

## ESCADAS ASSOMBRADAS

O objetivo é chegar ao final com a ficha correspondente, mas as escadas estão assombradas e o jogador nunca tem certeza de qual é a sua ficha, se não prestar muita atenção.



### FICHA TÉCNICA

Duração	10 - 15 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

A percepção e compreensão das imagens, que mudam continuamente, está muito relacionada à **competência digital**, já que é necessário interpretar as imagens bem rápido.

**Aprender a aprender** é outra das competências que se desenvolvem, pois se estabelecem estratégias de planejamento para saber qual objeto o jogador deve pegar.

Com o jogo, é possível fazer uma análise imediata do processo, permitindo autoavaliar e conhecer os nossos resultados, favorecendo também a motivação e a vontade de melhorar a própria dinâmica.

## DESENVOLVIMENTO DE INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

A **inteligência intrapessoal** nos permite ter um maior conhecimento de nós mesmos e sermos capazes de nos relacionar melhor em diversos contextos. Durante o jogo, visto que, de forma simbólica, nos deparamos com uma grande variedade de situações e contextos, produz-se uma retroalimentação constante de todos os nossos movimentos, ações e diálogos... favorecendo, assim, o autoconhecimento; a **inteligência interpessoal** nos permite melhorar as nossas 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; a **inteligência lógica matemática** facilita a capacidade de associar e trabalhar com conceitos abstratos e identificar conceitos e relações lógicas.

## USO EM SALA DE AULA: SIM

É um jogo rápido para usar de 5 a 10 minutos no começo da aula. Serve como exercício de grande estimulação e permite aos alunos ficarem mais concentrados e atentos posteriormente. Faz parte do kit “jogos de estimulação na sala de aula”.

## ATENÇÃO ÀS NECESSIDADES EDUCACIONAIS: SIM

Serve para uso terapêutico em alunos e alunas com: déficit de atenção (TDA, TDAH), dislexia, dificuldades de aprendizagem, transtornos de comportamento, síndrome dissociativa e outros distúrbios de aprendizagem. Fantasma Blitz aperfeiçoa processos básicos para o desenvolvimento das funções diretivas, de modo que uma prática frequente permitirá melhorar os processos de atenção, comportamento e velocidade de processamento.

## DESENVOLVIMENTO DE CAPACIDADES E HABILIDADES

É um jogo muito completo que possibilita a estimulação em diferentes áreas. Desenvolve-se a velocidade de processamento, que permite aos alunos dar uma resposta mais rápida diante de um estímulo dado, ao mesmo tempo em que se realiza um exercício tipo “stroop” (o efeito Stroop é uma demonstração de interferência no tempo de reação de uma tarefa), no qual se trabalha o processo inibitório, permitindo aperfeiçoar os processos de atenção e o controle da impulsividade. O controle inibitório é um processo em que se facilita uma conduta reflexiva, analisando a situação antes de dar uma resposta ou realizar uma ação. Melhorar nesses processos nos permite controlar os erros e ter um aprendizado mais eficaz.