

Explore

THE SEA LIFE



INTRODUÇÃO

Explore the sea life é um dispositivo didático HEADU. O sistema Headu permite que as crianças em desenvolvimento brinquem, aprendam e desenvolvam a inteligência ao longo da sua vida.

Explore the sea life é um jogo pensado para o desenvolvimento do pensamento científico e para ajudar as crianças a desenvolver uma “mentalidade científica”. Ter uma mentalidade científica significa procurar compreender a origem e a natureza das coisas.

Esta atividade começa com uma observação precisa e, por vezes, com a medição dos fenómenos, neste caso, da natureza e do mar. Com efeito, a observação é o ponto de partida e o ponto chegada de uma ideia científica. A criança pode aprender desde cedo a estudar os fenómenos, neste caso, os animais marinhos, classificando-os. A criança compreende que, por meio da observação e do registo dos dados, consegue formular uma ideia: quais são os animais marinhos que percorrem as profundezas do mar? Com que insistência?

Jogo educativo STEM

Explore the sea life é um jogo educativo STEM. Em inglês, STEM é o acrónimo de Ciência (Science), Tecnologia (Technology), Engenharia (Engineering) e Matemática (Mathematics) cunhado pela National Science Foundation no início dos anos noventa.

Os brinquedos STEM aproximam as crianças destes assuntos graças à sua funcionalidade e simplicidade de compreensão. Não são apenas brinquedos, mas ferramentas autenticamente úteis para a aprendizagem.

Estes produtos ajudam a criança a desenvolver as suas aptidões, bem como a tornar a educação um momento criativo e envolvente. Conjugam o binómio perfeito: aprender divertindo-se.

A atitude certa

O papel do progenitor-educador é indispensável na compreensão do enorme potencial da criança e para criar em seu redor um ambiente que lhe seja favorável e no qual possa brincar de forma natural, alegre e espontânea. É importante escutar a criança, entender as suas necessidades e o seu estado de ânimo, mostrando-se disponível para a ouvir e confiante nas suas capacidades. Uma atitude positiva é fundamental para alcançar um objetivo.

EXPLORE THE SEA LIFE

A quem se destina o jogo

O jogo destina-se a crianças na faixa etária entre os 5 e os 10 anos. A criança gosta de explorar e fazer sozinha, em intimidade com seu ambiente.

Como apresentar o jogo à vossa criança

Para realizar o jogo, é aconselhável preparar um ambiente adequado, calmo e sem distrações. Além disso, é importante dar à criança todo o tempo necessário para concluir o jogo, promovendo a sua concentração. Cada criança tem os seus próprios ritmos de aprendizagem e é tarefa do progenitor-educador compreendê-los e respeitá-los.

Conteúdo

O kit inclui: puzzle 60x44 de 70 peças, uma lanterna especial, um marcador para marcar e apagar.



Objetivos didáticos

Através deste jogo a criança desenvolve uma mentalidade científica graças a uma observação atenta e empírica. Descobre a magia dos fundos marinhos e de todos os animais marinhos que os habitam.

Além disso, desenvolve:

- a memória e a capacidade de observação, por meio das quais consegue identificar quantas vezes um animal marinho se repete na ilustração.
- a concentração, visto que o contexto lúdico é capaz de atrair a atenção das crianças para a exploração e pesquisa dos inúmeros “habitantes” do mar.
- a curiosidade, pois só graças a ela a criança se sente motivada para aprender e fazer diferentes descobertas sobre a magia dos fundos marinhos.
- a criatividade e a imaginação, mediante as quais, por meio das ilustrações semirrealistas, a criança se projeta nesse mundo imaginando vivenciá-lo.
- a autonomia, através da liberdade de observação, para fazer pesquisas em intimidade com o ambiente.

Inteligências envolvidas

Este dispositivo didático faz referência à teoria de Howard Gardner sobre as Inteligências Múltiplas, segundo a qual cada pessoa dispõe ao nascer de diversas formas de pensar, formas mentis, relativamente independentes umas das outras. O jogo promove o desenvolvimento na criança de algumas inteligências de que Gardner fala:

- a inteligência espacial: consiste em saber reconhecer as relações dos sujeitos no ambiente e saber utilizar a memória visual;
- a inteligência naturalista: permite o surgimento de um interesse particular pelos grandes fenômenos naturais e pela vida da fauna marinha;
- a inteligência corporal-cinestésica: ampla habilidade no manuseamento de objetos e na coordenação olho-mão;
- a inteligência lógico-matemática: permite classificar e sintetizar através de raciocínios de tipo indutivo.

