

# O desafio das vogais

Ref. 30672








## CONTEÚDO

O jogo é composto por 20 cartas quadradas (5 cartas de ação, 5 puzzles com 2 peças e 10 cartas com uma superfície rugosa), 2 rodas, 5 grandes vogais para juntar e 5 fitas ergonómicas de cores diferentes. As cartas são fabricadas em cartão grosso, durável, resistente ao desgaste e de alta qualidade.

O material é ecológico e tem origem em florestas sustentáveis, composto por uma elevada percentagem de material reciclado e é 100% reciclável.

## DESCRIÇÃO DOS DESAFIOS

	Puzzle: forme a vogal encaixando duas peças		Leitura tátil, letras maiúsculas: use um dedo
	Encaixe: forme a vogal encaixando duas peças		Leitura tátil, letras minúsculas: use um dedo
	Unir: junte a vogal com uma fita		

## GRUPO ETÁRIO RECOMENDADO

Crianças dos 3 aos 6 anos.

Aprender a ler e a escrever começa formalmente aos 5 anos de idade, mas recomenda-se que as crianças se familiarizem cedo com as letras, começando pelas vogais. Este jogo ativa a abordagem preliminar necessária para que as crianças mais novas possam distinguir as vogais em maiúsculas e em minúsculas.

Embora seja adequado para crianças entre os 3 e os 6 anos, pode ser utilizado por crianças mais velhas com necessidades especiais que necessitem trabalhar a aprendizagem das vogais a partir de uma abordagem multis sensorial (através de diferentes sentidos), a distinção visual e tátil, a associação e a competências motoras finas.

A superfície rugosa permite o desenvolvimento da coordenação mão-olho, necessária para escrever cada vogal.



Telef. (00351) 213 872 458  
Chamada para a rede fixa nacional  
<https://oficinadidactica.pt>

A linha na base de cada carta ajuda a posicioná-las corretamente para que as crianças possam brincar sem supervisão.

Inspirado pela Metodologia Montessori.

## OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Aprender progressivamente a identificar e a diferenciar as vogais com uma abordagem multissensorial.
- Melhorar a coordenação mão-olho e a destreza manual utilizando as cartas e juntando-as corretamente.
- Desenvolver competências motoras finas utilizando as cartas e juntando-as com as fitas.
- Trabalhar a distinção tátil deslizando um dedo sobre uma superfície rugosa e exercitar a memória visual através do toque.
- Melhorar a distinção visual através do reconhecimento das vogais.

## COMO JOGAR

### DESCOBRIR AS VOGAIS



Material: roda de vogais, todas as vogais e fitas ergonómicas.

1. À vez, começando pelo jogador mais novo, rode a seta na roda de vogais e tire uma carta da vogal indicada pela seta para a encaixar, unir, fazer o puzzle ou o exercício tátil. Pode escolher qualquer desafio. Após concluir o desafio, o jogador guarda a carta.
2. Segue-se outro jogador.
3. Se a seta apontar para uma vogal sem cartas na mesa, a vez passa para o jogador seguinte.
4. O jogo termina quando não há mais cartas na mesa.
5. Ganha o jogador com mais cartas.



Telef. (00351) 213 872 458  
Chamada para a rede fixa nacional  
<https://oficinadidactica.pt>

## ENCARE O DESAFIO!



Material: roda de desafio, todas as vogais e fitas ergonómicas.

1. À vez, começando pelo jogador mais novo, rode a seta na roda de desafio e tire a carta correspondente ao desafio indicado pela seta com a vogal à sua escolha. O jogador completa o desafio e guarda a carta.
2. Segue-se outro jogador.
3. Se a seta apontar para um desafio que já não seja possível realizar com as vogais na mesa, a vez passa para o jogador a seguir.
4. O jogo termina quando não há mais cartas na mesa.
5. O vencedor é o jogador que tiver completado mais desafios (com mais cartas).

## O DESAFIO DAS VOGAIS



Material: roda de vogais, roda de desafio, todas as vogais e fitas ergonómicas.

1. À vez, começando pelo jogador mais novo, rode as setas nas rodas de vogais e de desafio. Tire a vogal indicada na roda de vogais e o desafio indicado na roda de desafio. O jogador completa o desafio e guarda a vogal.
2. Segue-se outro jogador.
3. Se a seta apontar para um desafio de vogal já realizado, a vez passa para o jogador a seguir.
4. O jogo termina quando não há mais cartas na mesa.
5. O vencedor é o jogador que tiver completado mais desafios (com mais cartas).

## OUTRAS ATIVIDADES

1. **Faça o mesmo desafio com todas as vogais.** Quando o desafio estiver concluído, o jogador escolhe o desafio a seguir.
2. **Reconhecer as vogais com os olhos fechados.** O jogador escolhe uma das cartas rugosas para distinção tátil, em maiúscula ou minúscula, e ordena as cartas com os olhos fechados. Também pode fazer o mesmo com as peças de contorno grandes.

Em qualquer uma das atividades, os desafios podem ser feitos ao mesmo tempo que pronuncia a vogal a ser utilizada e convidando o jogador a repeti-la. Desta forma, a aprendizagem integra informação de vários sentidos em simultâneo: visão, toque e audição.



Telef. (00351) 213 872 458  
Chamada para a rede fixa nacional  
<https://oficinadidactica.pt>