

FILA FILO — FORMIGAS NA TEIA

O objetivo é fazer com que as suas formigas cheguem ao fim do caminho, enquanto você tenta impedir que as outras formigas consigam chegar primeiro. Para isso, faremos de tudo e mais um pouco para que a Filomena, uma aranha muito travessa, atrapalhe os seus adversários.



FICHA TÉCNICA

Duração	20 minutos
Nível	Básico
Número de jogadores	2 - 4
Tipo	Tabuleiro 3D

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 naturalista, Inteligência lógica matemática, Inteligência espacial, Inteligência intrapessoal, Inteligência interpessoal

Uso na sala de aula



Atenção às necessidades educativas



COMPETÊNCIAS-CHAVE

Desenvolve-se a **competência linguística**, especialmente a expressão verbal. Os jogadores podem aconselhar os participantes do turno com dicas de movimentos, mas estas sugestões são apenas verbais, tendo que utilizar palavras adequadas, que correspondam ao tema e à orientação de movimentos.

A **competência matemática e as competências básicas em ciências e tecnologias**, visto que a organização espacial está estreitamente vinculada a essas aptidões. Exercita-se também a contagem e o cálculo aplicado.

A **competência digital**, por estar relacionada com a interpretação de mapas, caminhos e estruturas em planos.

Competência Aprender a aprender, já que o fortalecimento de conceitos de direção se dá mediante a observação, a repetição e o método de tentativa e erro, analisando se os movimentos que realizamos correspondem, ou não, ao que se deseja. Desta forma, há um feedback, que corrige as respostas 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 naturalista nos permite tomar consciência e adquirir uma sensibilidade maior acerca dos fatos da natureza, desenvolvendo, assim, a capacidade para perceber as relações entre as espécies e a sua relação com o meio ambiente.

A **inteligência intrapessoal** nos permite ter um maior conhecimento de nós mesmos e poder 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

Fila Filo — Formigas no Teia trabalha conceitos espaciais básicos (em cima-embaixo, para frente-para trás, dentro-fora, esquerda-direita), mas também permite a incorporação de noções espaciais complexas, pois os movimentos se realizam em um espaço tridimensional. Deve-se levar em conta que o desenvolvimento da organização espacial é uma habilidade básica muito relacionada ao desenvolvimento psicomotor e à capacidade de aprendizagem. O desenvolvimento desta área melhora o rendimento na área de raciocínio lógico, matemáticas e nos processos de alfabetização (leitura e escrita). A particularidade deste jogo é que possibilita o desenvolvimento da organização em um plano de três dimensões, que não é muito comum nos materiais educacionais existentes.

ATENÇÃO ÀS NECESSIDADES EDUCACIONAIS: SIM

O uso habitual deste jogo evita as complicações presentes no ambiente de estruturação espacial, temporal ou espaço-temporal. Além disso, a incorporação de noções espaciais previne dificuldades na área perceptiva, motora e na área pessoal e social. Fortalecer estruturas espaciais de direção também evita as inversões dinâmicas que grande parte dos alunos apresenta. É especialmente recomendado para: dificuldades de alfabetização (leitura e escrita), dislexia e outros distúrbios de aprendizagem. Como também serve para estimular o desenvolvimento de funções diretivas, especialmente na área de planejamento, recomenda-se também para trabalhar com os alunos com TDA, TDAH etc.

DESENVOLVIMENTO DE CAPACIDADES E HABILIDADES

Fila Filo — Formigas no Teia é um dos jogos mais recomendados para o desenvolvimento da organização espacial, pois a dinâmica do jogo se baseia nos tipos de movimentos que são realizados pelas formigas e pelas aranhas, sendo que, no caso das aranhas, utiliza-se um plano em três dimensões, de modo que se estabelecem relações complexas que combinam orientação espacial e a direcionalidade do movimento em relação a vários pontos de referência. Pode-se acrescentar também que a coordenação mão-olho facilita o desenvolvimento psicomotor, que é a forma mais direta de estímulo na área espacial. Outras das atividades que se realizam são as de contagem, as de ativação dos processos de atenção e as de visuospercepção. A dinâmica do jogo também requer os processos de raciocínio, além de outras funções diretivas como planejamento, quando os jogadores devem elaborar os seus próprios planos e seqüências de passos para escolher os mais adequados e poder antecipar as seqüências.

1, 2, 3... AGORA É A SUA VEZ!

