

# ONDE ESTÁ?

Ref. 20522



## CONTEÚDO

2 JOGOS para explorar os conceitos espaciais, incluindo:

- 25 CARTAS LAMINADAS de dupla face:
  - Frente com **rebordo azul**: cada carta inclui 6 fotografias de uma casa com 2 animais em POSIÇÕES OPOSTAS.
  - Verso com **rebordo vermelho**: cada carta inclui 6 fotografias de uma casa com 2 animais em POSIÇÕES DIFERENTES.
- UMA CASA DE MADEIRA, para montar.
- 150 MARCADORES ARREDONDADOS
- 4 ANIMAIS DE MADEIRA: CORUJA, GUAXINIM, ESQUILO e COELHO
- Folha com uma tabela guia de posições

**O material de cartão das cartas laminadas e os animais e casa de madeira provêm de florestas sustentáveis.**

## GRUPO ETÁRIO RECOMENDADO

Dos 4 aos 7 anos.

## OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Aprendizagem de conceitos espaciais: acima/abaixo (ou por cima/por baixo), em frente/atrás, direita/esquerda (ou de um lado/do outro lado), dentro/fora.
- A natureza deste material torna-o muito útil para o ensino de um segundo idioma enquanto se praticam os conceitos espaciais.

## COMO JOGAR

1. Coloque a casa num local onde possa ser facilmente vista por todos os alunos.
2. Distribua as cartas entre os alunos.
3. O professor, ou um aluno, deverá colocar dois animais numa das posições apresentadas na tabela. O aluno que tenha a carta com a fotografia que corresponda à combinação coloca um marcador vermelho sobre a mesma. O estudante que concluir a sua carta primeiro é o vencedor.



[oficinadidactica.pt](http://oficinadidactica.pt)  
Telef.: 213 872 458

## JOGO 1: CONCEITOS OPOSTOS: CARTAS COM REBORDO AZUL

Os seguintes **conceitos opostos** podem ser explorados utilizando estas 25 cartas:

- acima/abaixo (ou por cima/por baixo)
- **em frente/atrás**
- **direita/esquerda** (ou de um lado/do outro lado)
- **dentro/fora**

As diferentes fotografias apresentam **4 animais: coruja, guaxinim, esquilo e coelho**. Cada fotografia apresenta dois animais, cada um deles na posição oposta ao do outro. Ao combinar os quatro conceitos diferentes e os 4 animais obtêm-se um total de **48 combinações diferentes**. Cada carta inclui 6 fotografias: os quatro conceitos opostos mais dois outros.

## JOGO 2: ORIENTAÇÃO ESPACIAL: CARTAS COM REBORDO VERMELHO

Os seguintes **conceitos espaciais** podem ser explorados utilizando estas 25 cartas:

- acima/abaixo (ou por cima/por baixo)
- **em frente/atrás**
- **direita/esquerda** (ou de um lado/do outro lado)
- **dentro** (o conceito "fora" foi excluído, porque poderia ser confundido com "em frente" ou "ao lado")

As diferentes fotografias apresentam **dois animais: coruja e coelho**. Em cada fotografia, cada animal aparece numa posição diferente. Ao combinar as 7 posições dos dois animais obtêm-se **42 combinações diferentes**

## OUTRAS ATIVIDADES

Com a casa e os animais:

- Antes de passar às cartas, o professor deve apresentar o conceito utilizando apenas a casa e os animais.
  - Com a casa e um animal (ou dois animais, um atrás do outro), o professor pode inventar uma história que envolva os diferentes conceitos espaciais: em frente-atrás, perto-longe, à volta, etc.
  - Com dois ou três animais e sem a casa, o professor pode inventar uma história que envolva uma variedade de conceitos espaciais: entre, ao lado, por detrás, etc.

De ambas as formas, os alunos ficam familiarizados com os conceitos espaciais que serão posteriormente apresentados nas cartas, bem como com quaisquer outros que não foi possível incluir nas cartas: perto-longe, à volta, entre, etc.



oficinadidactica.pt  
Telef.: 213 872 458

Com as cartas:

- O professor distribui as cartas entre os alunos, dizendo-lhes se devem virar o rebordo azul ou vermelho para cima. Dependendo da cor do rebordo do cartão, o professor (ou um aluno) seleciona os animais correspondentes e explora os conceitos espaciais, colocando os animais em várias posições à volta da casa ao mesmo tempo que diz o nome do animal e a sua posição em voz alta. As tabelas, que apresentam as várias combinações de posições que apresentadas nas cartas, podem servir como guia. O aluno cuja carta tiver uma fotografia que apresente a mesma posição coloca um marcador sobre a mesma. O vencedor é o aluno que conseguir completar a sua carta primeiro.

Para facilitar a tarefa do professor, é fornecida uma tabela que pode ser fotocopiada, refletindo todas as combinações possíveis de animais/posições. Estas podem ser assinaladas durante o jogo para evitar repetições.



[oficinadidactica.pt](http://oficinadidactica.pt)  
Telef.: 213 872 458

