soluções para esse problema.</p>	<p>Indique a alternativa correta na voz passiva:</p> <p>a) A carta foi escrita por mim. b) A carta foi escrita por mim. c) A carta foi escrita por eu.</p>	<p>Maria estudou porque queria boas notas". A palavra "porque" indica:</p> <p>a) Causa b) Tempo c) Comparação</p>	<p>Na frase "Tenho 50 cabeças de gado" está incluída qual figura de linguagem?</p> <p>a) Prosopopeia ou personificação. b) Metonímia. c) Eufemismo.</p>
<p>A crase NÃO deve ser utilizada:</p> <p>a) Antes de palavras masculinas. b) Na indicação das horas. c) Em locuções adverbiais femininas.</p>	<p>Qual apresenta erro de colocação pronominal de acordo com a norma culta?</p> <p>a) Tudo se resolverá a tempo. b) Os alunos me enviaram do cotidiano. c) Me avisou quando chegar.</p>	<p>Os superlativos absolutos sintéticos de "feliz" e "pobre" são:</p> <p>a) Fielíssimo e pobérrimo. b) Fielíssimo e paupérrimo. c) Fielíssimo e pobíssimo.</p>	<p>O que define um advérbio:</p> <p>a) Palavra invariável que modifica verbo, adjetivo ou outro advérbio. b) Verbo que nomeia objetos. c) Palavra que define ação, estado, mudança.</p>	<p>Qual das seguintes frases possui metáfora?</p> <p>a) À noite, as ruas da vila são um deserto. b) Minha carteira chorou com o tanto que gastei. c) Devolva o Neruda que você me tomou e nunca leu.</p>	<p>Qual das seguintes frases possui prosopopeia ou personificação?</p> <p>a) À noite, as ruas da vila são um deserto. b) Minha carteira chorou com o tanto que gastei. c) Devolva o Neruda que você me tomou e nunca leu.</p>	<p>Qual das seguintes frases possui metonímia?</p> <p>a) À noite, as ruas da vila são um deserto. b) Minha carteira chorou com o tanto que gastei. c) Devolva o Neruda que você me tomou e nunca leu.</p>
<p>"As meninas _____ faltado das aulas de Espanhol". O verbo que completa é:</p> <p>a) temos b) têm (com acento circunflexo) c) tem (sem acento circunflexo)</p>	<p>Em "Estou morrendo de sede", qual a figura de linguagem?</p> <p>a) Metáfora b) Eufemismo c) Hipérbato</p>	<p>Ocorre regência nominal inadequada em:</p> <p>a) Estava muito necessitado em café. b) Ele sempre foi sensível a estígio. c) Estava sempre pronta a falar.</p>	<p>Indique a alternativa onde a palavra QUE é conjunção comparativa:</p> <p>a) Ela reclamou tanto, que nos convenceu. b) Marcos é menos organizado que Cláudio. c) Corram, que vai chover.</p>	<p>Em "Muitos torcedores viaíram o goleiro", o "goleiro" funciona nessa frase como:</p> <p>a) Verbo transitivo direto. b) Objeto indireto. c) Objeto direto.</p>	<p>Em "Ela lê contos de fadas para a filha", o verbo "ler" aqui é:</p> <p>a) Verbo transitivo direto e indireto. b) Verbo intransitivo. c) Verbo transitivo indireto.</p>	<p>Em "Uma nuvem <u>anunciava</u> a tempestade", o verbo "anunciar" aqui é:</p> <p>a) Verbo intransitivo. b) Verbo transitivo direto. c) Verbo transitivo indireto.</p>

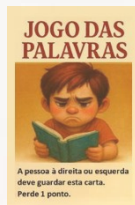
E, para finalizar a parte de abordagens curriculares, são mostradas aqui abaixo as cartas com repertório argumentativo baseadas, em especial, no Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), igualmente passíveis de adaptação ao que o professor estiver desenvolvendo em sala de aula. Como o conteúdo estava ficando um pouco extenso, resolveu-se parar apenas com nove cartas nesse assunto e, assim, totalizando cinquenta e oito na somatória de todas elas, com todos os repertórios: literários, gramaticais e argumentativos. Outras cartas ainda podem ser adicionadas futuramente, conforme a adaptação curricular necessária.

