

1 / DESCUBRA O LETRA DE 3

Três pistas. Muitos caminhos.

Guia de possibilidades + fichas para imprimir, inventar e compartilhar.

Letra de 3 é um jogo de **produção e interpretação de relações de sentido sob restrição linguística**. Em outras palavras: você escolhe três palavras que façam alguém chegar a uma resposta, mas todas precisam começar com a mesma letra.

Como jogar

1. Uma pessoa conhece a resposta secreta e informa somente a categoria.
2. O parceiro escolhe uma letra do alfabeto.
3. Quem sabe a resposta cria três palavras-pistas com essa inicial.
4. O parceiro faz um palpite. Errou? Escolhe outra letra e recebe outra trinca para a mesma resposta.
5. São até cinco tentativas. Depois da quinta, revelem a palavra.

Vale lembrar: as pistas precisam ter uma relação defensável com a resposta. Não vale usar a própria resposta nem uma variação que a entregue sem esforço.

Experimente agora

Categoria: local • **Letra:** P

Professores • Provas • Pátio

Resposta secreta: escola.

A letra é a inicial das **pistas**; a resposta pode começar com outra letra. As três palavras trabalham juntas para orientar o palpite.

1 / DESCUBRA O LETRA DE 3

Pensar junto vale pontos

Quanto mais cedo o acerto, maior a pontuação

1ª trinca: 5 pontos • 2ª: 4 • 3ª: 3 • 4ª: 2 • 5ª: 1

Sem acerto nas cinco tentativas: 0 ponto. Os pontos pertencem à dupla: quem cria e quem interpreta cooperam.

A pontuação decrescente convida a escolher melhor: uma boa pista é **pertinente** (tem relação com a resposta), **compreensível** (faz sentido para o parceiro) e **discriminativa** (ajuda a distinguir a resposta de outras possibilidades).

“Pessoas” cabe em muitos lugares; “professores”, junto de “provas” e “pátio”, delimita melhor o caminho para escola. O desafio é oferecer informação suficiente sem simplesmente dizer a resposta.

Quem joga?

Duas pessoas: cooperem e alternem os papéis.

Duas ou mais duplas/equipes: cooperem dentro do grupo e comparem os totais entre grupos, com a mesma quantidade de palavras.

Humano x IA: quando houver uma IA disponível, alternem criação e interpretação; confirmem se ela respeita as regras. O desafio solo do site usa trincas preparadas, não uma IA ao vivo.

Duas tarefas, igualmente importantes

Quem cria mobiliza vocabulário, seleciona relações, filtra palavras pela inicial e antecipa o que o outro conhece.

Quem descobre cruza pistas, formula hipóteses, descarta possibilidades e revê o palpite a cada nova trinca.

Depois de revelar: **“Qual pista ajudou mais? Por quê?”** Uma associação inesperada pode ser boa se houver uma justificativa compreensível. Pontos mostram o resultado daquela parceria; não medem inteligência nem substituem avaliação da aprendizagem.

1 / DESCUBRA O LETRA DE 3

O que você aprende enquanto joga?

Vocabulário e relações de sentido

Buscar pistas faz recuperar palavras conhecidas e descobrir outras. As relações podem envolver função, lugar, parte, característica, causa, efeito ou metáfora.

Inferência e hipóteses

Cada trinca oferece indícios. Quem joga testa uma resposta possível e a reconsidera quando aparecem novas informações.

Sons, letras e escrita

Na alfabetização, identificar a inicial, dizer a palavra e observar sua escrita aproxima atenção aos sons e conhecimento ortográfico. Letra e som não são a mesma coisa: o adulto ajuda a conferir ambos.

Categorização e flexibilidade

Uma resposta pode ser vista por diferentes ângulos. Trocar a letra pede novos caminhos para o mesmo conceito.

Criatividade, síntese e interlocução

A restrição de três palavras exige selecionar o essencial e imaginar associações. A pista precisa fazer sentido para aquela pessoa, com seu repertório.

Argumentação e negociação de significado

Explicar por que uma pista funciona torna visível o raciocínio. Ouvir outra interpretação pode ampliar ou corrigir a relação proposta.