Trata-se de um jogo cujo objetivo é acertar a posição, quantidade e tipo de animais que estão na mesa e para isso é preciso estar muito atento e, sobretudo, ter boa memória.



FICHA TÉCNICA

Duração	15 minutos
Nível	Básico
Número de jogadores	2 - 8
Tipo	Peças 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 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, essencial para os processos matemáticos ao se realizar uma atividade de contagem básica e permite transmitir os conhecimentos matemáticos às crianças mais novas.

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

Sentido de iniciativa e espírito empreendedor, pois é necessário decidir o que fazer em cada um dos turnos e, em algumas ocasiões, é possível que os jogadores não saibam a resposta correta, de modo que se ativam outros processos mais relacionados ao hemisfério direito, à intuição e à criatividade na hora de se tomar uma decisão.

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

Consolidar estratégias de memorização nos primeiros anos escolares é uma garantia do êxito escolar e permite melhorar o rendimento em sala de aula, já que, em geral, tanto a memória quanto a atenção são os pilares de qualquer processo de aprendizagem. Nos primeiros anos, a plasticidade neural das crianças menores permite ampliar extensamente a sua capacidade de memorização e, portanto, o seu entretenimento deve ser uma prática comum tanto no ambiente familiar quanto no ambiente escolar.

ATENÇÃO ÀS NECESSIDADES EDUCACIONAIS: SIM

A grande maioria dos alunos com dificuldades de aprendizagem apresenta um índice de memória de curto prazo muito baixo e, por isso, os docentes de apoio terapêutico têm que trabalhar especificamente dentro dessa área. Com 1,2,3... Agora é a minha vez!, melhora-se a atenção, a visuopercepção e a memória, sem que o seu uso frequente frustre as expectativas dos participantes, motivando-os a dar prosseguimento ao jogo.

DESENVOLVIMENTO DE CAPACIDADES E HABILIDADES

1, 2, 3... Agora é a sua vez! é um jogo muito dinâmico em que se exercitam, principalmente, três áreas cognitivas básicas e, ao mesmo tempo, fundamentais para o desenvolvimento cognitivo. Por um lado, estimula-se a habilidade de visuopercepção, ajudando a reter na memória o tipo e a quantidade de animais, além da sua posição. Para isso, é necessário ativar processos de atenção e, posteriormente, a memória de curto prazo. A memória é um processo psicológico que permite codificar, armazenar e recuperar a informação quando a mesma se faz necessária, portanto, é imprescindível estimulá-la de forma precoce, garantindo, assim, um bom rendimento cognitivo. Com este jogo, facilita-se a obtenção de estratégias de repetição, agrupamento, classificação e lembrança das imagens, elementos ideais para ampliar a nossa capacidade de memória. É importante observar que neste jogo, ao contrário de muitos outros jogos de memória, não se recompensa exclusivamente aqueles que têm mais capacidade de memorização, mas também o uso das cartas permite acertar e, até mesmo, ganhar, apesar de nem sempre se saber a resposta. O jogo anima e motiva os jogadores, evitando a frustração e possibilitando uma participação ativa.

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**.

CAÇAO

É um jogo de gestão de recursos cujo vencedor é aquele que obtiver a maior quantidade de ouro. Para isso, será preciso vender o cacau produzido, adquirir minas de ouro e controlar templos... ou arranjar um poço natural para se abastecer de água.



FICHA TÉCNICA

Duração	45 minutos
Nível	Médio
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 naturalista, Inteligência lógica matemática, Inteligência intrapessoal, Inteligência interpessoal, Inteligência espacial	
Uso na sala de aula	✓
Atenção às necessidades educativas	✓

COMPETÊNCIAS-CHAVE

Competência matemática e competências básicas em ciência e tecnologia, pois desenvolve especialmente a memória operacional, que é fundamental para esta competência e os processos de cálculo mental, assim como os processos de planejamento e estratégia. É muito útil para análises mais complexas como a utilização da probabilidade.

Competência Aprender a aprender, ao utilizar estratégias de avaliação do resultado e do processo que foi realizado. Cada jogador é responsável pela gestão de seus recursos, desenvolvendo estratégias de supervisão das ações (*feedback*), permitindo, assim, uma autorregulação.

Senso de iniciativa e espírito empreendedor, pois facilita a capacidade de análise, planejamento, organização e gestão. Além disso, permite a iniciativa na hora de se tomar decisões e a proatividade na gestão de recursos.