<p>Na introdução de uma redação argumentativa deve:</p> <p>a) Expor o tema e a tese de forma clara. b) Apresentar argumentos e exemplos. c) Escrever citações longas e detalhadas.</p>	<p>Qual das frases seguintes apresenta "argumento de autoridade"?</p> <p>a) Acredito que ler é importante. b) Muitos acham que estudar é cansativo. c) Segundo a OMS, o sedentarismo crônico entre os jovens.</p>	<p>O que é a tese em uma dissertação?</p> <p>a) A conclusão do texto. b) A ideia central que será defendida. c) Um exemplo que comprova o argumento.</p>	<p>O que garante a coesão textual em uma redação?</p> <p>a) Uso adequado de conectivos, a correta concordância e adequada utilização dos tempos verbais. b) A escolha de argumentos que comprovem a tese abordada inicialmente. c) A presença de uma introdução criativa.</p>	<p>NÃO se deve fazer na redação do ENEM:</p> <p>a) Escrever a redação em 4 parágrafos e seguir o tema. b) Tangenciar o tema escrever a redação em 1º pessoa. c) Escrever o texto dissertativo-argumentativo e usar repertório sociocultural.</p>	<p>Em uma dissertação-argumentativa, qual a função do parágrafo de desenvolvimento?</p> <p>a) Apresentar o tema e a tese a ser defendida. b) Retomar a tese e propor uma solução ou síntese final. c) Sustentar a tese com argumentos, exemplos e evidências.</p>	<p>Em uma dissertação argumentativa NÃO é permitido:</p> <p>a) Pronomes em primeira pessoa. b) Proposta de intervenção. c) Separar a estrutura em parágrafos.</p>
<p>Dentre as opções abaixo, o que pode ser a redação no ENEM:</p> <p>a) Baixa habilidade argumentativa. b) Tangenciamento do tema. c) Faltar os direitos humanos.</p>	<p>Qual alternativa mostra a estrutura a exigida na redação do ENEM?</p> <p>a) Escrita no 1º passo, sendo um texto argumentativo com a introdução, revisão informal e conclusão. b) Escrita no 3º passo, sendo um texto argumentativo com a introdução, desenvolvimento e conclusão sem a necessidade de posicionamento crítico. c) Escrita no 3º passo, sendo um texto argumentativo com a introdução, desenvolvimento e conclusão com a necessidade de posicionamento crítico.</p>					

Por fim, mas não menos importantes, as cartas especiais: de Inversão, de Castigo e Coringa, já explicadas anteriormente.



CARTA DE INVERSÃO



CARTA DE CASTIGO



CARTA CORINGA

Apêndice B – Cartão de regras

Cartão de Regras – Jogo das Palavras

1. Início do jogo

Organizar os participantes em círculo ou semicírculo. Definir o primeiro jogador por sorteio, o qual poderá ser realizado por ferramentas on-line, como o *sorteio.com*. Embaralhar todas as cartas; posicioná-las em um monte central em local acessível ao grupo.

2. Estrutura das cartas

Cada carta apresenta uma pergunta (totalizando 58) acompanhada de 3 alternativas, sendo apenas uma correta (em destaque e só quem fará as perguntas deve vê-la).

3. Dinâmica geral

O jogo funciona em sistema de rodízio. Em cada rodada, o participante da vez retira uma carta do monte e formula a pergunta ao jogador situado à sua direita ou à esquerda caso no sentido tenha sido invertido.

- **Resposta correta:** o jogador que respondeu mantém a carta consigo, somando-se 1 ponto a cada resposta obtida. Retira, então, a próxima carta do monte e efetua a pergunta ao jogador subsequente.
- **Resposta incorreta:** o participante não pontua e não permanece com a carta. Esta poderá ser reinserida no monte, possibilitando nova apresentação em rodada posterior e favorecendo a retomada do conteúdo, ou retirada da partida, conforme o tempo disponível e o critério previamente estabelecido pelo docente.

4. Carta de Inversão (6 ao todo)



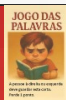
Ao ser sorteada, esta carta altera imediatamente o sentido da partida. Desse modo, as próximas perguntas passarão a ser direcionadas ao lado oposto ao que vinha sendo seguido. O jogador que a retirou deverá colocá-la no monte de descarte, retirar uma nova carta do jogo e formular a pergunta normalmente. A Carta de Inversão não retorna à partida após seu uso.

5. Carta Coringa (6 ao todo)



Quando sorteada, deverá ser destinada ao jogador subsequente, respeitando o sentido vigente da partida. Essa carta corresponde a **1 ponto bônus**, a ser acrescido à pontuação final do participante contemplado. Após recebê-la, o jogador deverá mantê-la sob sua posse até o encerramento da partida.

6. Carta de Castigo (6 ao todo)



Ao ser retirada, deverá ser destinada ao jogador subsequente, respeitando o sentido vigente da partida. Essa carta corresponde à **perda de 1 ponto**, a ser reduzido da pontuação final do participante contemplado. Após recebê-la, o jogador deverá mantê-la sob sua posse até o encerramento da partida.

7. Pontuação e critério de vitória

A pontuação final será calculada considerando: número de cartas conquistadas por acertos; soma dos pontos obtidos com Cartas Coringa; desconto dos pontos correspondentes às Cartas de Castigo. Será considerado vencedor o participante que obtiver a maior pontuação final.

8. Encerramento

A partida poderá ser finalizada: quando o tempo estipulado se encerrar; ou quando todas as cartas forem utilizadas, conforme estabelecido previamente.