Conhecimentos escolares e interdisciplinaridade

Criar e interpretar pistas mobiliza conteúdos e conecta áreas. Ao final, consultar o material de estudo ajuda a corrigir equívocos, sem transformar uma associação em definição completa.

2 / UM JOGO, MUITAS POSSIBILIDADES

Do primeiro som às grandes ideias

Da alfabetização a jogadores altamente escolarizados, muda o repertório - não a essência do jogo.

Estou aprendendo a ler

Comece com animais, objetos, comidas e locais conhecidos. Use figuras para apresentar a resposta em segredo; o adulto pode ler, registrar e ajudar a encontrar palavras com a inicial escolhida. Diga as pistas em voz alta e observe a letra na escrita. Na iniciação, ofereça algumas letras produtivas para a criança escolher. Mantenha as três pistas e as cinco oportunidades; retire os apoios aos poucos.

Revisão de prova

Transforme conceitos, personagens, processos, fórmulas ou acontecimentos em respostas secretas. Quem cria consulta o conteúdo antes; quem descobre explica o conceito após o acerto. Mesmo quando a resposta é uma fórmula, as pistas continuam sendo palavras. Anote o que precisa ser revisto.

Estude para o ENEM

Escolha conceitos e repertórios que atravessem áreas: cidadania, energia, urbanização, ironia. Após a revelação, expliquem a relação com um texto, fenômeno ou problema social. Diferenciem pistas figuradas de relações científicas ou históricas. O jogo revisa e conecta conteúdos; complemente-o com leitura e resolução de questões.

2 / UM JOGO, MUITAS POSSIBILIDADES

Cabe na aula. Cabe no encontro.

Desafie a turma

Organize duas ou mais duplas ou equipes. Em cada grupo, uma pessoa conhece a resposta e outra escolhe a letra e dá o palpite. Os demais podem acompanhar conforme o combinado. Alternem os papéis e usem a mesma quantidade de palavras por grupo. Dê tempo para pensar: velocidade de fala não precisa decidir quem participa.

Leve para um churrasco

Misture comidas, lugares, música, cinema e situações do cotidiano. Combine um repertório que todos reconheçam. Uma pessoa cuida das respostas e do registro; depois troquem. Ninguém precisa dar uma aula: basta explicar a associação se ela causar dúvida.

Quando o repertório cresce

Use conceitos abstratos, relações de causa e efeito, ironias e metáforas. A dificuldade deve vir da qualidade das relações, não apenas de palavras raras. Quem conhece muito também precisa tornar suas pistas compreensíveis para o parceiro.

Uma conversa curta depois da palavra

Perguntem: qual pista distinguiu melhor a resposta? Houve mais de uma hipótese plausível? O que mudaríamos na trinca? Na escola, registrem uma descoberta ou dúvida; entre amigos, aproveitem a explicação e sigam o jogo.

Para quem medeia: observe como cada participante justifica as relações e revê as hipóteses. Dê apoio à leitura e à escrita quando necessário. Aprender não depende de acertar de primeira.

Imprima. Recorte. Invente.

Guia rápido de impressão

A4, tamanho real (100%). O material também funciona em preto e branco. Imprima apenas as páginas que quiser repetir. Para cartões recortados, prefira impressão em uma só face.

A / Fichas prontas fáceis • páginas 7 e 8

Quatro respostas e três trincas por resposta, retiradas do jogo. Recorte os cartões; quem cria guarda a ficha fora da vista do parceiro e informa só a categoria. As letras preparadas servem à demonstração. Se o parceiro escolher outra letra, criem a trinca; não é preciso restringir o jogo ao cartão.

B / Relações mais sofisticadas • página 9

Duas fichas do jogo mostram sentimentos e conceitos. Os exemplos não esgotam os sentidos possíveis. Se forem necessárias uma quarta e uma quinta trinca, criem novas pistas com as letras escolhidas e registrem na ficha em branco.

C / Fichas temáticas • páginas 10 a 14

Nove temas com sugestões de respostas e espaço para preparar a primeira trinca. A página 14 também traz uma ficha livre. O campo “letra” é preenchido depois da escolha do parceiro; preparar a resposta não é escolher a letra por ele.

D / Ficha totalmente em branco • página 15

Uma folha registra as cinco oportunidades para uma resposta. Use-a com qualquer tema ou para continuar os cartões. O criador mantém a resposta secreta coberta e apresenta as pistas oralmente; depois da revelação, todos podem ver o registro.