ATIVIDADE PROPOSTA: AGUÇA A VISTA!

Explore the sea life é um puzzle que ilustra o recife de coral: um mar povoado por tubarões, estrelas-do-mar, cavalos-marinhos, peixes e, claro, corais; mas também mergulhadores e máscaras de mergulho. Um puzzle excelente e colorido com ilustrações semirrealistas, adequado para levar a criança a familiarizar-se com a pesquisa científica e a observação empírica, descobrindo a beleza dos fundos marinhos e não só!

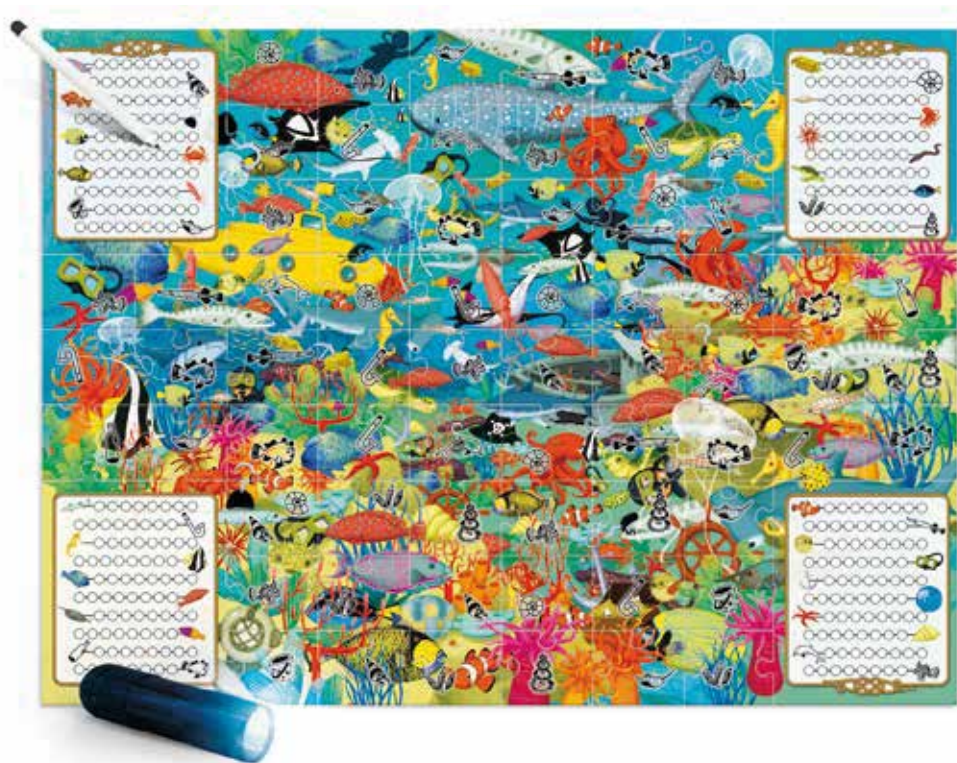
O que escondem os fundos marinhos? Torna-te num mergulhador e embarca numa aventura pelo recife de coral. A embalagem possui um kit completo para que a criança possa identificar-se com o papel de explorador.

Como jogar

Depois de completar o puzzle, a criança, imersa na fauna marinha, vai em busca de peixes, tubarões, tartarugas e muito mais. Graças aos blocos de notas fornecidos, a criança poderá anotar quantas vezes encontra uma determinada figura ou objeto da ilustração e, assim, validar a sua pesquisa. São quatro os blocos de notas disponíveis e estão estruturados com a imagem da figura a ser encontrada mais oito círculos vazios a marcar sempre que o jogador encontrar essa figura no puzzle. Os círculos são sempre 8 mesmo se uma figura se repetir menos vezes, justamente para estimular a criança a pesquisar e observar.



Mas atenção, alguns detalhes não são visíveis a olho nu, mas apenas graças a uma lanterna mágica incluída no kit. Estes detalhes também estão presentes nos cadernos, por isso a criança deve procurá-los com atenção e marcá-los com o marcador apagável.



A vossa missão no recife de coral foi cumprida!

