

# FANTASMA BLITZ

É um jogo de visuopercepção cujo objetivo é ser o primeiro a pegar um objeto, seguindo as indicações da carta. Se coincidir em forma e cor, pode-se pegar o dito objeto; se não coincidir, só é permitido pegar um objeto cuja forma e cor não apareçam na carta.



## FICHA TÉCNICA

Duração	15 minutos
Nível	Básico
Número de jogadores	2 - 8
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 espacial, Inteligência lógica matemática, Inteligência intrapessoal, Inteligência interpessoal

Uso na sala de aula

Atenção às necessidades educativas



## COMPETÊNCIAS-CHAVE

**E**scadas Assombradas começa com um conto onde se explica qual é o objetivo do jogo, estimulando a compreensão verbal e a competência linguística; além disso, as crianças mais novas se iniciam nos processos matemáticos básicos com a aplicação da contagem, pois o jogo também se relaciona com a competência matemática.

Competência Aprender a aprender, já que cada ação realizada gera uma consequência, podendo-se verificar se esta é a solução esperada ou não. Assim, favorece-se um feedback, possibilitando respostas melhores, conforme o desenrolar da partida ou através da prática ininterrupta do jogo.

Competência social e cívica, já que respeitamos os turnos e as ações dos outros participantes, que, em algumas ocasiões não serão as que mais nos beneficiam, de modo que podemos controlar as nossas emoções e a nossa atitude.

## DESENVOLVIMENTO DE INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

**A**s crianças mais novas devem aprender a interpretar a representação visual das escadas, fortalecendo, assim, processos básicos de direção e representação visual do espaço, favorecendo o desenvolvimento da **inteligência espacial**.

A **inteligência lógica matemática** é desenvolvida com a utilização do dado e a sua aplicação na hora da contagem.

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.

## USO EM SALA DE AULA: SIM

**P**ode ser utilizado como recurso na área de Línguas, por facilitar a compreensão verbal e ser um recurso que promove a expressão oral dos alunos; e, também, na aula de matemática para iniciar os alunos em processos de contagem e fazê-los aprender a relacionar os números com a sua quantidade correspondente.

## ATENÇÃO ÀS NECESSIDADES EDUCACIONAIS: SIM

**C**om este jogo se consolidam os processos matemáticos e espaciais mais básicos, de modo que é ideal para o trabalho na sala de aula do pré-escolar ou para o apoio terapêutico em aulas de reforço específico. Além disso, é um recurso muito útil para melhorar a atenção permanente e casos de hiperatividade.

## DESENVOLVIMENTO DE CAPACIDADES E HABILIDADES

**C**om as crianças mais novas, jogamos contando-lhes uma história sobre as *Escadas Assombradas*, para que elas possam se envolver no contexto, estimulando o diálogo e os comentários espontâneos, melhorando, assim, a expressão oral. Com *Escadas Assombrada*, em particular, aperfeiçoamos a atenção. Por incrível que pareça, não é preciso fazer nada para que os meninos e as meninas prestem atenção, muito pelo contrário: podemos tentar distraí-los e fazer com que parem de prestar atenção, pois o jogo motiva os mais pequenos a não querer dispersar a atenção em momento algum. Este processo requer, também, uma ativação constante das funções diretivas. É, portanto, uma forma original de exercitar a motivação intrínseca. Além disso, permite melhorar a memória e a psicomotricidade.