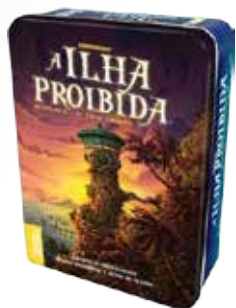


A ILHA PROIBIDA

Em conjunto, os jogadores têm a missão de recolher os tesouros do Império dos Arqueanos, que representam os elementos do planeta (fogo, ar, água e terra), mas estes encontram-se protegidos e, por isso, quem entrar na Ilha Proibida corre o risco de se afogar e não conseguir cumprir o seu objetivo.



FICHA TÉCNICA

Duração	30 minutos
Nível	Médio
Número de jogadores	2 - 4
Tipo	Tabuleiro 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 linguística, Inteligência lógica matemática, Inteligência intrapessoal, Inteligência interpessoal

Uso na sala de aula

Atenção às necessidades educativas



COMPETÊNCIAS-CHAVE

A **competência linguística**, pois os jogadores devem pactuar, dialogar e se organizar para planejar suas ações por intermédio da revelação de suas posturas e da expressão verbal.

A **competência matemática** e as competências básicas em ciências e tecnologias, ao aplicar-se o raciocínio para interpretar o contexto e prever o cenário do jogo, aperfeiçoando, assim, a tomada de decisões e a reflexão sobre as ações mais adequadas de acordo com a posição de cada personagem.

A **competência digital**, pois a distribuição das peças no tabuleiro, o reconhecimento das imagens e o sentido de direção permitem melhorar a habilidade de interpretações simbólicas.

A **competência Aprender a aprender**, pois com o detalhe de que neste jogo o aprendizado é coletivo, o que estimula a escuta ativa e os acordos consensuais. Neste jogo, as opiniões, o conhecimento e as experiências dos outros participantes nos servem de apoio para tomar uma decisão. Depois de cada rodada, obtém-se um **feedback** imediato, permitindo, assim, conhecer os erros e a resposta adequada, que nos será útil para melhorar nas futuras partidas.

A **competência de sentido de iniciativa e espírito empreendedor**, já que as possibilidades de ação e a tomada de decisões mudam de acordo com a evolução da partida, e, portanto, deve haver uma constante troca de estratégia consensual, que permite reforçar o sentido de iniciativa pessoal.

A **competência social e cívica**, já que as características de cada personagem permitem valorizar cada um dos jogadores, inculcando-lhes o valor de que a diversidade de características pessoais é o que nos permite agir em equipe de maneira mais eficiente e que a organização, a coordenação e a concentração mútua é o que possibilita concluir a missão com êxito.

A **competência consciência e expressões culturais**, ao sensibilizar com expressões culturais relacionadas à própria cultura, como a simbologia representativa dos elementos do planeta (fogo, ar, água e terra), a caracterização de personagens (engenheiro, explorador etc.) e os elementos culturais (cavernas, templos, palácios etc.).

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

Além de ter relação com matérias escolares, é um recurso ideal para melhorar o clima da aula, já que a colaboração entre os participantes permite aprimorar as suas relações ao vivenciarem uma experiência de conquista compartilhada. É uma ótima ferramenta para as aulas de convivência e coesão grupal.

ATENÇÃO ÀS NECESSIDADES EDUCACIONAIS: SIM

É ideal para cuidar de distúrbios de linguagem, pois treina a linguagem receptiva e expressiva. Também é um recurso muito apropriado para aprimorar a empatia nos alunos com problemas de socialização (Síndrome de Asperger, TDA, TDAH e distúrbios de comportamento).

DESENVOLVIMENTO DE CAPACIDADES E HABILIDADES

O estímulo da linguagem receptiva e expressiva oferecido por este jogo se relaciona à **inteligência linguística**; o tipo de movimento e ações dentro do tabuleiro, em que se exige um sentido de orientação espacial, assim como o exercício em raciocínio lógico, estimula a **inteligência lógica matemática**; a colaboração intergrupal, o consenso, os acordos mútuos e a revelação de critérios e raciocínios de cada um dos participantes facilita o desenvolvimento da inteligência emocional, que agrupa a **inteligência intrapessoal** e a **inteligência interpessoal**.