

Habilidades priorizadas: Percepção das características dos espaços e dos objetos; transporte de informação: do bidimensional (desafio impresso) para o tridimensional (montagem no tabuleiro).

Objetivos de ensino: Desenvolver habilidades de transferir a informação de um modelo impresso para o tabuleiro; estimular a habilidade de trabalhar em grupo por um objetivo.

Atividade do jogo Sapinhos - Parte 1

Carga horária sugerida: 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas, confecção do jogo e momentos de jogo em família).

1. CONTEXTUALIZAÇÃO – JÁ BRINCOU DE TRAVA-LÍNGUA?

Trava-língua é um jogo verbal que consiste em dizer, com clareza e rapidez, versos ou frases com grande concentração de sílabas difíceis de pronunciar, ou de sílabas formadas com os mesmos sons, mas em ordem diferente.

*"Olha o sapo dentro do saco,
O saco com o sapo dentro,
O sapo batendo papo,
E o papo soltando vento."*



Exercícios - Reflita e responda com sua família

1. O que achou da brincadeira? Foi divertida?
2. No trava-língua, onde o sapinho está localizado? Dentro ou fora do saco?
3. Peça para a criança interpretar por meio de um desenho, suas impressões sobre as palavras

2. ORIENTAÇÃO ESPACIAL

Diga que hoje vamos jogar sapinhos outra vez, mas antes, faremos um exercício para reforçar o entendimento sobre o conceito de linha, coluna e diagonal.

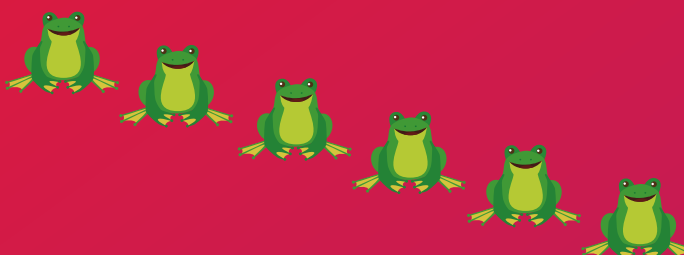
Sugestão de materiais para proposta: Utilizar para representar os sapos: tapinhas de garrafa pet, massinha de modelar, forma de ovo ou desenho próprio da criança. Após, pedir para criança posicionar os sapos em uma linha (veja o diagrama na página seguinte).



Pergunte: Como os sapos estão posicionadas? Agora use os sapos para formar uma coluna.



Pergunte: Como as folhas estão agora? É uma coluna ou uma diagonal? Agora forme uma diagonal com os sapos.



Pergunte: Como se chama esta posição? Mostre a carta desafio 1 do jogo sapinhos, peça para criança posicionar os sapinhos exatamente como no modelo da carta.

Sugestão para conversarem durante a atividade: Enquanto os sapos estiverem sendo posicionados, questione sobre os melhores procedimentos para colocar os sapos nos seus devidos lugares: Como saber em que lugar colocar o sapo? Contando as folhas em sequência? Olhando as linhas? As colunas? As diagonais?

Construa a solução do desafio junto da criança. Pergunte como solucionariam o desafio. Explore a “tentativa e erro”, muito natural neste jogo. “Pense em voz alta” os raciocínios envolvidos, por exemplo: “esse movimento deixou esse sapo isolado...”; “que outros movimentos são possíveis?”.



Atividade do jogo Sapinhos - Parte 2

Carga horária sugerida: 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas, confecção do jogo e momentos de jogo em família).

1. INTRODUÇÃO

Por meio de perguntas, relembre regras do jogo Sapinhos.

Você lembra o objetivo do jogo sapinhos? Deixe a criança pensar na resposta, depois complemente.

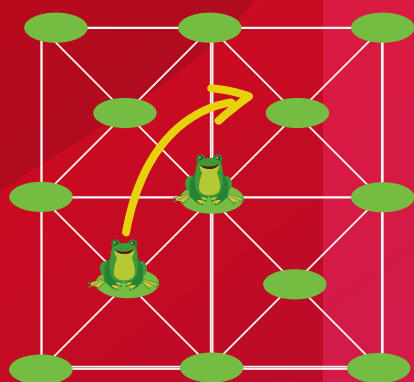
Antes de comentar sobre as regras pergunte: No jogo sapinhos, como os sapos podem se movimentar? Se a criança tiver dificuldade em copiar o modelo, ajude-a a desenvolver um procedimento que facilite (exemplo: contar as linhas na carta-desafio, depois no tabuleiro, identificando posição do sapo, por exemplo: terceira linha na coluna do meio; última coluna na primeira linha etc. Outra possibilidade de organização: três sapinhos seguidos na diagonal, começando pela primeira folha...).

Chame atenção para as retas que unem as folhas, que indicam as linhas, colunas e diagonais em que os sapos podem saltar.

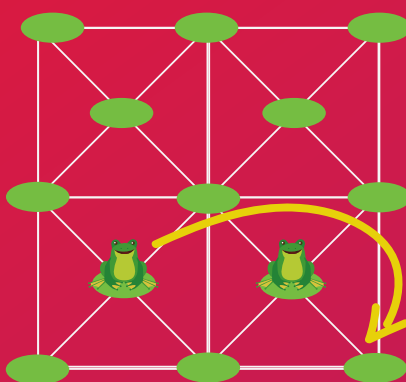
Objetivo do jogo: Fazer com que reste apenas um sapo no pântano (Tabuleiro).

