

Jogos Educativos

Pretendemos com estas atividades contribuir para uma reflexão sobre a importância dos jogos lúdicos na formação, constituição e desenvolvimento cognitivo de crianças na faixa etária de 8 e 9 anos, em tempos de isolamento social, pois como afirma Brandão (2002), não é somente na escola com os livros e professores que acontecem as práticas do mistério do saber. Portanto, através da família à comunidade, e em todos os mundos sociais é possível que a educação possa existir.

Curso: Psicologia

Disciplina: CAI: Psicologia Escolar I

Autoras: Aline Chaves Santos, Ana Júlia Gonçalves Paula da Silva e Bianca Aires da Silva

Jogo da Memória
do(a)
(Nome da Criança)





Jogo da Memória do(a) (Nome da Criança)

Este é um jogo perfeito para estimular a concentração, observação e a memória dos(as) participantes, por isso este tipo de jogo exige uma grande capacidade de atenção de todos(as).

Objetivo: estimular a concentração, observação e a memória dos(as) participantes e ainda propõe explorar o conteúdo didático das crianças ao conter os conhecimentos sobre Português, Matemática e Ciências que são frequentemente abordados em sala de aula.

Vamos então às instruções do jogo!

1. Imprima e recorte as cartas dos slides seguintes.
2. Misture as cartas e logo em seguida você deve distribuir todas elas sobre uma mesa, com os desenhos virados para baixo.
3. Cada jogador(a) deve virar 2 duas cartas buscando um par igual.
4. Se o(a) jogador(a) conseguir encontrar duas cartas iguais à primeira, ele (ela) tem direito a jogar outra vez.
5. No caso do(a) jogador(a) virar duas cartas e os seus desenhos não coincidirem, deve passar a jogada para o(a) seguinte participante.
6. As cartas que formarem par devem ser retiradas do jogo e contam como ponto para o(a) participante.
7. Caso o(a) jogador(a) pegue uma **Carta Especial, que equivale a dois pares**, deverá achar seu par e logo em seguida deverá responder à questão inserida. Caso acerte a resposta, poderá considerar esse par como se fossem dois. Caso não acerte, será considerado como apenas um par.
8. Ficará em **1º lugar** o(a) jogador(a) que reunir o maior número de pares de cartas, em **2º lugar** o(a) jogador(a) que reunir o segundo maior número de pares de cartas e em **3º lugar** o(a) jogador(a) que reunir o terceiro maior número de pares de cartas. **Lembre-se da regra da Carta Especial.**







Carta Especial 1

A palavra “FÁBULA” é
proparoxítona,
paroxítona ou
oxítona?

Carta Especial 3

A palavra “CHAMINÉ”
é proparoxítona,
paroxítona ou
oxítona?



Carta Especial 2

A palavra “SAPATO” é
proparoxítona,
paroxítona ou
oxítona?

Carta Especial 3

A palavra “CHAMINÉ”
é proparoxítona,
paroxítona ou
oxítona?

Carta Especial 1

A palavra “FÁBULA” é
proparoxítona,
paroxítona ou
oxítona?

Carta Especial 2

A palavra “SAPATO” é
proparoxítona,
paroxítona ou
oxítona?

Carta Especial 4

$$250 + 44 = ?$$

Carta Especial 4

$$250 + 44 = ?$$

Carta Especial 5

$$895 - 340 = ?$$

Carta Especial 5

$$895 - 340 = ?$$

Carta Especial 6

$$3 \times 6 = ?$$

Carta Especial 6

$$3 \times 6 = ?$$

Carta Especial 7

$$10 \div 2 = ?$$

Carta Especial 7

$$10 \div 2 = ?$$

Carta Especial 8

Quantos planetas compõem o sistema solar? E quais são?

Carta Especial 8

Quantos planetas compõem o sistema solar? E quais são?

Carta Especial 9

Qual o maior planeta do sistema solar?

Carta Especial 9

Qual o maior planeta do sistema solar?