Consciência e expressões culturais, ao fazer referência à civilização maia, utilizando elementos característicos como o cacau (o alimento dos deuses), as cores, o Sol, tipos de templo e os poços de água naturais.

DESENVOLVIMENTO DE INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

A **inteligência intrapessoal** nos permite ter um maior conhecimento de nós mesmos e poder atuar melhor nas ações subsequentes; com *Cacao*, supervisionamos a nossa ação e a de nossos colegas, possibilitando, assim, autorregular as respostas posteriores. A **inteligência interpessoal** nos permite melhorar as nossas relações com as outras pessoas e o gerenciamento de nossas emoções, pois o jogo apresenta a situação ideal para conhecer melhor o grupo e facilitar a interação. No caso da **inteligência lógica matemática**, *Cacao* melhora a capacidade de cálculo mental, de planejamento e da capacidade de realizar análises probabilísticas. A **inteligência naturalista**, nos ajuda na compreensão de outros ambientes, na categorização de objetos e diferentes expressões culturais. A **inteligência espacial** nos capacita a perceber com precisão o mundo visual e espacial, aperfeiçoando a nossa percepção de visualizar, representar e interpretar as ideias gráficas.

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

Para os alunos com dificuldades de aprendizagem e/ou problemas de atenção. É especialmente indicado para facilitar o desenvolvimento da memória operacional. É ideal para a discalculia, ou seja, a dificuldade de aprendizagem relacionada à matemática, do primeiro e segundo anos do primário, pois melhora os processos de cálculo básico. Além disso, desenvolve-se a capacidade de raciocínio e a consolidação de processos cognitivos de alto nível (prognóstico, escolha de objetivos, comprovação de resultados).

DESENVOLVIMENTO DE CAPACIDADES E HABILIDADES

A **inteligência intrapessoal** nos permite ter um maior conhecimento de nós mesmos e poder atuar melhor nas ações subsequentes; com *Cacao*, supervisionamos a nossa ação e a de nossos colegas, possibilitando, assim, autorregular as respostas posteriores. A **inteligência interpessoal** nos permite melhorar as nossas relações com as outras pessoas e o gerenciamento de nossas emoções, pois o jogo apresenta a situação ideal para conhecer melhor o grupo e facilitar a interação. No caso da **inteligência lógica matemática**, *Cacao* melhora a capacidade de cálculo mental, de planejamento e da capacidade de realizar análises probabilísticas. A **inteligência naturalista**, nos ajuda na compreensão de outros ambientes, na categorização de objetos e diferentes expressões culturais. A **inteligência espacial** nos capacita a perceber com precisão o mundo visual e espacial, aperfeiçoando a nossa percepção de visualizar, representar e interpretar as ideias gráficas.

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.

DINO RACE

O objetivo do jogo é alcançar a pontuação máxima, levando cada dupla de dinossauros até o fim do percurso. A partida termina quando uma das duplas chega com o ovo.



FICHA TÉCNICA

Duração	20 minutos
Nível	Básico
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 naturalista, Inteligência lógica matemática, Inteligência intrapessoal, Inteligência interpessoal

Uso na sala de aula

Atenção às necessidades educativas



COMPETÊNCIAS-CHAVE

Linguística, pois a temática favorece uma interação fluida e permite processos básicos de negociação.

Matemática e competências básicas em ciência e tecnologia, por utilizar conceitos numéricos, adição, subtração e o conceito de dobro. O excelente uso de sequenciamento, um recurso útil para consolidar procedimentos básicos para a solução de problemas (matemáticos e científicos).

Digital, apesar de não estar relacionado à tecnologia, possibilita a interpretação de imagens e símbolos (usados nas cartas e nos dados), sendo que cada um deles é identificado com diferentes ações.

Aprender a aprender, visto que todas as ações realizadas geram sequências, podendo analisar se tal ação é a esperada ou não. Assim, favorecemos um feedback, permitindo melhorar respostas de acordo com o desenrolar da partida ou através da prática persistente do jogo.

Senso de iniciativa e espírito empreendedor, pois os jogadores têm várias possibilidades de ações, de modo que devem tomar decisões por conta própria que se adequem ao seu objetivo, e por isso devem pôr em prática a sua capacidade de análise e de organização desenvolvendo uma atitude proativa.

Social e cívica, já que as crianças respeitam os turnos e as ações dos outros participantes, que em algumas ocasiões nem sempre serão as que nos trazem os melhores benefícios, de modo que é possível regular as nossas emoções e as nossas atitudes.

