

Planos de aula / Educação Infantil / Crianças pequenas (4 anos a 6 anos e 2 meses)

Planejando a construção de um jogo de tabuleiro

Por: Fabiana Bechara da Fonseca / 25 de Fevereiro de 2019

Código: EDI3_05UND03

Sobre o Plano

Este plano de atividade foi elaborado pelo Time de Autores NOVA ESCOLA

Autor: Fabiana Bechara

Mentor: Camila Bon

Especialista do subgrupo etário: Karina Rizek

Campos de Experiência: Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações;

O eu, o outro e o nós; Escuta, fala, pensamento e imaginação.

Objetivos e códigos da Base

(EI03ET07) Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.

(EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.

(EI03EF09) Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos, por meio de escrita espontânea.

Abordagem didática: Quando jogam, as crianças acionam aprendizagens já construídas e, por meios das situações problematizadoras, avançam em outras, de maneira lúdica e contextualizada. Com os jogos, elas desenvolvem a autonomia moral e intelectual, ampliam a capacidade de comunicação e apuram os modos de relacionar-se diante de desafios. Eles são potentes estratégias de aprendizagem, pois oferecem desafios genuínos com retorno imediato, promovem intensidade e variedade de situações problemas, ao mesmo tempo que exigem tomadas de decisão, adaptação às regras, interação e participação ativa dos pequenos. Também fazem parte do repertório brincante.

Resumo

Nesta proposta, as crianças brincarão com jogos de percurso e elaborarão um próprio, pensando no enredo e nas regras



O que fazer antes?

Contextos prévios:

Para esta atividade, é interessante que o grupo esteja envolvido com alguma temática específica, como explorando o mundo animal ou conhecendo algum artista em especial. Desta forma, terão um contexto que enriquecerá a criação do jogo de tabuleiro. Além disso, é importante que o grupo já tenha familiaridade com jogos de tabuleiro, jogando em várias situações do cotidiano, para que fomentem estratégias a fim de confeccionarem um novo jogo. Sugere-se, também, que você conheça um pouco da história dos jogos de tabuleiro para conversar com as crianças. A seguir, algumas sugestões de sites onde você pode buscar informações sobre a temática.

<https://www.smartkids.com.br/trabalho/jogos-de-tabuleiro>

http://www.historialivre.com/medieval/jogos_media.htm

E como inspiração para esta proposta seguem outras sugestões:

<https://super.abril.com.br/blog/superlistas/8-dicas-para-fazer-seu-proprio-jogo-de-tabuleiro/>

<http://futura.org.br/noticias/jogo-de-tabuleiro-ensina-historia-da-africa/>

Materiais:

Considere selecionar alguns exemplos de jogos de tabuleiros para apresentar aos grupos. Busque reunir jogos clássicos, como ludo, sobe e desce e também jogos mais atuais. Você precisará da tabela de plano de ação. Preparamos um modelo de sugestão [aqui](#). Para facilitar a organização das ideias e a participação de todos, reserve o quadro branco ou um papel grande fixado na parede, marcadores gráficos, lápis e borrachas para as crianças.

Espaços:

Planejando a construção de um jogo de tabuleiro

Organize a sala reservando espaço para que a atividade ocorra na grande roda e que o quadro ou papel fixado na parede possa ser utilizado por você e pelo grupo. Cuide para que todas as crianças tenham acesso visual de qualidade ao material exposto.

Tempo sugerido:

Aproximadamente 1 hora e 30 minutos.

Perguntas para guiar suas observações:

Como foi o envolvimento do grupo com a proposta? Demonstraram interesse? Exploraram os jogos apresentados? Identificaram as características e diferentes dinâmicas envolvidas? Experimentaram o antes, o depois e sequências?

Quais estratégias de leitura, escrita e contagem, as crianças utilizaram ao criar o jogo? Diferenciaram letras, números e símbolos? Estabeleceram relação entre números e quantidades? Registre exemplos.

Como se deu a interação entre as crianças durante as explorações do jogo e do momento de criação? Como se deu a troca de ideias entre os pares? Souberam ouvir e emitir opiniões? Trabalharam de forma colaborativa? Como?

Para incluir todos:

Identifique barreiras físicas, comunicacionais ou relacionais que podem impedir que uma criança ou o grupo participe e aprenda. Reflita e proponha apoios para atender as necessidades e diferenças de cada criança ou do grupo. Ao selecionar os jogos, considere as especificidades do seu grupo, cuide para que a dinâmica deles não ofereça obstáculos para a participação de todos.

O que fazer durante?