Carta Especial 10

Qual o planeta mais próximo do Sol?

Carta Especial 10

Qual o planeta mais próximo do Sol?

Carta Especial 11

O que é fusão e evaporação?

Carta Especial 11

O que é fusão e evaporação?

Carta Especial 12

O que é condensação e solidificação?

Carta Especial 12

O que é condensação e solidificação?

Gabarito

Carta Especial 1 – FÁBULA = Proparoxítona

Carta Especial 2 – SAPATO = Paroxítona

Carta Especial 3 – CHAMINÉ = Oxítona

Carta Especial 4 – $250 + 44 = 294$

Carta Especial 5 – $895 - 340 = 555$

Carta Especial 6 – $3 \times 6 = 18$

Carta Especial 7 – $10 \div 2 = 5$

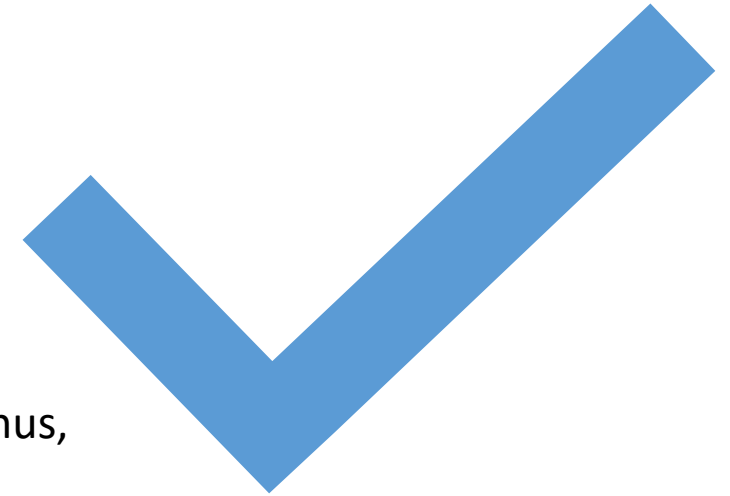
Carta Especial 8 – 8 planetas compõem o sistema solar, são eles: Mercúrio, Vênus, Terra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano e Netuno.

Carta Especial 9 – O maior planeta do sistema solar é Júpiter.

Carta Especial 10 – O planeta mais próximo do Sol é Mercúrio.

Carta Especial 11 – FUSÃO = é quando a água passa do estado sólido para o líquido; EVAPORAÇÃO = é quando a água passa do estado líquido para o gasoso.

Carta Especial 12 – CONDENSAÇÃO = é quando a água passa do estado gasoso para o líquido; SOLIDIFICAÇÃO = é quando a água passa do estado líquido para o sólido.



QUEM SOU EU
NO MUNDO DO(A)
(NOME DA
CRIANÇA)



O jogo **QUEM SOU EU** busca proporcionar aos participantes a liberdade de poder interagir com seus personagens preferidos, e tem como **principal objetivo** o desenvolvimento da imaginação, da criatividade e de criação de situações e estratégias propícias para serem conduzidas ao longo do jogo, incluindo a interação com os conteúdos didáticos.



Chame toda a sua família e venha se divertir com o jogo Quem sou eu no mundo do(a) (Nome da Criança). Mas antes de tudo vamos às regras do jogo:

- Imprima e recorte as cartas dos últimos slides e a tabela de pontos.
- O(a) jogadora(a) que iniciar a partida deverá pegar uma carta sem olhar e deverá grudá-la na testa. (Pode ser com fita adesiva)
- A finalidade do jogo é que o(a) jogador(a) que está com a carta na testa descubra o que está nela. Para isso, os(as) demais jogadores(as) deverão dar 8 dicas (4 cada) para quem está com a carta na testa.
- Ao final de cada dica, se a pessoa que precisa adivinhar o que está na carta em sua testa, conseguir acertar, ele(a) irá ganhar 2 pontos, que também **deverão ser anotados na tabela**. Caso ele(a) saiba a resposta antes das 8 dicas, ele(a) poderá falar a qualquer momento e ganhará 3 pontos, e quem deu a última dica ganhará 1 ponto.
- Mas caso ele(a) não saiba a resposta de qual personagem ou coisa que está grudada em sua testa após as 8 chances anteriormente dadas, ele(a) irá perder a vez e não ganhará pontos.

