

COCORICÓ! COCOROCÓ!

O objetivo do jogo é conseguir pegar todas as penas dos outros jogadores e para isso é preciso ser rápido e, sobretudo, ter uma ótima memória.



FICHA TÉCNICA

Duração	15 - 25 minutos
Nível	Básico
Número de jogadores	2 - 4
Tipo	Tabuleiro

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, que é essencial para os processos matemáticos, assim como para qualquer processo de aprendizagem.

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

Aptidões sociais e cívicas, pois trata-se de um jogo para as crianças mais pequenas, em que elas precisam respeitar a sequência e a ordem dos turnos, as regras e o resultado da partida.

Consciência e expressões culturais: ao fazer referência a um tema específico, com as características básicas do jogo em questão, isso ajuda as crianças menores a desenvolver uma sensibilidade pelos animais em geral.

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

Assim como todos os jogos de gestão de recursos, o seu uso na sala de aula é perfeito porque combina diversas áreas cognitivas. Destacamos o seu desenho criativo, que permite aos alunos serem mais receptivos e facilita a compreensão de representações gráficas e a evolução da área espacial. Este jogo é compatível com o conteúdo curricular da área de matemática do ensino fundamental, melhorando a memória operacional e as operações de cálculo aplicado.

ATENÇÃO ÀS NECESSIDADES EDUCACIONAIS: SIM

A grande maioria dos alunos com dificuldades de aprendizagem apresentam um índice de memória de curto prazo muito baixo e, por isso, os docentes de apoio terapêutico tem que trabalhar especificamente dentro dessa área. Com *Cocoricó! Cocoricó!*, a informação que deve ser mantida é repetida constantemente, transmitindo, assim, a dita informação à memória de longo prazo. Os meninos e as meninas que têm dificuldade com a memória de curto prazo precisam justamente de muitas repetições para que a informação seja transferida para a memória de longo prazo, permitindo, assim, melhorar a capacidade de retenção em geral. Para levar a cabo estes processos, os jogadores também fortalecem os processos de atenção, tanto permanente quanto seletiva.

DESENVOLVIMENTO DE CAPACIDADES E HABILIDADES

Cocoricó! Cocoricó! é basicamente um jogo de memória. Ao longo de toda a partida, os jogadores tem de prestar atenção, não apenas às suas ações, como também às ações dos outros jogadores, para poder memorizar a posição de cada uma das peças. A memória é um processo psicológico que permite codificar, armazenar e recuperar a informação quando esta se faz necessária, por isso é imprescindível a estimular precocemente e melhorar o rendimento cognitivo. Este jogo facilita o aprendizado de estratégias de repetição, agrupamento, classificação e memorização das imagens, que são elementos perfeitos para ampliar a nossa capacidade de memória. É importante frisar que as diferentes imagens que precisam ser adivinhadas são muito parecidas entre si, aperfeiçoando, assim, a visuopercepção ao perceber as diferenças. Deste modo, os processos de atenção certamente ajudarão não apenas a atividade de memória, como também a percepção visual.