

PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE SÃO PAULO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
DIRETORIA REGIONAL DE EDUCAÇÃO DE JACANÃ/ TREMEMBÉ
EMEI PROFª EUDÓXIA DE BARROS
Rua Sônia Margy, 246 – Jardim Tremembé

Ao Coordenador do FabLab CCJ Ruth Cardoso da Prefeitura de São Paulo

Assunto: Solicitação para confecção de materiais de jogos de tabuleiro (Jogo da Onça e Xadrez) para a EMEI Profª Eudóxia de Barros.

Prezado Coordenador,

A EMEI Profª Eudóxia de Barros, vem por meio desta solicitar a colaboração dos FabLabs da Prefeitura de São Paulo para a confecção de materiais lúdicos para um projeto pedagógico.

O projeto em questão, voltado para crianças de 4 e 5 anos, tem como objetivo o desenvolvimento de habilidades de raciocínio lógico, concentração e interação social por meio de jogos de tabuleiro, especificamente o Jogo da Onça e o Xadrez adaptado. Acreditamos que a parceria com os FabLabs pode enriquecer significativamente a experiência, oferecendo materiais de alta qualidade e durabilidade, alinhados com as diretrizes de sustentabilidade e inovação.

Para a execução deste projeto, necessitamos da confecção de **7 (sete) unidades** completas dos seguintes jogos:

1. Jogo da Onça:

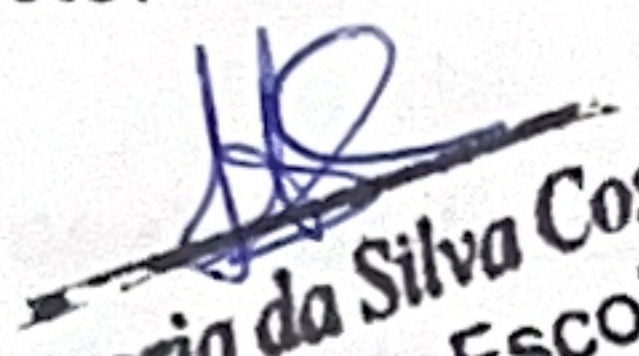
- **7 (sete) tabuleiros:** Confeccionados em material resistente (ex: MDF, acrílico ou madeira), com dimensões aproximadas de 40x40 cm, com o desenho do tabuleiro gravado ou impresso.
- **7 (sete) conjuntos de peças:** Cada conjunto deve conter:
 - **1 (uma) peça representando a onça:** Cor diferenciada (ex: amarela, laranja).
- **14 (quatorze) peças representando os cachorros:** Cor diferente da onça (ex: azul, preta).
- **Observação:** As peças devem ter tamanho adequado para a mão de crianças pequenas e ter acabamento arredondado, sem pontas.

2. Xadrez (versão adaptada):

- **7 (sete) tabuleiros:** Confeccionados em material resistente (ex: MDF, acrílico ou madeira), com dimensões aproximadas de 40x40 cm, com as casas do tabuleiro de xadrez em cores contrastantes (preferencialmente preto e branco).
- **7 (sete) conjuntos de peças:** Cada conjunto deve conter:
 - 16 (dezesseis) peças brancas.
 - 16 (dezesseis) peças pretas.
- **Observação:** As peças devem ser seguras, sem quinas ou pontas, e com design simplificado para fácil reconhecimento pelas crianças (ex: peão, torre, rei, rainha, bispo, cavalo).

Agradecemos imensamente a atenção e a possibilidade de colaboração. Permanecemos à disposição para qualquer esclarecimento ou para agendamento de uma visita para detalhamento do projeto.