1

Convide as crianças para se juntarem a você em uma grande roda. Apresente os jogos de tabuleiro que selecionou e diga a elas que trouxe um desafio para o grupo. Apresente a proposta de começarem a pensar na criação de um jogo de tabuleiro sobre o tema que está sendo vivenciado no cotidiano do grupo. Questione as crianças se elas já jogaram algum jogo de tabuleiro e se conhecem os jogos que você trouxe. Aproveite as falas para listar diversos jogos de tabuleiro, valorizando as experiências compartilhadas e destacando como jogos de tabuleiro são interessantes.

2

Percebendo o envolvimento do grupo, conte às crianças um pouco da história dos jogos de tabuleiro e apresente um dos que selecionou. Por meio de questionamentos, estimule o grande grupo a descrever este jogo, levantar hipóteses sobre sua dinâmica e explique como se joga. Em seguida, peça para que uma criança escolha outro jogo e que, junto com o grupo, faça o mesmo. Caso as crianças não tenham familiaridade com textos de regras de jogos, escolha um manual para fazer a leitura e possibilitar uma breve familiarização. Faça esta exploração com todos os jogos que selecionou e, por votação, escolha um para o **grande grupo** jogar de forma coletiva, ainda na roda. Durante a partida, instigue as crianças a refletirem quanto a interpretação dos dados ou roletas, destacando a representação numérica apresentada (numeral ou pontos) e sua utilização na movimentação das peças/peões no tabuleiro. Observe como estão relacionando-as às suas respectivas quantidades. Aproveite para problematizar situações de ordenação, incentivando as crianças a observarem o que acontece antes e depois, o que vem primeiro ou quem chegou primeiro, por exemplo. Possíveis falas e ações do professor neste momento: Qual número saiu no dado? Vamos andar esta quantidade de casas? Quem ajuda a contar? Ué, vocês andaram 6 casas, mas a gente tinha tirado 4 no dado. Quantas casas temos que voltar? Alguém sabe? Olha só, o peão estava nesta casa. Andando 4 casas, tem que parar em qual? Isso! São duas casas a menos, né?

3

Ao encerrarem a partida do jogo ou um número significativo de rodadas, convide o **grande grupo** a comparar os jogos disponíveis. Busque perceber com o grupo se os jogos são todos iguais, o que eles têm em comum, dentre outras características. Durante as observações, busque instigar as crianças a perceberem os elementos comuns entre os jogos de tabuleiro. Aproveite este momento para registrar as informações trazidas pelas crianças no quadro ou papel fixado na parede, dizendo ao grupo que essas são informações importantes para que possam atender ao desafio de criarem um jogo. Leia as observações registradas e questione as crianças se existe algo mais que precisam saber sobre jogos de tabuleiro para criar um novo jogo sobre o tema que estão envolvidas.

Possíveis falas e ações do professor neste momento: O que os jogos de tabuleiro têm em comum? Vamos observar os tabuleiros? Ah, boa! Vou anotar essa sua observação aqui no cartaz: os tabuleiros tem caminhos para as peças caminharem. Percebem algo mais? Ótima percepção, então vou anotar: algumas casas do caminho do tabuleiro tem cores diferentes e indicam tarefas.

4

Ao finalizarem o registro das observações, sinalize para as crianças que é hora de começarem a pensar no jogo que irão criar. Questione o grupo sobre por onde é possível começar. Sugira que comecem definindo qual será o enredo do jogo. Por exemplo, se a temática for mundo animal, as crianças podem definir que o jogo será um caminho em uma floresta ou uma exploração no fundo do mar. Em seguida, estimule o grupo a começar a pensar nas regras do jogo. Diga que você irá registrar as ideias trazidas no quadro ou papel fixado na parede. Busque enriquecer estas contribuições promovendo a troca de ideias entre as crianças por meio de questionamentos estruturantes.

Possíveis falas do professor neste momento: o que é objetivo do jogo? Alguém sabe me dizer? Então, qual será o objetivo do que estamos construindo? Quantos serão os jogadores? Como eles irão se locomover no percurso do tabuleiro? O que pode acontecer neste caminho?

5

Ao esgotarem o registro das ideias e regras do jogo, faça a leitura do cartaz construído neste diálogo e questione o **grupo** acerca da concretização do jogo. Isto é, como podem fazer para construir o jogo que acabaram de idealizar. Acolha as falas das crianças e diga que trouxe uma tabela em um grande cartaz para fixar na parede, que pode ajudar neste planejamento.

6

Apresente ao **grande grupo** a tabela de plano de ação. Diga que este é um modelo muito usado pelas pessoas que precisam se planejar para fazer algo. Diga que a tabela nos ajuda a organizar as ideias e depois combinar as etapas de tudo que temos que fazer, sem esquecer de nada que combinamos. Destaque que a tabela possui colunas: uma com o que precisa ser feito e uma com os recursos que são necessários para fazer isto, ou seja, um lugar para listar os materiais que precisarão.

