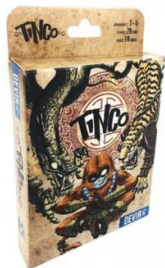


# TINCO

O objetivo do jogo é alcançar a pontuação máxima, fazendo uma combinação de 5 cartas iguais, ou em imagem ou em cor. Enquanto os jogadores se concentram nesse objetivo, também devem prestar atenção aos pedaços do medalhão que estão no centro da mesa, porque ficar sem um deles reduzirá os pontos da sua jogada!



## FICHA TÉCNICA

Duração	20 minutos
Nível	Básico
Número de jogadores	3 - 6
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 interpessoal	
Inteligência interpessoal	✓
Inteligência Linguística	✓

## COMPETÊNCIAS-CHAVE

Linguística, ao empregar uma linguagem breve e concisa, através da qual a prosódia da linguagem (a entonação, a pronúncia, a carga emocional da expressão...) é muito mais importante na transmissão da mensagem.

Aprender a aprender, já que se aprende a mudar de estratégia para concretizar os objetivos rapidamente, e aprender a tomar decisões rápidas é importante, pois a demora e a hesitação podem repercutir na realização dos objetivos. Ensina habilidades básicas de liderança, comunicação e negociação. Na troca de cartas são realizadas ações simples e rápidas, como tentar convencer os outros, tomar decisões sobre as melhores opções de troca, disfarçar no caso de pegar a “carta medalhão” para conseguir passar a dita-cuja para outro jogador, tentar distrair os oponentes para que estes não prestem atenção no centro da mesa; todas estas ações obtêm um feedback imediato, que permite mudar de estratégia. Se os objetivos do jogo não forem alcançados rapidamente, deve-se optar por uma nova combinação de cartas, uma atitude pró-ativa associada à flexibilidade cognitiva. Estes processos estão associados à competência Social e Cívica, assim como ao Senso de iniciativa e espírito empreendedor. E também podemos relacionar o jogo à competência Consciência e expressões culturais, pois com um desenho e referências orientais, cada uma das imagens e elementos do jogo têm um significado específico, que podem servir como atividade de aula.

## DESENVOLVIMENTO DE INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

O desenvolvimento da inteligência linguística se realiza de forma pouco comum, como ser convincente aos olhos dos outros jogadores através de uma linguagem clara e concisa, onde a comunicação gestual (buscando o olhar dos outros jogadores, os gestos com as mãos, as expressões de surpresa e desconfiança etc.) adquire uma grande importância como estratégia de jogo. É por isso que se exige autocontrole e gestão emocional para que os jogadores adversários não percebam a estratégia, nem prevejam as ações que queremos executar. Além do próprio controle, a observação dos outros deve estar presente durante toda a partida e ser capaz de antecipar algumas ações, e tudo isso se relaciona com a inteligência intrapessoal e a inteligência interpessoal.

## USO EM SALA DE AULA: SIM

É um jogo adequado para a aula, com instruções muito básicas e um tempo de duração ideal. Após a partida pode-se refletir sobre como esta foi jogada, a importância da linguagem não verbal, a observação dos gestos e das ações dos outros participantes e, sobretudo, a necessidade de se manter a atenção permanente no contexto do jogo. Podemos ensinar os alunos a compreender a importância de se prestar atenção aos detalhes das cartas, enquanto, ao mesmo tempo, deve-se observar as outras ações, como, por exemplo, não perder de vista os pedaços do medalhão. Apesar de o jogo ter ações muito específicas e direcionadas, há uma variedade de estratégias na organização e no planejamento das jogadas, mas também é preciso convencer os parceiros de troca para tentar desviar a atenção deles do centro da mesa etc.

## ATENÇÃO ÀS NECESSIDADES EDUCACIONAIS: SIM

É ideal para alunos com TDA, TDAH e problemas de atenção ou de aprendizagem, especialmente porque treina a atenção permanente, dividida e focalizada, além de também poder ser usado para exercitar a memória e a velocidade de processamento. Graças à sua simplicidade, é um jogo muito apropriado para intervir no desenvolvimento das habilidades sociais em alunos com síndrome de asperger, autismo de alto funcionamento e, também, com transtornos específicos de linguagem, timidez e outros problemas de socialização, pois exige a comunicação e a interação constantes dos participantes, mas sem dar maior relevância a algum deles. Conseguir pontos em uma das rodadas depende de diferentes fatores, entre eles, o contato visual e a linguagem expressiva e gestual. Além disso, os participantes devem testar em si mesmos o controle do tom de voz e as habilidades de enrolação, que são elementos mais difíceis de se controlar no caso de alunos com necessidades educativas especiais.

## DESENVOLVIMENTO DE INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

O desenvolvimento da inteligência linguística se realiza de forma pouco comum, como ser convincente aos olhos dos outros jogadores através de uma linguagem clara e concisa, onde a comunicação gestual (buscando o olhar dos outros jogadores, os gestos com as mãos, as expressões de surpresa e desconfiança etc.) adquire uma grande importância como estratégia de jogo. É por isso que se exige autocontrole e gestão emocional para que os jogadores adversários não percebam a estratégia, nem prevejam as ações que queremos executar. Além do próprio controle, a observação dos outros deve estar presente durante toda a partida e ser capaz de antecipar algumas ações, e tudo isso se relaciona com a inteligência intrapessoal e a inteligência interpessoal.