Atenciosamente,


Honória da Silva Costa
 Diretor de Escola
 RF. 715 621 9/2
 RG. 13 818 609-1

Honória da Silva Costa – RF 715.621.9-2

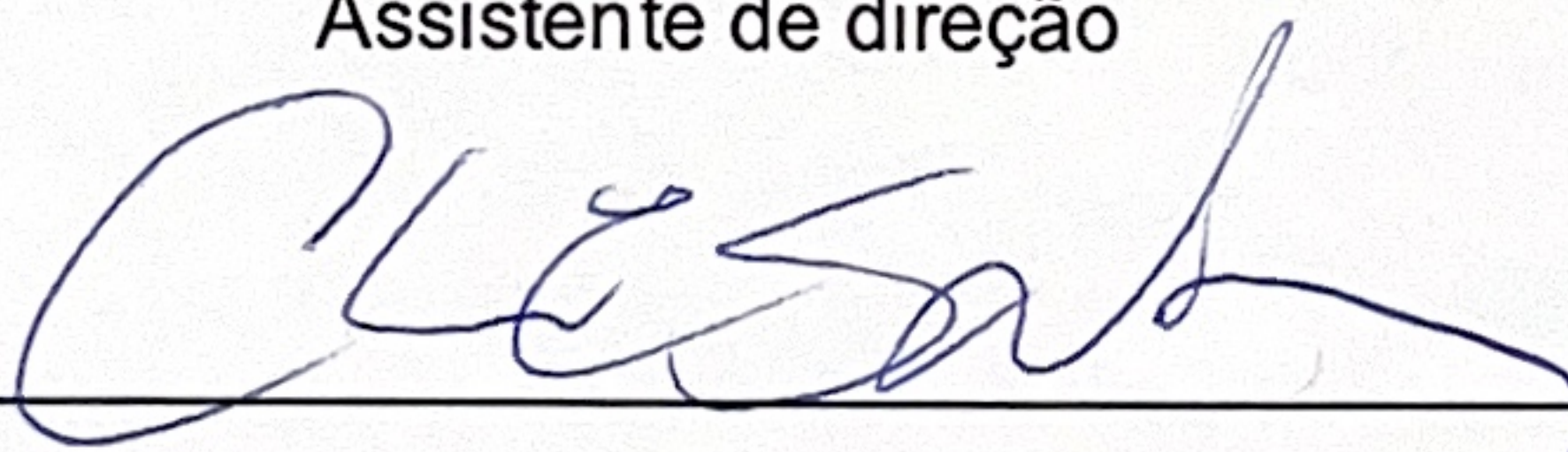
Diretora



Elis Carvalho Ferreira da Silva – RF 814.041.3-1

Assistente de direção

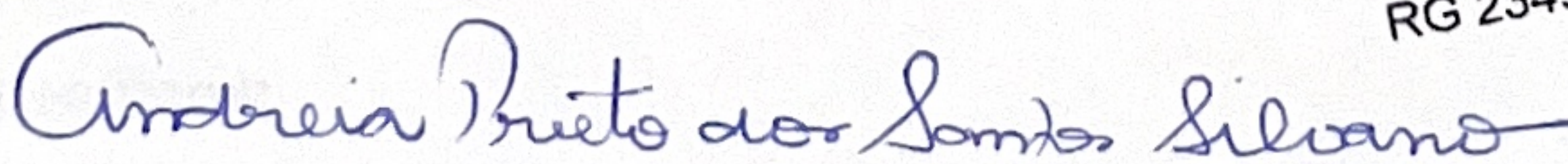
Elis Carvalho Ferreira da S.
 Assistente de Diretor
 RF 8140413-3
 RG: 18.451.338-8



Carlos Eduardo dos Santos Neves – RF 726.818.1-2

Coordenador pedagógico

Carlos Eduardo dos Santos Neves
 Coordenador Pedagógico
 RG 23490717-4 RF 7268181/2



Andreia Prieto dos Santos Silvano – RF 823.980.1-1

Professora

PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE SÃO PAULO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
DIRETORIA REGIONAL DE EDUCAÇÃO DE JAÇANÃ/ TREMEMBÉ
EMEI PROFª EUDÓXIA DE BARROS
Rua Sônia Margy, 246 – Jardim Tremembé

Projeto de Jogos de Tabuleiro: Explorando Estratégia e Lógica com o Jogo da Onça e o Xadrez

1. Introdução e Justificativa

Este projeto visa introduzir o universo dos jogos de tabuleiro para crianças de 4 e 5 anos, utilizando como base o Jogo da Onça, um jogo tradicional brasileiro, e o Xadrez, um dos jogos mais antigos e populares do mundo. A escolha dessas duas atividades se justifica por seu grande potencial educativo, que vai muito além do entretenimento. Eles estimulam o raciocínio lógico, a resolução de problemas, o pensamento estratégico, a concentração e a paciência.