- Ao final de 8 dicas será terminada uma rodada e independentemente do(a) jogador(a) acertar ou errar, deverá passar a vez para o(à) outro(a) jogador(a).
 - No caso do(a) jogador(a) colar a carta na testa e os(as) demais jogadores(as) não souberem dar as dicas, eles(as) não irão ganhar pontos e o(a) jogador(a) com a carta na testa deverá trocar de carta e irá ganhar 1 ponto bônus que **deverá ser anotado na tabela.**
 - **ATENÇÃO:** Se o(a) jogador(a) que colocar a carta na testa pegar uma **Carta Bônus**, ao final da partida esse(a) jogador(a) deverá responder a pergunta correspondente ao número de sua carta, independentemente de ter acertado ou não o que está na carta. **Caso acerte o que está na carta e também a pergunta correspondente à ela, o(a) jogador(a) ganhará ao todo 7 pontos. Caso acerte só o que está na carta, ganhará 3 pontos e caso acerte só a pergunta corresponde à carta, ganhará 4 pontos.**
- ❖ **Não esqueça de anotar os pontos na tabela.**



Hora de somar!

- A soma dos pontos na tabela deverá ser feita em conjunto com toda a família, então chegou a hora de praticar a matemática!
- **Com o auxílio do papai e da mamãe/responsáveis, (Nome da Criança)** deverá somar os pontos ganhos de cada participante e anotar o total, para saber de fato quem será o(a) grande vencedor(a) da partida.
- **Ao final de 4 rodadas**, ficará em **1º lugar** o(a) jogador(a) que totalizar a maior pontuação, em **2º lugar** o(a) jogador(a) que totalizar a segunda maior pontuação e em **3º lugar** o(a) jogador(a) que totalizar a terceira maior pontuação.



Cartas Bônus

Carta Bônus 1 – A palavra BANDEIRA é proparoxítona, paroxítona ou oxítona?

Carta Bônus 2 – A palavra CAFÉ é proparoxítona, paroxítona ou oxítona?

Carta Bônus 3 – A palavra LÂMPADA é proparoxítona, paroxítona ou oxítona?

Carta Bônus 4 – Separe as sílabas da palavra PÁSCOA e diga se há um ditongo, tritongo ou hiato.

Carta Bônus 5 – Separe as sílabas da palavra SAGUÃO e diga se há um ditongo, tritongo ou hiato.

Carta Bônus 6 – Separe as sílabas da palavra BAÚ e diga se há um ditongo, tritongo ou hiato.



Gabarito



Carta Bônus 1 – BANDEIRA = Paroxítona

Carta Bônus 2 – CAFÉ - Oxítona

Carta Bônus 3 – LÂMPADA - Proparoxítona

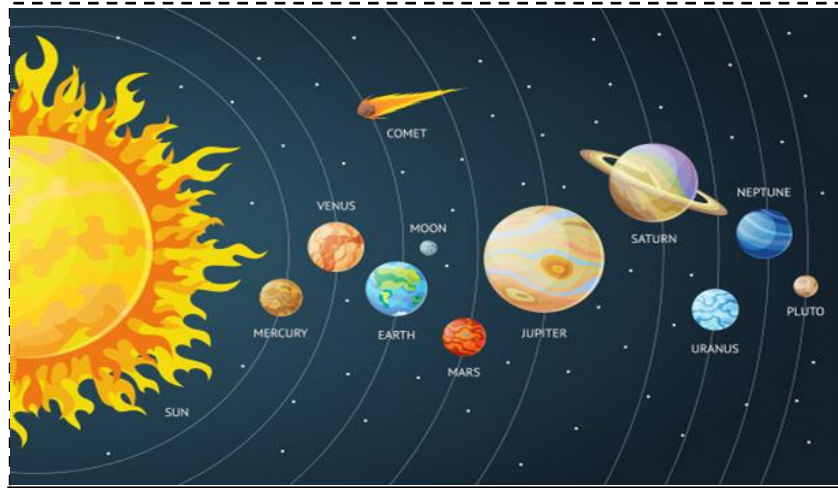
Carta Bônus 4 – PÁSCOA - Pás – coa - Ditongo