Regras:

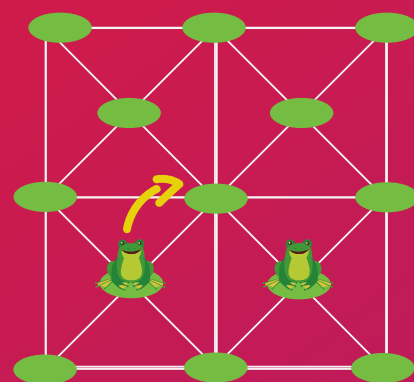
1. Um sapo só pode movimentar-se saltando sobre outro sapo vizinho e aterrissando na próxima folha vazia.



MOVIMENTO PERMITIDO ✓



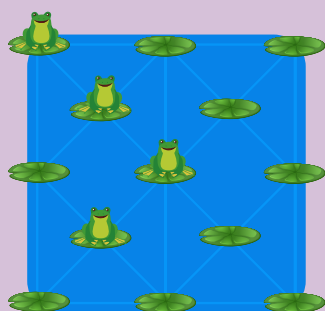
MOVIMENTO NÃO PERMITIDO ✗



MOVIMENTO NÃO PERMITIDO ✗

3. Um sapo que foi "pulado" precisa sair do pântano (tabuleiro).

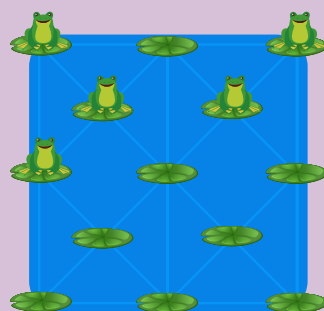
4. Resolvam cada uma das cartas-desafio apresentadas a seguir.



SAPINHOS

1

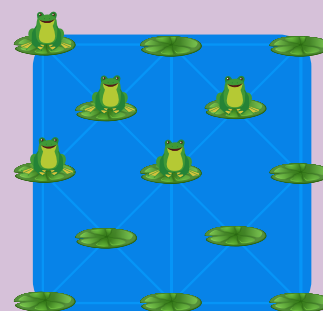
INICIANTE



SAPINHOS

2

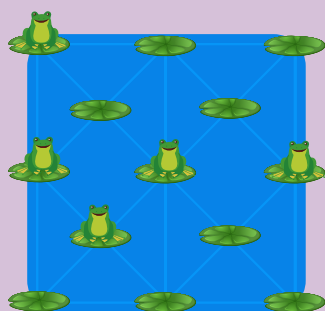
INICIANTE



SAPINHOS

3

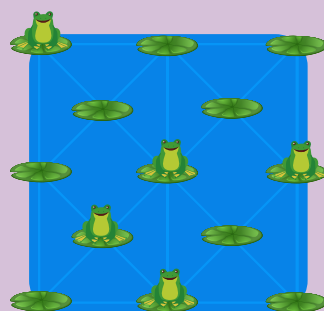
INICIANTE



SAPINHOS

4

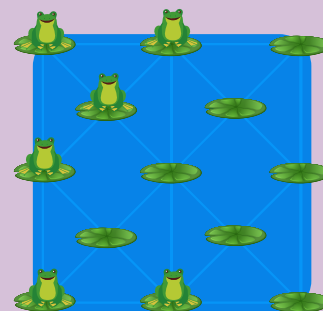
INICIANTE



SAPINHOS

5

INICIANTE



SAPINHOS

6

INICIANTE



Converse com a criança sobre o Método do Semáforo. Pergunte como ela pode utilizar o método no jogo, de que forma? Primeiro, antes de mover os sapos peça para a criança conter a impulsividade e parar para analisar as possibilidades. Só depois de uma breve análise que deve começar as movimentações.

Após refletirem sobre o método, peça que primeiramente organizem os sapos de acordo com a carta desafio 1 e só depois comecem a movimenta-los até que reste apenas um sapo no tabuleiro.

VÍDEO DO MÉTODO



mlbr.com.br/semametc



2. QUE TAL APRENDER UM MÉTODO DO PENSAMENTO?

Pergunte como os métodos que estudamos podem ajudar a resolver os desafios do jogo.

Neste jogo, sempre podemos voltar o início para começar novamente, ou seja, podemos utilizar o **Método da Tentativa e Erro**.

Cada movimento que nos levou a um beco sem saída no desafio pode ser considerado como um aprendizado. Dessa forma, cada erro cometido nos ajuda a chegar mais próximo da solução! O Método nos incentiva a sermos corajosos diante dos desafios e persistentes, pois os erros são bons para o nosso desenvolvimento e aprendizagem!

VÍDEO DO MÉTODO



mlbr.com.br/tentmetc



Além disso, os jogadores precisam trabalhar juntos para conseguirem resolver os desafios e os sapos precisam estar sempre próximos uns dos outros para poderem saltar. A ajuda mútua é um conceito fundamental no jogo.

Converse sobre esses assuntos com a criança fazendo-a refletir como é importante considerar as ideias e opiniões do outro.

3. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

1. Com o jogo Sapinhos, conversamos sobre ajuda mútua e estudamos vários tipos de saltos.
2. Faça registros das principais ideias da criança por meio de palavras, desenho ou frases curtas.