Para a faixa etária da educação infantil (4 e 5 anos), o foco não é a memorização de todas as regras complexas, mas sim a familiarização com o tabuleiro, o movimento das peças e a compreensão dos objetivos básicos de cada jogo. Este projeto busca, acima de tudo, promover a interação social, a cooperação e o respeito às regras, habilidades fundamentais para o desenvolvimento integral das crianças.

2. Objetivos

Objetivo Geral:

- Promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais por meio da introdução e prática de jogos de tabuleiro, com foco no Jogo da Onça e no Xadrez.

Objetivos Específicos:

- **Raciocínio Lógico e Estratégico:** Desenvolver o pensamento de causa e efeito e a capacidade de planejar movimentos simples para atingir um objetivo.
- **Concentração e Paciência:** Aprimorar a capacidade de manter o foco em uma atividade por um período e esperar sua vez de jogar.
- **Resolução de Problemas:** Estimular as crianças a pensar em soluções para situações de jogo, como capturar uma peça ou evitar um ataque.
- **Socialização e Respeito:** Promover a interação entre os pares, o respeito às regras, a aceitação de vitórias e derrotas e a prática do jogo limpo.

- **Introdução ao Universo Lúdico:** Despertar o interesse por jogos de tabuleiro como uma forma de lazer educativa.

3. Normativas e Currículo da Cidade (SME-SP)

Este projeto está alinhado com as diretrizes da Secretaria Municipal de Educação de São Paulo, especialmente no que se refere ao Currículo da Cidade - Educação Infantil, que destaca a importância do **brincar e interagir** como eixos estruturantes. A proposta também considera os seguintes campos de experiência:

- **O Eu, o Outro e o Nós:** As crianças aprendem a compartilhar, a esperar a vez e a respeitar o colega, desenvolvendo a autonomia e a convivência.
- **Corpo, Gestos e Movimentos:** O manuseio das peças e a movimentação no tabuleiro exploram a coordenação motora fina.
- **Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações:** A atividade com os jogos de tabuleiro permite que as crianças explorem conceitos matemáticos de maneira concreta, como contar as peças, entender a posição no tabuleiro e reconhecer a quantidade de movimentos possíveis.

4. Fabricação de Peças e Tabuleiros

- **Critérios de fabricação:** vide projeto anexo.

5. Metodologia

- **Primeiro Contato (4-5 anos):** Início com o Jogo da Onça. O tabuleiro e as peças são mais simples, o que facilita o entendimento. Explica-se o objetivo de forma lúdica (a onça caça os cachorros, os cachorros cercam a onça).
- **Introdução Gradual ao Xadrez (5 anos):** Após a familiarização com o Jogo da Onça, as crianças podem ser introduzidas ao tabuleiro de xadrez e às suas peças. O foco inicial será em poucos movimentos de cada peça (o peão anda para a frente, a torre em linha reta, etc.), sem a preocupação com o "xeque-mate" imediato.
- **Atividade Lúdica e Interativa:** A proposta é que as crianças joguem em duplas ou pequenos grupos, com a mediação do professor, que fará perguntas para estimular o raciocínio ("Onde você pode colocar essa peça?", "O que acontece se você mover para cá?").
- **Momento do Jogo:** As sessões de jogo serão inseridas na rotina da turma, como uma atividade permanente, em um espaço da sala ou áreas externas, para acesso livre e estimulação do interesse.