7

Convide as crianças a preencherem a tabela com seu apoio, isto é, sendo você o escriba. Busque detalhar o processo de escrita das palavras trazidas pelas crianças, estimulando-as a refletirem sobre elas. Para isso, considere que esta é uma construção de texto oral (das crianças) com destino escrito (escrita do professor) e que marcar o tempo da escrita enquanto registra as ideias das crianças é uma forma interessante de detalhar esse processo.

Planejando a construção de um jogo de tabuleiro

Possíveis falas do professor neste momento: Precisaremos fazer um tabuleiro. Então, vou escrever aqui na primeira coluna a palavra tabuleiro. Alguém sabe como se escreve a palavra tabuleiro? Precisaremos fazer um tabuleiro, certo? Agora precisamos preencher esta outra coluna. Que materiais precisaremos para construir o tabuleiro?

Para finalizar:

Ao concluir o preenchimento da tabela, faça a leitura dos itens que foram listados como necessários para a confecção do jogo. Faça uma revisão com as crianças, verificando se deixaram de incluir algo importante. Diga para o grupo que ela ficará exposta para complementarem se tiverem outras ideias e proponha que construam o jogo em outro momento.

Desdobramentos

O desdobramento natural desta atividade é a construção do jogo de tabuleiro utilizando o plano de ação elaborado. Preveja atividades que considerem as ações definidas pelo grupo no plano de ação, como a confecção do tabuleiro, a elaboração das regras. Organize **pequenos grupos**, lance mão dos materiais já existentes na sala ou reutilize materiais comuns na escola, como caixas, copos, tampas de hidrocores e outros. Você pode construir uma agenda para a elaboração do jogo com a turma. Preparamos uma sugestão [aqui](#). Sendo assim, reserve atividades apenas para a confecção do tabuleiro, que envolve uma parte estática, uma parte de organização da trilha, outra dos números etc. Em outro dia, organize com as crianças as penalidades, dicas e prêmios que podem contar nas casas, como: “você ajudou a salvar uma baleia, avance dois espaços”, ou “você jogou lixo na praia, fique uma rodada sem jogar” etc. Outra atividade pode ser dedicada a elaborar as regras e mais uma para finalizar: fazer o dado, os peões, a embalagem do jogo etc. Além disso, a realização de um campeonato do jogo quando pronto é uma opção.

Engajando as famílias

Exponha as regras do jogo e o plano de ação no mural da sala e peça para que as famílias contribuam com sugestões, seja propondo novas regras para enriquecer o jogo ou indicando novas ações ou materiais para a confecção dele.

Materiais complementares



Documento

Atividade para impressão - TABELA DE PLANO DE AÇÃO

<https://nova-escola-producao.s3.amazonaws.com/ZvBabq68b6FW2KNcneRuCee7SbGSszyw3nSjkdRmGsdDWkJe5UdZ7tYQ5vP/tabela-de-plano-de-acao.pdf>



Documento

Atividade para impressão - AGENDA DA CRIAÇÃO DO JOGO DE TABULEIRO

<https://nova-escola-producao.s3.amazonaws.com/T7KfWNtmpXcTC2UPEuGZavkNkNDVdABvfTrgyR3Tdxab2BaqsuDguTbr7ghA/apresentacao-sem-titulo.pdf>

Planejando a construção de um jogo de tabuleiro

Apoiador Técnico



TABELA DE PLANO DE AÇÃO

JOGO: _____

	O QUÊ	MATERIAL
1		
2		
3		

AGENDA DA CRIAÇÃO DO JOGO DE TABULEIRO

DIA	AÇÃO	RESPONSÁVEIS	CONCLUSÃO
DIA 1 (INSERIR DATA)	PLANO DE AÇÃO	TODA TURMA	OK (INSERIR DATA)
DIA 2 (INSERIR DATA)	DESENHO DA TRILHA	INSERIR NOME DAS CRIANÇAS	
DIA 3 (INSERIR DATA)	INSERÇÃO DE NÚMEROS NA TRILHA	INSERIR NOME DAS CRIANÇAS	
DIA 4 (INSERIR DATA)	CONSTRUÇÃO DAS PENALIDADES, DICAS E PRÊMIOS QUE PODEM CONTER NAS CASAS DO TABULEIRO	TODA TURMA	
DIA 5 (INSERIR DATA)	ELABORAÇÃO DAS REGRAS DO JOGO	TODA TURMA	