Carta Bônus 5 – SAGUÃO – Sa - guão - Tritongo

Carta Bônus 6 – BAÚ – Ba – ú - Hiato



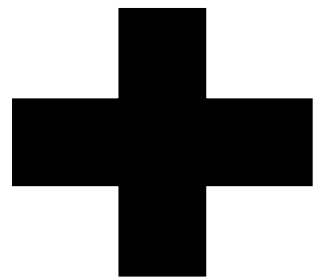
Planeta Terra



Sistema Solar



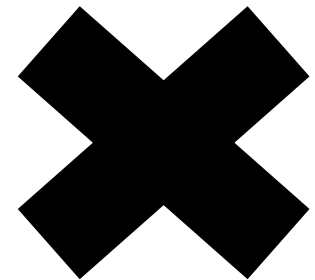
Sol



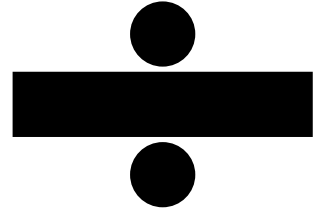
Soma



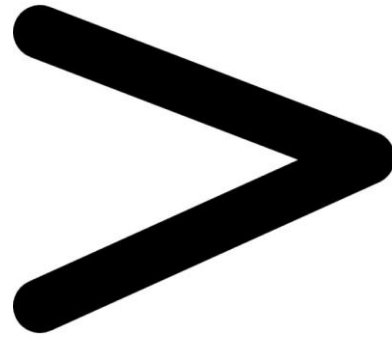
Subtração



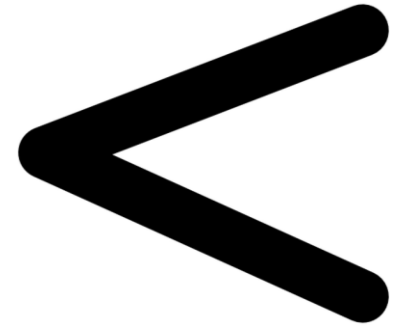
Multiplicação



Divisão



Maior



Menor



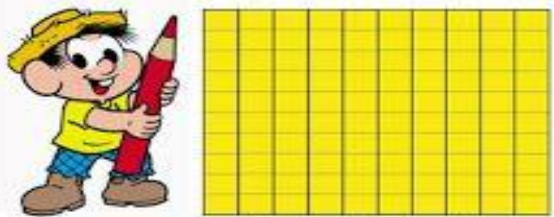
Estado Líquido



Estado Gasoso

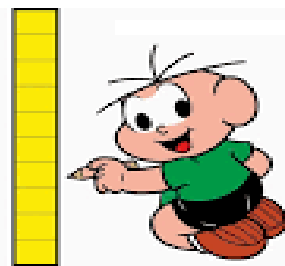