6. Avaliação e Recursos

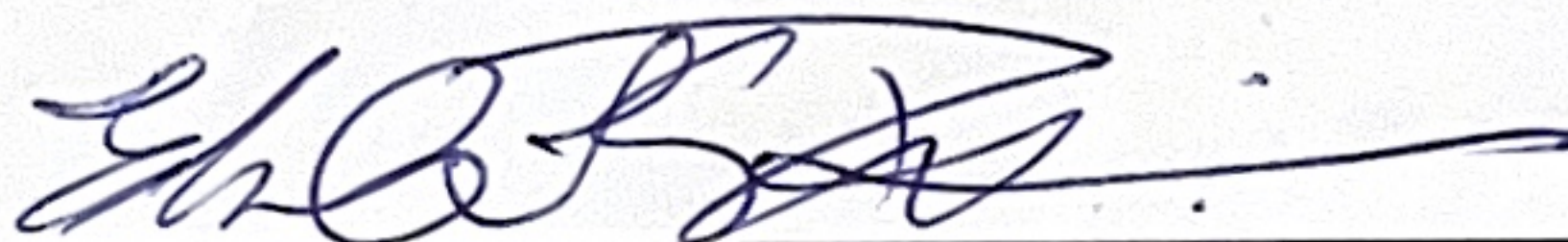
A avaliação será contínua, baseada na observação da participação das crianças, no desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas e na sua capacidade de compreender e aplicar as regras básicas dos jogos. Os recursos necessários serão os tabuleiros e peças e um espaço adequado na escola para a realização das atividades.

Este projeto busca oferecer uma experiência educativa e divertida, usando os jogos de tabuleiro como uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento integral das crianças da EMEI Profª Eudóxia de Barros.


Honória da Silva Costa
Diretor de Escola
RF. 715 621 9/2
RG. 13 818 609-1

Honória da Silva Costa – RF 715.621.9-2

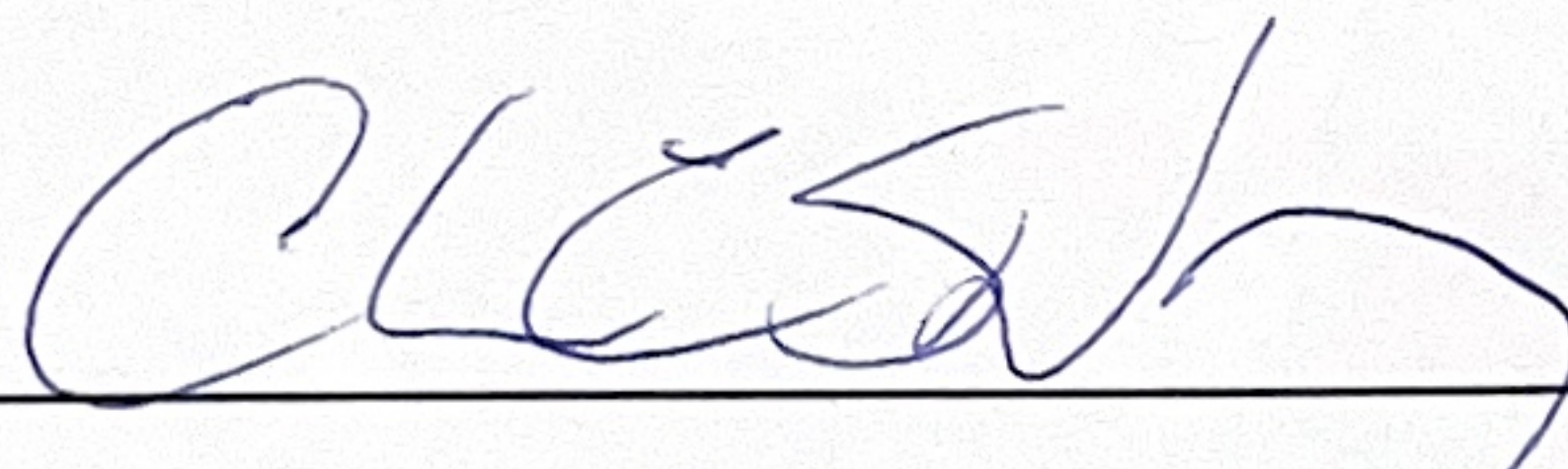
Diretora



Elis Carvalho Ferreira da Silva – RF 814.041.3-1

Assistente de direção

Elis Carvalho Ferreira da Silva
Assistente de Diretor
RF 8140413-3
RG: 18.451.338-8



Carlos Eduardo dos Santos Neves – RF 726.818.1-2

Coordenador pedagógico

Carlos Eduardo dos Santos Neves
Coordenador Pedagógico
RG 23490717-4 RF 7268181/2



Andreia Prieto dos Santos Silvano – RF 823.980.1-1

Professora