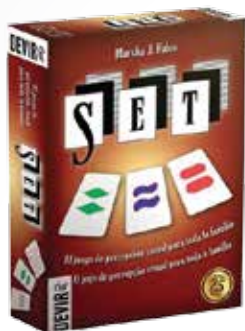


SET

O objetivo do jogo é criar a maior quantidade de combinações lógicas (o conjunto) com diferentes variações, entre as quais podemos citar: formas, cores e tipo de sombreamento.



FICHA TÉCNICA

Duração	15 minutos
Nível	Fácil
Número de jogadores	2 - 20
Tipo	Cartas

ETAPA EDUCATIVA

Infantil	✓
Fundamental 1	✓
Fundamental 2	✓
Ensino médio	✓

HABILIDADES DESENVOLVIDAS

Linguagem	
Atenção	✓
Memória	
Visuopercepção	✓
Organização espacial	
Raciocínio	✓
Fluência	
Psicomotricidade	
Cálculo	
Funções diretivas	✓
Velocidade de processamento	✓

COMPETÊNCIAS

Linguística	
Matemática e comp. básicas em ciência	✓
Aprender a aprender	✓
Sociais e Cívicas	
Sentido de iniciativa e espírito empreendedor	
Digital	
Consciência e expressões culturais	

DESENVOLVIMENTO DE INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

Inteligência lógica matemática, Inteligência intrapessoal, Inteligência interpessoal

Uso na sala de aula

Atenção às necessidades educativas



COMPETÊNCIAS-CHAVE

A **competência Aprender a aprender**, pois cada ação que realizamos gera uma consequência, podendo analisar se a mesma era a esperada ou não. Desta forma, favorece-se um **feedback**, possibilitando respostas melhores conforme o desenrolar da partida ou através da prática ininterrupta do jogo. Durante o jogo, ativam-se os processos de análise, interpretação, supervisão e classificação, permitindo um aprendizado independente.

A **competência matemática e competências básicas em ciência e tecnologia**, em que se realizam processos complexos de reconhecimento e discriminação de figuras abstratas, assim como a execução de classificações e a criação de relações lógicas, que favorecem o desenvolvimento do raciocínio lógico.

DESENVOLVIMENTO DE INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

A **inteligência intrapessoal** nos permite ter um maior conhecimento de nós mesmos e poder nos relacionar melhor em diversos contextos. Com *Set*, a supervisão das nossas classificações e ações é constante, permitindo, assim, autorregular as respostas, facilitando simultaneamente um maior controle e velocidade.

A **inteligência interpessoal** nos permite melhorar as relações com as outras pessoas e o gerenciamento de nossas emoções, pois o jogo apresenta o contexto ideal para conhecer melhor o grupo e facilitar a interação. *Set* é um jogo em que a disputa com os outros participantes é constante, provocando, em algumas ocasiões, situações que exigem habilidades de assertividade e empatia, dinâmicas de relação que encontramos posteriormente em nossa vida real.

A **inteligência lógica matemática**, melhora os processos de organização em série, classificação, planejamento e gestão.

USO EM SALA DE AULA: SIM

É muito acessível para o contexto de sala de aula porque permite formar grupos grandes e porque não requer muito tempo; é ideal dedicar 10 minutos da primeira hora da manhã, pois põe em movimento um grupo de funções cognitivas que melhora os processos de atenção visual e concentração. O estímulo em atividades de visuopercepção possibilita um desenvolvimento do raciocínio lógico, relacionado com a maioria do conteúdo curricular.

ATENÇÃO ÀS NECESSIDADES EDUCACIONAIS: SIM

Set é indicado para trabalhar com alunos e alunas com dificuldades de raciocínio lógico, já que a atividade consiste em realizar ordenações em série de figuras abstratas, a qual desenvolve a capacidade de estruturação e organização de conceitos, processos mentais que implicam na utilização da lógica.

DESENVOLVIMENTO DE CAPACIDADES E HABILIDADES

Set é um jogo perfeito para estimular a visuopercepção. Nos permite reconhecer e especificar diferentes estímulos, de modo que, posteriormente, podemos interpretá-los e associá-los a diferentes categorias. A estimulação da visuopercepção é complexa e requer outros componentes como: atenção, rastreamento visual, percepção de cor, reconhecimento visual, organização e interferência visual. Durante o jogo, não se trabalha apenas o processo de reconhecimento e análise, como também particularmente se exige um processo de raciocínio lógico, que produz diferentes categorias, sequências e classificações. A combinação dos processos de atenção visual, visuopercepção e raciocínio também exige agilidade mental no jogo, melhorando, assim, a fluidez e, especialmente, a velocidade de processamento, e tudo isso implica no uso das funções diretivas, facilitando, portanto, os processos de amadurecimento neurológico.