PROJETO GOLFE DE RUA

OFICINA-PILOTO | APRESENTAÇÃO

Brangie: contar, escolher e conviver

Uma proposta inicial para escolas e espaços comunitários. Duração e público sugeridos, sujeitos à avaliação do responsável e do educador.

Público sugerido	Organização sugerida	Duração
8 a 11 anos; adaptar à turma.	8 a 12 participantes; 2 a 3 mesas com até 4 jogadores.	45 minutos.

1. Propósito e objetivos de observação

Experimentar o Brangie em tabuleiro, com mediação de um educador, observando como os participantes contam, comparam possibilidades de movimento e convivem durante a partida. O piloto não pressupõe ganhos de aprendizagem já comprovados.

Matemática: contar casas e verificar onde termina a contagem.
Planejamento: explicar uma escolha de percurso ou movimento.
Convivência: respeitar a vez, os combinados e as peças dos colegas.

2. Materiais, espaço e equipe

Por mesa: 1 tabuleiro Brangie aprovado, 1 dado, peças grandes e identificáveis para os jogadores e as regras aprovadas para consulta. Para a oficina: esta ficha, lápis, mesas e cadeiras acessíveis. Equipe sugerida: 1 educador responsável e 1 apoio para acompanhar as mesas.

Cuidados: usar peças adequadas à idade e ao grupo; combinar cores com símbolos; oferecer ajuda na leitura e na contagem. Manter circulação livre. Esta ficha contempla a versão de tabuleiro.

3. Sequência de aplicação sugerida

Tempo	Etapa	Condução
5 min	Acolhimento	Apresentar o desafio e combinar respeito à vez e aos materiais.
8 min	Demonstração	Apresentar o tabuleiro e demonstrar uma contagem. Consultar as regras aprovadas do Brangie.
22 min	Jogo acompanhado	Organizar as mesas e observar. Perguntar: “Onde sua peça vai parar?” e “Por que escolheu esse movimento?”.
10 min	Conversa e registro	Ouvir as crianças e preencher a página 2. Não é necessário terminar todas as partidas.

Condição para aplicar: levar o tabuleiro e as regras aprovadas. Esta ficha orienta a oficina e não substitui nem modifica as regras do jogo. Modalidade gratuita ou remunerada, custos e parceria serão definidos separadamente.

PROJETO GOLFE DE RUA

OFICINA-PILOTO | REGISTRO DO EDUCADOR

O que aconteceu na oficina?

Preencher após a aplicação. Registrar o grupo de forma agregada, sem nomes ou imagens das crianças.

Instituição: _____
Município: _____ Data: ___/___/_____ Turma: _____
Educador responsável: _____
Participantes: _____ Mesas: _____ Duração real: _____ min Faixa etária: _____

1. Observações do grupo

Em cada linha, anote quantos participantes você conseguiu observar. Marque “não observado” quando não houver evidência suficiente; não complete por suposição.

Comportamento observado	Sem ajuda	Com ajuda	Não observado
Contou as casas e conferiu a posição final.	_____	_____	_____
Explicou uma escolha de movimento.	_____	_____	_____
Respeitou a vez e os combinados.	_____	_____	_____

Esses registros descrevem uma sessão. Não medem, isoladamente, evolução escolar ou efeitos causados pelo jogo.

2. Voz das crianças e condições de participação

Perguntas para a conversa: “O que foi fácil?”, “O que exigiu pensar?” e “Você gostaria de jogar de novo?”. Anote respostas breves sem identificar os participantes.

Resposta ou comentário que chamou atenção:

Dificuldade observada e apoio oferecido:

Ajuste de material, leitura, tempo ou acessibilidade necessário:

3. Decisão para a próxima aplicação

[ ] Repetir no mesmo formato [ ] Repetir com ajustes [ ] Rever antes de continuar

Ajuste prioritário: _____
Responsável pelo próximo passo: _____ Data: ___/___/_____

Se houver nova aplicação: manter os critérios de observação e registrar o que mudou no grupo, na mediação ou no material. Comparações exploratórias devem considerar essas diferenças.