

# 1, 2, 3... AGORA É A SUA VEZ!

**T**rata-se de um jogo cujo objetivo é acertar a posição, quantidade e tipo de animais que estão na mesa e para isso é preciso estar muito atento e, sobretudo, ter boa memória.



## FICHA TÉCNICA

Duração	15 minutos
Nível	Básico
Número de jogadores	2 - 8
Tipo	Peças e 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

**Competência matemática e competência em ciência e tecnologia,** pois desenvolve especialmente a memória funcional, essencial para os processos matemáticos ao se realizar uma atividade de contagem básica e permite transmitir os conhecimentos matemáticos às crianças mais novas.

Competência aprender a aprender, pois todas as ações realizadas no jogo têm a sua comprovação imediata, permitindo um **feedback** e uma autorregulação.

**Sentido de iniciativa e espírito empreendedor,** pois é necessário decidir o que fazer em cada um dos turnos e, em algumas ocasiões, é possível que os jogadores não saibam a resposta correta, de modo que se ativam outros processos mais relacionados ao hemisfério direito, à intuição e à criatividade na hora de se tomar uma decisão.

## DESENVOLVIMENTO DE INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

Por intermédio do jogo, obtemos um maior conhecimento de nós mesmos e podemos trabalhar e controlar a nossa conduta e as nossas emoções - é assim que desenvolvemos a **inteligência intrapessoal** - que, por sua vez, nos permite conhecer melhor os nossos colegas, sentindo empatia e aprimorando as nossas interações sociais e, por conseguinte, a nossa **inteligência interpessoal**. Da mesma forma, através do desenvolvimento dos processos de memória de curto e longo prazo, favorecemos a **inteligência lógica matemática**.

## USO EM SALA DE AULA: SIM

Consolidar estratégias de memorização nos primeiros anos escolares é uma garantia do êxito escolar e permite melhorar o rendimento em sala de aula, já que, em geral, tanto a memória quanto a atenção são os pilares de qualquer processo de aprendizagem. Nos primeiros anos, a plasticidade neural das crianças menores permite ampliar extensamente a sua capacidade de memorização e, portanto, o seu entretenimento deve ser uma prática comum tanto no ambiente familiar quanto no ambiente escolar.

## ATENÇÃO ÀS NECESSIDADES EDUCACIONAIS: SIM

A grande maioria dos alunos com dificuldades de aprendizagem apresenta um índice de memória de curto prazo muito baixo e, por isso, os docentes de apoio terapêutico têm que trabalhar especificamente dentro dessa área. Com 1,2,3... Agora é a minha vez!, melhora-se a atenção, a visuopercepção e a memória, sem que o seu uso frequente frustre as expectativas dos participantes, motivando-os a dar prosseguimento ao jogo.

## DESENVOLVIMENTO DE CAPACIDADES E HABILIDADES

1, 2, 3... Agora é a sua vez! é um jogo muito dinâmico em que se exercitam, principalmente, três áreas cognitivas básicas e, ao mesmo tempo, fundamentais para o desenvolvimento cognitivo. Por um lado, estimula-se a habilidade de visuopercepção, ajudando a reter na memória o tipo e a quantidade de animais, além da sua posição. Para isso, é necessário ativar processos de atenção e, posteriormente, a memória de curto prazo. A memória é um processo psicológico que permite codificar, armazenar e recuperar a informação quando a mesma se faz necessária, portanto, é imprescindível estimulá-la de forma precoce, garantindo, assim, um bom rendimento cognitivo. Com este jogo, facilita-se a obtenção de estratégias de repetição, agrupamento, classificação e lembrança das imagens, elementos ideais para ampliar a nossa capacidade de memória. É importante observar que neste jogo, ao contrário de muitos outros jogos de memória, não se recompensa exclusivamente aqueles que têm mais capacidade de memorização, mas também o uso das cartas permite acertar e, até mesmo, ganhar, apesar de nem sempre se saber a resposta. O jogo anima e motiva os jogadores, evitando a frustração e possibilitando uma participação ativa.