

<b>Nome da Escola/ Jardim:</b>	<b>DVP</b>
<b>Tipo de recurso pedagógico:</b>	Interação entre pares ou jogo cooperativo (por exemplo, desafio de blocos de construção, projeto artístico colaborativo, jam de música em grupo, espetáculo de marionetas, cozinhar ou fazer bolos em conjunto)
<b>Nome do recurso pedagógico:</b>	Jogos de Linguagem
<b>Grupo etário a que se destina:</b>	Dos <u>3</u> aos <u>7</u> anos de idade
<b>Número de alunos envolvidos:</b>	Todo o grupo
<b>Número de professores envolvidos:</b>	Min 1 Max 3
<b>Duração:</b>	Todo o ano letivo
<b>Descrição do recurso pedagógico:</b>	<p>Nos jardins-de-infância, os jogos de linguagem são utilizados todos os dias porque criam uma atmosfera alegre e positiva, onde as crianças não têm medo de falhar, e o papel dos educadores é muito importante. O educador tem um papel muito importante na implementação dos jogos de linguagem porque é, ao mesmo tempo, um motivador, um colega de equipa, mas também o criador do jogo. O educador deve ser o interlocutor da criança: questionador, ouvinte e encorajador das capacidades linguísticas das crianças. Quando o educador é mais um parceiro e menos uma autoridade, as crianças apreciam a interação durante mais tempo. As crianças devem ser motivadas a pensar e a falar sobre diferentes temas, a fazer perguntas e a encontrar respostas, devem ser encorajadas a falar sobre si próprias e sobre os outros, a brincar com eles. Ao brincar, uma criança em idade precoce e pré-escolar conhece o mundo de forma mais natural. O objetivo dos jogos de linguagem é encorajar a competência lexical das crianças, ou seja, desenvolver a atenção auditiva, encorajar a expressão oral, a concentração, o pensamento divergente, encorajar a criatividade e a criatividade verbal, notar e nomear os opostos, desenvolver e encorajar a cooperação e o bom sentimento no grupo e enriquecer o vocabulário. As crianças compreendem, por exemplo, que podem utilizar a língua para exprimir a sua opinião, compreender os outros, simpatizar com os outros. Os jogos de linguagem são uma fonte de motivação necessária para as actividades iniciais de leitura e escrita. As crianças que são sistematicamente expostas a uma seleção de qualidade de jogos de linguagem e que têm a possibilidade de interagir socialmente no dia a dia e, assim, comunicar com crianças e adultos, dominam melhor as tarefas de leitura e escrita iniciais. Ao utilizarmos os jogos de linguagem de forma sistemática e criativa no nosso trabalho diário com as crianças, influenciámos o desenvolvimento das competências linguísticas da criança, através da atividade básica da criança - o jogo, através do qual aprende e adquire novos conhecimentos e desenvolve os já existentes. Exemplos de jogos de linguagem no jardim de infância Jogo da mosca</p> <p>Descrição do jogo: O educador diz uma frase em que menciona um objeto ou animal, durante a qual as crianças devem levantar as mãos se o objeto ou animal voar, ou deixar as mãos sobre a mesa se não voar. O jogo pode ser efetuado individualmente ou em grupo. Depois</p>

	<p>de algumas frases do professor, as crianças podem substituir o seu papel.</p> <p>Jogo de histórias imprevisíveis com dados</p> <p>Descrição do jogo: Para este jogo, são necessários vários cubos com diferentes imagens nas superfícies que as crianças fizeram em conjunto com o professor. Para fazer os cubos, precisamos de papel, lápis de cor, canetas de feltro, cola e tesouras. As crianças pegam nos dados, lançam-nos e, com base na imagem escolhida, criam uma frase. Este jogo divide-se em níveis difíceis e fáceis. Num nível mais fácil, uma criança lança os dados várias vezes e cria uma história de forma autónoma. Num nível mais difícil, um grupo de crianças cria uma história com base nas outras.</p> <p>Jogo de palavras - dizer o contrário</p> <p>Descrição do jogo: Neste jogo podemos utilizar a bola. O professor diz a palavra e atira a bola à criança, e quando a criança apanha a bola, diz a palavra com o significado oposto. Se a criança não responder ou encontrar uma palavra com o significado oposto, o professor pronuncia-a e atribui-lhe novamente a palavra. Com este jogo, favorecemos o desenvolvimento da fala, ligamos os significados e enriquecemos o vocabulário, e encorajamos as crianças a reparar e a nomear os opostos e a desenvolver a concentração. Exemplos de opostos: perto-distante; preto e branco; dia-noite; rápido-lento; quente-frio; sujo-limpo; alto-baixo; saudável-doente; feliz-triste; caro-barato; novo-velho; esquerda-direita...</p> <p>Jogo Crocodilos, crocodilos, podemos atravessar o rio?</p> <p>Descrição do jogo: Para este jogo, é necessário um rio imaginário (um caminho ou um desenho). Uma criança é um crocodilo. Fica numa das margens do rio. Os outros jogadores (crianças) que estão do outro lado do rio fazem-lhe uma pergunta: "Crocodilo, crocodilo, podemos atravessar o rio?" Ele responde: "Só se tiveres a cor vermelha (azul/verde...)". A criança que veste a cor pretendida atravessa o rio livremente e a que não veste é perseguida pelo crocodilo. O objetivo é escapar ao crocodilo e atravessar para o outro lado do rio. Aquele que for apanhado pelo crocodilo torna-se um novo crocodilo.</p>
<b>Resultados/benefícios esperados:</b>	Favorecer o desenvolvimento da fala e da linguagem das crianças (falar, contar, vocabulário...).