

A FUNÇÃO PEDAGÓGICA DOS JOGOS COMO APRENDIZAGEM

O papel fundamental dos jogos é proporcionar por meio de uma atividade lúdica o prazer que permite a criança garantir o exercício de sua liberdade, isto é, possibilita a manifestação da imaginação, organização e criatividade.

A sugestão abaixo permite ampliar os conhecimentos gerais e específicos em buscas da memória e na prática e desenvolvimento da escrita.

JOGO DO STOP OU ADEDONHA



A tabela para o jogo Stop ou Adedonha é composta por 6 colunas e 6 linhas. As colunas são rotuladas: LETRA, NOME, ANIMAL, FRUTA, OBJETO e PONTOS. No topo da tabela, há ilustrações de dois personagens (um menino e uma menina) e o texto 'STOP' em verde. À direita, há as letras 'ABC' em cores vibrantes. Na base da tabela, há uma linha rotulada 'TOTAL' com um espaço para anotação.

LETRA	NOME	ANIMAL	FRUTA	OBJETO	PONTOS
TOTAL					

- Para jogar Stop ou Adedonha cada jogador deverá estar com sua tabela. Os participantes colocam a mão para trás e falam “Adedonha” e mostram as mãos e os dedos. A quantidade de dedos expostos corresponde à letra que vai ser direcionada para o jogo.
- Assim que a letra é escolhida, os participantes terão que escrever abaixo de cada tema, uma palavra com início da letra sorteada. Quem terminar primeiro de escrever em toda a linha com os temas fala: “Stop”, e na mesma hora todos devem largar o lápis e parar de escrever.
- Na conferência, marca-se 10 (dez) pontos para cada resposta certa. Se alguém escrever a mesma palavra que outro jogador, marcará somente 5 (cinco) pontos, quem não acertar ou não escrever nada, ficará com 0 (zero) pontos. Somam-se no final da linha quantos pontos marcou. Assim prossegue com várias letras. No final, quem fizer mais pontos é o vencedor.

