

WHERE DOES IT COME FROM?

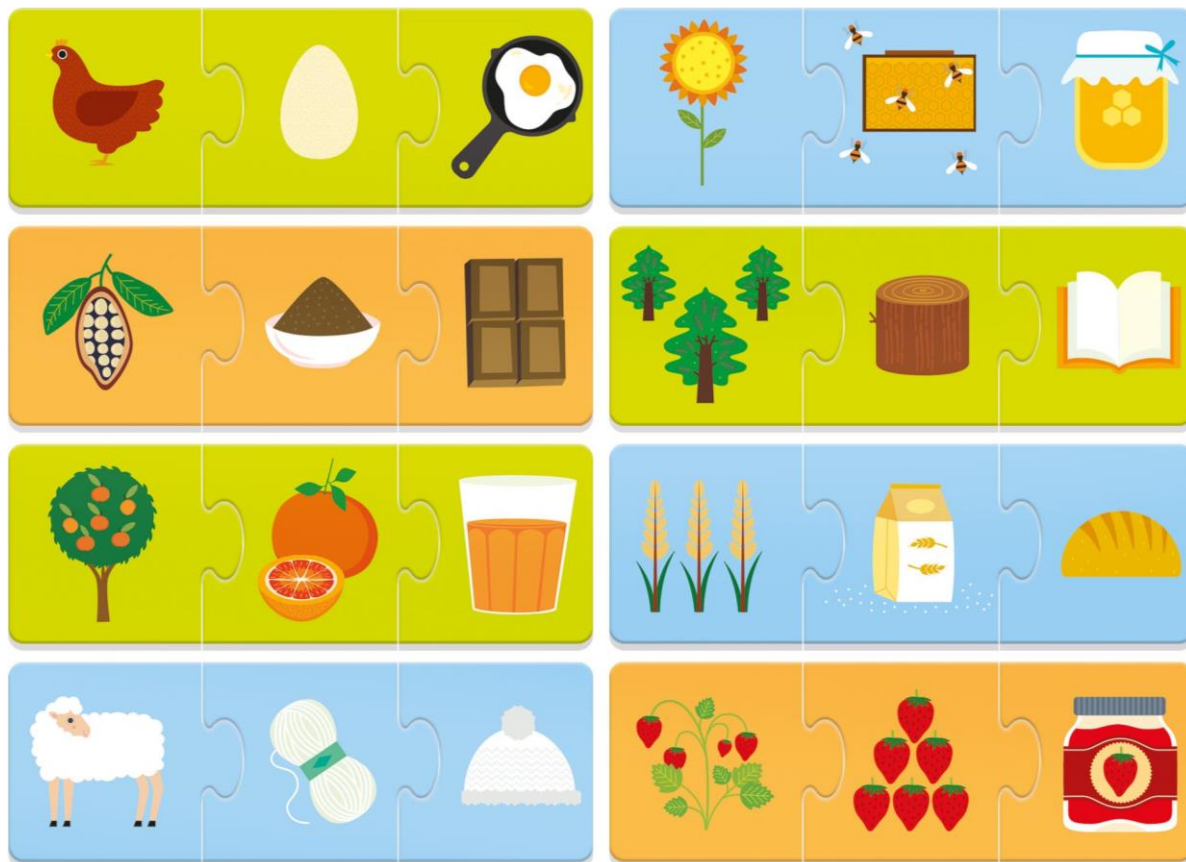
O jogo é formado por 9 puzzles de 3 peças, cada puzzle representa uma associação. A inteligência principalmente envolvida é a naturalista: por meio da atividade, a criança aprende a reconhecer os elementos da natureza e as suas possíveis transformações. Envolve ainda a inteligência lógico-matemática: a criança compreende como é possível obter um elemento através de uma sequência de ações.

Como jogar

Antes de iniciar o jogo, é fundamental preparar o ambiente para favorecer a atenção da criança. O local deve ser um espaço tranquilo e controlado e a superfície escolhida não deve ter elementos alheios à atividade lúdica.



O jogo consiste na organização das sequências ordenando os elementos e a sua transformação. Por exemplo: donde vem o pão? Inicia-se com o primeiro cartão (a espiga de trigo) e depois encaixa-se sucessivamente os elementos associados, ou seja, a farinha e, por fim, o pão! O adulto pode ajudar a criança fornecendo o primeiro cartão: pega no cartão da espiga de milho e diz: "Vamos ver donde vem o pão!". Em seguida, aproxima o segundo cartão, o cartão da farinha, e convida a criança a encaixar os cartões até completar a sequência.



Aprofundamentos e curiosidades

As atividades lúdicas respondem à necessidade de aquisição de novos conhecimentos por parte das crianças, proporcionando respostas a algumas curiosidades características típicas da faixa etária dos 4 aos 6 anos. A curiosidade é um motor fundamental de crescimento que potencia todo o processo de aprendizagem. Tudo aquilo que produz curiosidade estimula as crianças a fazerem perguntas e a chegarem à origem das coisas!