Consciência e expressões culturais, pois faz uma referência à temática dos dinossauros, à luta pela sobrevivência, aos vulcões, aos tipos de terreno. É perfeito para matérias relacionadas ao conhecimento do ambiente.

DESENVOLVIMENTO DE INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

Favorece a **inteligência linguística**, pois o contexto do jogo permite uma interação fluida entre os participantes. Com *Dino Race*, desenvolvemos a **inteligência naturalista**, impressionando as crianças mais novas com acontecimentos da natureza, a extinção de espécies, a classificação de tipos de terrenos, a luta por sobrevivência, as ações da natureza, como a erupção de um vulcão... possibilitando assim pensar e despertar o interesse e a curiosidade pela naturalização. Desenvolvemos também a **inteligência lógica matemática** de uma forma aplicada, com processos de cálculo, de classificação e de sequenciamento. A **inteligência intrapessoal** nos permite ter um maior conhecimento de nós mesmos e nos relacionarmos melhor em diversos contextos. Durante o jogo, no qual, de forma simbólica, encontramos uma quantidade enorme de situações e contextos, cria-se uma retroalimentação contínua de cada um de nossos movimentos, ações e diálogos... beneficiando, portanto, 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 a situação ideal para conhecer melhor o grupo e facilitar a interação.

USO EM SALA DE AULA: SIM

É muito útil por estar intrinsecamente relacionado à área de línguas, matemáticas e conhecimento do ambiente. Permite o uso aplicado de conceitos matemáticos e o trabalho do sequenciamento que serve posteriormente para a criança melhorar na resolução de problemas matemáticos.

ATENÇÃO ÀS NECESSIDADES EDUCACIONAIS: SIM

Melhora os processos de atenção, transtornos específicos de linguagem e dificuldades de aprendizagem, tanto na área de línguas quanto na de matemáticas. Serve para exercitar a memória e para trabalhar com os alunos com desenvolvimento lento de maturidade ou síndrome disexecutiva.

DESENVOLVIMENTO DE CAPACIDADES E HABILIDADES

Dino Race é um jogo perfeito para estimular as habilidades de crianças mais novas. O desenho é atraente e propicia um contexto de emoção ideal para ajudar a expressão oral, já que explica as ações que as crianças realizam e as suas constantes interações. Além disso, o jogo favorece o desenvolvimento da atenção permanente, pois em cada turno todos os jogadores estão envolvidos no processo do jogo. O uso de símbolos nos dados e nas cartas permite o aperfeiçoamento da percepção visual. Também é perfeito para consolidar as estruturas conceituais básicas, como o reconhecimento de diferenças gerais de quantidade e a contagem inicial de objetos. No tocante às funções diretivas, destacamos o uso de recursos complexos, como o planejamento e o sequenciamento, utilizando no jogo uma série de recursos que nos permitem aprender a priorizar, identificar e ordenar um conjunto de ações.

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.

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

Escadas 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

As 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

Pode 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

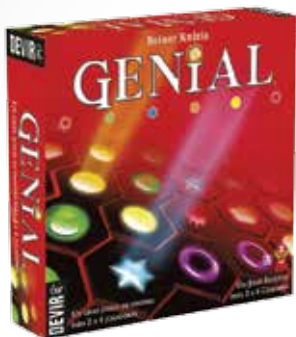
Com este jogo se consolidam os processos matemáticos e espaciais mais básicos, de modo que é ideal para o trabalho na sala de aula do pré-escolar ou para o apoio terapêutico em aulas de reforço específico. Além disso, é um recurso muito útil para melhorar a atenção permanente e casos de hiperatividade.

DESENVOLVIMENTO DE CAPACIDADES E HABILIDADES

Com 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.

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

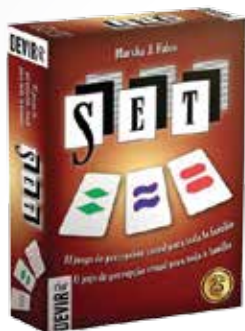
Serve para uso terapêutico com alunos e alunas que tenham: dificuldades de alfabetização (leitura e escrita), discalculia, dislexia e outros distúrbios de aprendizagem e TDAH. Genial permite o desenvolvimento de funções diretivas, especialmente na área de planejamento, de modo que a sua prática facilita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

SET

O objetivo do jogo é criar a maior quantidade de combinações lógicas (o conjunto) com diferentes variações, entre as quais podemos citar: formas, cores e tipo de sombreamento.