Não é um banco de questões: os exemplos ensinam a dinâmica. Criar as próprias pistas é parte do jogo e de seu potencial pedagógico.

Fichas prontas • comece aqui

Cartões do criador: não mostre a resposta ao parceiro. Cada linha é uma opção de trinca, não uma ordem obrigatória.

Categoria: Local | resposta secreta: **ESCOLA**

P • Professores • Provas • Pátio

A • Aprendizagem • Amizades • Avaliações

C • Cadernos • Carteiras • Crianças

Relações: pessoas, atividades e espaços de um mesmo lugar.

Tentativas: _____

Acertou na: ____ª trinca Pontuação da dupla: _____

Categoria: Local | resposta secreta: **PRAIA**

A • Areia • Água • Algas

M • Mar • Mergulho • Maré

S • Sol • Sal • Surfe

As pistas combinam elementos naturais e práticas do local.

Tentativas: _____

Acertou na: ____ª trinca Pontuação da dupla: _____

Fichas prontas • comece aqui

Cartões do criador: não mostre a resposta ao parceiro. Cada linha é uma opção de trinca, não uma ordem obrigatória.

Categoria: Animal | resposta secreta: **CACHORRO**

L • Latido • Lealdade • Língua

P • Patas • Pelos • Passeio

F • Focinho • Faro • Festa

Nem toda pista serve apenas a esse animal; a trinca orienta a hipótese.

Tentativas: _____

Acertou na: ____ª trinca Pontuação da dupla: _____

Categoria: Comida | resposta secreta: **PIZZA**

M • Massa • Muçarela • Molho

F • Fatia • Forno • Fome

R • Redonda • Recheio • Rodízio

Ingredientes, preparo e modo de servir se complementam.

Tentativas: _____

Acertou na: ____ª trinca Pontuação da dupla: _____

Relações mais sofisticadas

Cartões do criador: não mostre a resposta ao parceiro. Cada linha é uma opção de trinca, não uma ordem obrigatória.

Categoria: Sentimento | resposta secreta: **SAUDADE**

L • Longe • Lembrança • Lacuna

M • Memória • Melancolia • Momento

A • Ausência • Afeto • Aperto

“Aperto” pode ser figurado: conversem sobre esse sentido após revelar.

Tentativas: _____

Acertou na: ____ª trinca Pontuação da dupla: _____

Categoria: Conceito | resposta secreta: **LIBERDADE**

E • Escolha • Espaço • Emancipação

A • Autonomia • Asas • Abertura

D • Decisão • Direitos • Destino

“Asas” evoca uma metáfora; as pistas não são uma definição do conceito.

Tentativas: _____

Acertou na: ____ª trinca Pontuação da dupla: _____

Suas palavras entram em jogo

Recorte se quiser. Cada cartão registra uma trinca; continue na ficha de cinco oportunidades quando necessário.

Tema/Disciplina: Língua Portuguesa

Experimente: verbo, substantivo, metáfora. Depois, justifique com uma frase.

Resposta secreta: _____

Letra da rodada: _____ Oportunidade (1 a 5): _____

Pista 1: _____

Pista 2: _____

Pista 3: _____

Tentativa: _____

Pontuação: _____ Dupla/Equipe: _____

Tema/Disciplina: Matemática

Experimente: fração, perímetro, equação. Depois, mostre um caso ou cálculo.

Resposta secreta: _____

Letra da rodada: _____ Oportunidade (1 a 5): _____

Pista 1: _____

Pista 2: _____

Pista 3: _____

Tentativa: _____

Pontuação: _____ Dupla/Equipe: _____

Suas palavras entram em jogo

Recorte se quiser. Cada cartão registra uma trinca; continue na ficha de cinco oportunidades quando necessário.

Tema/Disciplina: História

Experimente: abolição, feudalismo, Revolução Industrial. Depois, situe no tempo.

Resposta secreta: _____

Letra da rodada: _____ Oportunidade (1 a 5): _____

Pista 1: _____

Pista 2: _____

Pista 3: _____

Tentativa: _____

Pontuação: _____ Dupla/Equipe: _____

Tema/Disciplina: Geografia

Experimente: urbanização, bacia hidrográfica, migração. Depois, situe no espaço.