Estado Sólido



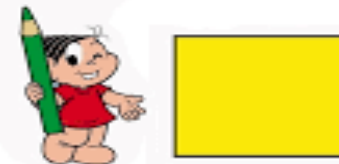
1 CENTENA

Centena



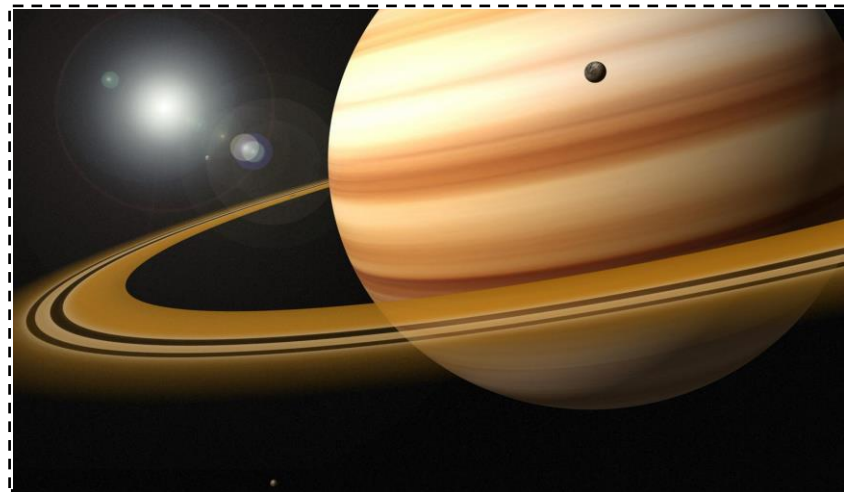
1 DEZENA

Dezena



1 UNIDADE

Unidade



Saturno



Marte



Lua

Carta Bônus 1



Bandeira



Kakashi Sensei



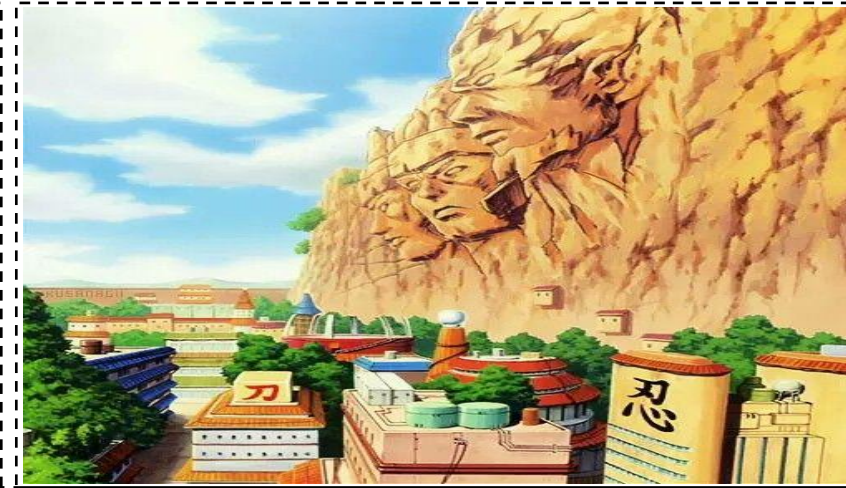
Hinata



Sasuke



Squad



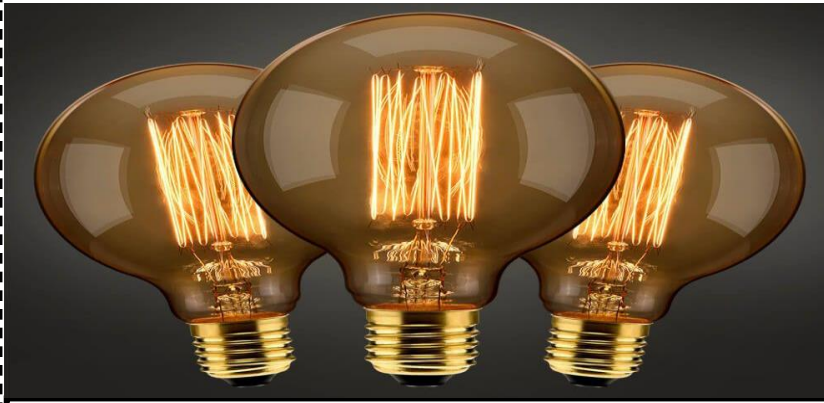
Aldeia da folha

Carta Bônus 2



Café

Carta Bônus 3



Lâmpada



Alex Porter

Carta Bônus 4



Páscoa

Carta Bônus 5



Saguão

Carta Bônus 6



Baú