FICHA TÉCNICA

Duração	15 minutos
Nível	Fácil
Número de jogadores	2 - 20
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 lógica matemática, Inteligência intrapessoal, Inteligência interpessoal

Uso na sala de aula

Atenção às necessidades educativas



COMPETÊNCIAS-CHAVE

A **competência Aprender a aprender**, pois cada ação que realizamos gera uma consequência, podendo analisar se a mesma era a esperada ou não. Desta forma, favorece-se um **feedback**, possibilitando respostas melhores conforme o desenrolar da partida ou através da prática ininterrupta do jogo. Durante o jogo, ativam-se os processos de análise, interpretação, supervisão e classificação, permitindo um aprendizado independente.

A **competência matemática e competências básicas em ciência e tecnologia**, em que se realizam processos complexos de reconhecimento e discriminação de figuras abstratas, assim como a execução de classificações e a criação de relações lógicas, que favorecem o desenvolvimento do raciocínio lógico.

DESENVOLVIMENTO DE INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

A **inteligência intrapessoal** nos permite ter um maior conhecimento de nós mesmos e poder nos relacionar melhor em diversos contextos. Com *Set*, a supervisão das nossas classificações e ações é constante, permitindo, assim, autorregular as respostas, facilitando simultaneamente um maior controle e velocidade.

A **inteligência interpessoal** nos permite melhorar as 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. *Set* é um jogo em que a disputa com os outros participantes é constante, provocando, em algumas ocasiões, situações que exigem habilidades de assertividade e empatia, dinâmicas de relação que encontramos posteriormente em nossa vida real.

A **inteligência lógica matemática**, melhora os processos de organização em série, classificação, planejamento e gestão.

USO EM SALA DE AULA: SIM

É muito acessível para o contexto de sala de aula porque permite formar grupos grandes e porque não requer muito tempo; é ideal dedicar 10 minutos da primeira hora da manhã, pois põe em movimento um grupo de funções cognitivas que melhora os processos de atenção visual e concentração. O estímulo em atividades de visuopercepção possibilita um desenvolvimento do raciocínio lógico, relacionado com a maioria do conteúdo curricular.

ATENÇÃO ÀS NECESSIDADES EDUCACIONAIS: SIM

Set é indicado para trabalhar com alunos e alunas com dificuldades de raciocínio lógico, já que a atividade consiste em realizar ordenações em série de figuras abstratas, a qual desenvolve a capacidade de estruturação e organização de conceitos, processos mentais que implicam na utilização da lógica.

DESENVOLVIMENTO DE CAPACIDADES E HABILIDADES

Set é um jogo perfeito para estimular a visuopercepção. Nos permite reconhecer e especificar diferentes estímulos, de modo que, posteriormente, podemos interpretá-los e associá-los a diferentes categorias. A estimulação da visuopercepção é complexa e requer outros componentes como: atenção, rastreamento visual, percepção de cor, reconhecimento visual, organização e interferência visual. Durante o jogo, não se trabalha apenas o processo de reconhecimento e análise, como também particularmente se exige um processo de raciocínio lógico, que produz diferentes categorias, sequências e classificações. A combinação dos processos de atenção visual, visuopercepção e raciocínio também exige agilidade mental no jogo, melhorando, assim, a fluidez e, especialmente, a velocidade de processamento, e tudo isso implica no uso das funções diretivas, facilitando, portanto, os processos de amadurecimento neurológico.

SOPA DE BICHOS

O objetivo é ser o primeiro a ficar sem cartas e, para isso, deve-se prestar muita atenção ao jogo para não se enganar na hora de dizer o nome de uma ou outra verdura, só que isso não será tão simples quanto parece. Este jogo pode combinar-se com Salada dos Bichos para aumentar a dificuldade.



FICHA TÉCNICA

Duração	20 - 30 minutos
Nível	Básico
Número de jogadores	2 - 6
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 linguística, Inteligência intrapessoal, Inteligência interpessoal

Uso na sala de aula

Atenção às necessidades educativas



COMPETÊNCIAS-CHAVE

Desenvolve especialmente a **competência linguística**, ao aprimorar os processos de fluidez semântica e, apesar de o campo semântico ser limitado, nos permite consolidar o processo de fluência, que é muito importante para incrementar a expressão oral.

Competência Aprender a aprender, já que cada ação realizada gera uma consequência, podendo-se verificar se esta é a solução esperada ou não. Assim, favorecemos 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 o nosso comportamento.