Resposta secreta: _____

Letra da rodada: _____ Oportunidade (1 a 5): _____

Pista 1: _____

Pista 2: _____

Pista 3: _____

Tentativa: _____

Pontuação: _____ Dupla/Equipe: _____

Suas palavras entram em jogo

Recorte se quiser. Cada cartão registra uma trinca; continue na ficha de cinco oportunidades quando necessário.

Tema/Disciplina: Ciências

Experimente: fotossíntese, evaporação, célula. Depois, explique o processo ou função.

Resposta secreta: _____

Letra da rodada: _____ Oportunidade (1 a 5): _____

Pista 1: _____

Pista 2: _____

Pista 3: _____

Tentativa: _____

Pontuação: _____ Dupla/Equipe: _____

Tema/Disciplina: Literatura

Experimente: narrador, soneto, uma personagem conhecida. Depois, relacione a uma obra.

Resposta secreta: _____

Letra da rodada: _____ Oportunidade (1 a 5): _____

Pista 1: _____

Pista 2: _____

Pista 3: _____

Tentativa: _____

Pontuação: _____ Dupla/Equipe: _____

Suas palavras entram em jogo

Recorte se quiser. Cada cartão registra uma trinca; continue na ficha de cinco oportunidades quando necessário.

Tema/Disciplina: ENEM

Experimente: cidadania, energia, desigualdade. Depois, conecte duas áreas.

Resposta secreta: _____

Letra da rodada: _____ Oportunidade (1 a 5): _____

Pista 1: _____

Pista 2: _____

Pista 3: _____

Tentativa: _____

Pontuação: _____ Dupla/Equipe: _____

Tema/Disciplina: Revisão de prova

Escolha um conteúdo estudado. Depois, registre o que ainda precisa revisar.

Resposta secreta: _____

Letra da rodada: _____ Oportunidade (1 a 5): _____

Pista 1: _____

Pista 2: _____

Pista 3: _____

Tentativa: _____

Pontuação: _____ Dupla/Equipe: _____

Suas palavras entram em jogo

Recorte se quiser. Cada cartão registra uma trinca; continue na ficha de cinco oportunidades quando necessário.

Tema/Disciplina: Vale tudo!

Comidas, filmes, músicas, lugares, cotidiano... Escolham um repertório compartilhado.

Resposta secreta: _____

Letra da rodada: _____ Oportunidade (1 a 5): _____

Pista 1: _____

Pista 2: _____

Pista 3: _____

Tentativa: _____

Pontuação: _____ Dupla/Equipe: _____

Tema/Disciplina: _____

Resposta secreta: _____

Letra da rodada: _____ Oportunidade (1 a 5): _____

Pista 1: _____

Pista 2: _____

Pista 3: _____

Tentativa: _____

Pontuação: _____ Dupla/Equipe: _____

Uma resposta, até cinco caminhos

Ficha livre • mantenha a resposta escondida enquanto joga. Reproduza quantas vezes quiser.

Tema/Disciplina: _____

Dupla/Equipe: _____

Resposta secreta: _____

1ª oportunidade • vale 5 ponto(s) Letra: _____

Pista 1: _____ Pista 2: _____ Pista 3: _____

Tentativa: _____ Acertou? _____

2ª oportunidade • vale 4 ponto(s) Letra: _____

Pista 1: _____ Pista 2: _____ Pista 3: _____

Tentativa: _____ Acertou? _____

3ª oportunidade • vale 3 ponto(s) Letra: _____

Pista 1: _____ Pista 2: _____ Pista 3: _____

Tentativa: _____ Acertou? _____

4ª oportunidade • vale 2 ponto(s) Letra: _____

Pista 1: _____ Pista 2: _____ Pista 3: _____

Tentativa: _____ Acertou? _____

5ª oportunidade • vale 1 ponto(s) Letra: _____

Pista 1: _____ Pista 2: _____ Pista 3: _____

Tentativa: _____ Acertou? _____

Pontuação final: _____ Sem acerto: 0 ponto. Revelem após a 5ª tentativa.

Não existe idade certa para jogar Letra de 3. Existe a palavra certa para desafiar quem está jogando.

Jogue. Invente. Adapte. Ensine. Aprenda.