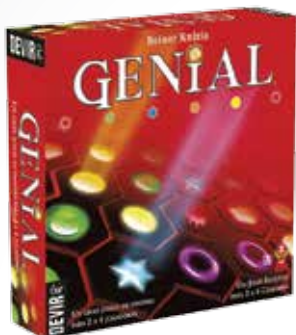


GENIAL

O objetivo é colocar as peças de formas e cores diferentes, tentando conseguir a quantidade máxima de peças de forma e cor idênticas para obter a maior pontuação.



FICHA TÉCNICA

| | |
|---------------------|-----------------|
| Duração | 30 - 45 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 espacial, Inteligência lógica matemática, Inteligência intrapessoal, Inteligência interpessoal

Uso na sala de aula

Atenção às necessidades educativas



COMPETÊNCIAS-CHAVE

Desenvolve especialmente a **competência matemática e as competências básicas em ciências e tecnologia**, pois é necessário distribuir uma série de figuras geométricas em um dado espaço, cuja combinação permitirá o cálculo de uma determinada pontuação.

A **competência digital**, por estar relacionada com a interpretação de gráficos e distribuições de sequências.

Competência Aprender a aprender, já que todas as ações que realizamos geram uma consequência, podendo analisar se a mesma era a esperada ou não. Desta forma, promove-se um feedback, permitindo 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 o nosso comportamento.

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 habilidade de relacionar e trabalhar com conceitos abstratos e classificar conceitos e relações lógicas.

A **inteligência espacial** desenvolve a área espacial e o sentido de direção.

USO EM SALA DE AULA: SIM

Com este jogo é possível adquirir conhecimentos relacionados à área matemática, favorecendo o raciocínio lógico e, com o seu uso, permite uma melhoria no cálculo matemático. Também está muito relacionado com a área de linguagem, já que a prática contínua melhora a visuopercepção e a direção, elementos fundamentais para a aquisição do processo de leitura e escrita.

ATENÇÃO ÀS NECESSIDADES EDUCACIONAIS: SIM

Serve para uso terapêutico com alunos e alunas que tenham: dificuldades de alfabetização (leitura e escrita), discalculia, dislexia e outros distúrbios de aprendizagem e TDAH. Genial permite o desenvolvimento de funções diretivas, especialmente na área de planejamento, de modo que a sua prática facilita o êxito escolar.

DESENVOLVIMENTO DE CAPACIDADES E HABILIDADES

Genial é um jogo que exige os processos de atenção e de visuopercepção. Além disso, permite o desenvolvimento da capacidade espacial, facilitando os processos de interpretação e compreensão nesta área. Fortalece, também, o sentido de direção por meio de uma execução manual, coordenando mão-olho, sendo esta a melhor forma de consolidar conceitos espaciais. A dinâmica do jogo requer os processos de raciocínio, assim como os de outras funções diretivas, como planejamento, quando os jogadores devem elaborar os seus próprios planos e sequências de passos para escolher os mais adequados e poder antecipar as consequências.