Consciência e expressões culturais, ao fazer referência a alimentos ligados à nossa cultura.

DESENVOLVIMENTO DE INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

Possibilita o desenvolvimento da **inteligência linguística**, pois, através de um campo semântico bem definido, favorecemos a fluidez verbal, permitindo, com seu uso constante, uma recuperação léxica natural.

A **inteligência intrapessoal** nos permite ter um maior conhecimento de nós mesmos e poder 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

Sopa de Bichos é um recurso prático para as aulas do pré-escolar e do primeiro ano do fundamental, melhorando os processos de fluidez semântica e desenvolvendo a velocidade de processamento. Os dois processos permitem a evolução da expressão e da fluidez oral.

ATENÇÃO ÀS NECESSIDADES EDUCACIONAIS: SIM

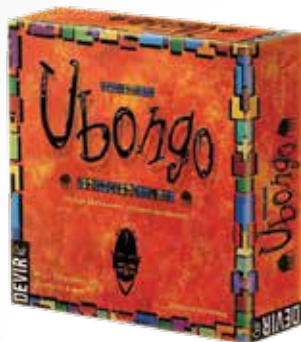
Para melhorar os processos relacionados à linguagem, principalmente dos alunos com dificuldades na recuperação léxica. É útil também para exercitar a atenção permanente e seletiva. Por isso, é um recurso vantajoso para a aula de apoio específico para os alunos com transtorno específico de linguagem e transtornos de atenção.

DESENVOLVIMENTO DE CAPACIDADES E HABILIDADES

Sopa de Bichos é um jogo de curta duração, mas com um intenso processo de estimulação, que estimula a fluência semântica, melhorando a linguagem e a expressão oral. Trata-se de um jogo que exige a visuo percepção, pois é preciso ficar de olho em todas as cartas expostas na mesa, o que requer muita atenção. É perfeito para melhorar a capacidade de produzir de forma rápida e eficaz o conteúdo linguístico e pode-se combiná-lo com o jogo Salada de Bichos para aumentar a dificuldade, ampliando, em especial, a atividade em fluidez semântica.

UBONGO

O objetivo do jogo é encaixar rapidamente as peças recebidas na figura que aparece nas cartas.



FICHA TÉCNICA

Duração	10 minutos
Nível	Básico
Número de jogadores	2 - 4
Tipo	Cartas e peças

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 espacial, 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, e se combina com a velocidade de processamento, cujo desenvolvimento está ligado ao controle atencional.

A **competência linguística**, visto que permite reforçar processos básicos de alfabetização (leitura e escrita), por estar muito relacionada à direção.

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 poder 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, classificar conceitos e relações lógicas.

A **inteligência espacial** desenvolve a área espacial e o sentido de direção, também relacionado à inteligência linguística, por ser um excelente recurso para exercitar a alfabetização (leitura e escrita).

USO EM SALA DE AULA: SIM

Com este jogo é possível adquirir conhecimentos relacionados à área matemática. O seu uso constante favorece o raciocínio lógico e o pensamento crítico. Também está muito relacionado à área de linguagem, pois a sua prática ininterrupta melhora a visuopercepção e a direção, elementos essenciais para a aquisição do processo de alfabetização (leitura e escrita). É por isto que se recomenda o seu uso de forma frequente e de curta duração, no máximo 10 minutos, pois exige-se uma grande atividade mental, motivo pelo qual é considerado um jogo de “aquecimento” perfeito para dar continuidade a atividades que exijam muita concentração e atenção.

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. É um recurso ideal para melhorar a área de orientação espacial e de lateralidade, e, principalmente, aperfeiçoar os processos básicos de alfabetização (leitura e escrita).

DESENVOLVIMENTO DE CAPACIDADES E HABILIDADES

Ubongo é um jogo de visuopercepção, cuja prática constante permite o desenvolvimento cerebral em áreas vinculadas ao processamento de linguagem e ao pensamento crítico. Além disso, requer os processos de atenção e ativa a memória de trabalho. Também proporciona o desenvolvimento da habilidade espacial, facilitando os processos de interpretação e compreensão desta área. Fortalece o sentido de direção e a coordenação psicomotora através do planejamento de movimentos coordenando mão-olho, sendo esta a melhor forma de consolidar os conceitos espaciais. A dinâmica do jogo estimula a habilidade de raciocínio matemático e melhora a fluidez