

# *Jogos Cognitivos - ferramentas para a aprendizagem*

**"Você pode descobrir mais a respeito de uma pessoa numa hora de jogo do que num ano de conversação. " ( Platão )**



# As primeiras funções dos jogos

- Os jogos eram utilizados para a transmissão de conhecimentos, normas de comportamento e como facilitadores da comunicação, ajudando com que a criança se tornasse um adulto.
- Os jogos também estavam ligados à identidade de cada um dos povos, sendo por sua vez um mecanismo gerador de cultura.
- Assim o jogo “é uma constante em todas as civilizações, esteve sempre unido à cultura dos povos, à sua história, ao mágico, ao sagrado, ao amor, à arte, à língua, à literatura, aos costumes, à guerra”



# As Crianças, a escola e os jogos

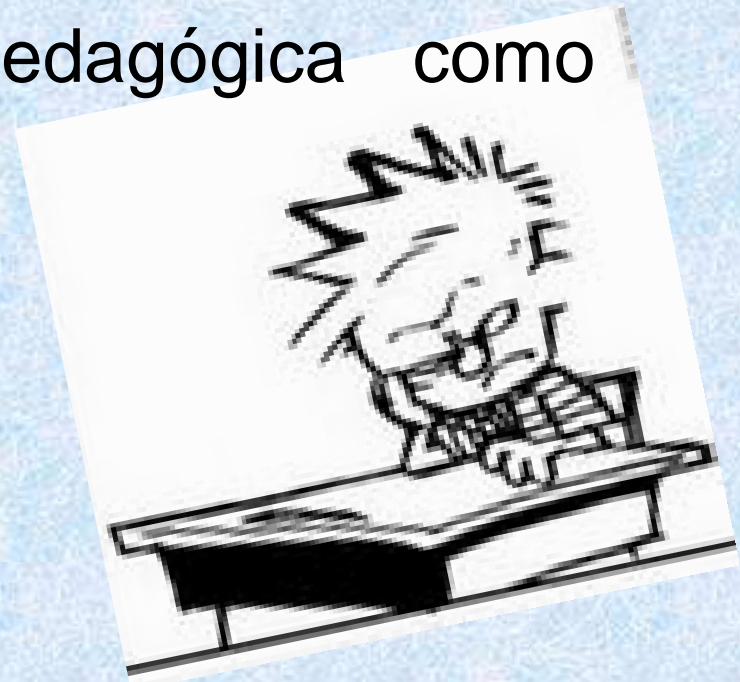
- A criança quando entra na fase escolar já brincou em média 17 mil horas, sendo esta atividade um dos motores do seu desenvolvimento.
- Então porque a brincadeira e os jogos muitas vezes não estão na escola?
- Os jogos entrando pela porta dos fundos!





# Por que utilizar jogos e brinquedos?

- Interesse e motivação para brincar e com isso aprender.
- Faz-se necessário a superação da idéia de “brincadeira” como agir com leviandade ou imprudência, distração, não levar à sério... em contraposição à atividade pedagógica como “séria”, “produtiva”!
- Brincar é coisa séria ....  
e principalmente divertida.



# O que são Jogos Cognitivos?

• Entendemos por jogos cognitivos, jogos que estimulam e desenvolvem funções cognitivas tais como:

- Percepção;

- Atenção;

- Memória;

- Linguagem;

- Funções executivas (raciocínio, a lógica, a estratégias, a tomada de decisões e a resolução de problemas).





# Método

Após anos de trabalho de pesquisa e aplicação prática utilizando jogos, desenvolvemos um método baseado nos diferentes padrões cognitivos encontrados nos jogos de tabuleiro que atravessam culturas e gerações provocando encanto e produzindo mentes brilhantes.



# Objetivo

Nosso objetivo vai além da simples utilização dos diferentes jogos disponíveis no vasto universo dos inteligentes e consagrados jogos de tabuleiro.

A partir de uma seleção e classificação desse valioso acervo, propomos a aplicação mediada de desafios e jogos que estimulem:

**concentração, memorização, capacidade de resolução de problemas, raciocínio lógico-matemáticos, diminuição dos índices de TDAH e conseqüente controle da ansiedade com aumento da auto-estima.**

Competências necessárias para o processo de construção do conhecimento.



# Jogos Gigantes

“A criança **pensa** com o corpo inteiro, de forma integrada e harmoniosa”.



***“(...) quanto mais recursos forem empregados na transmissão de uma informação, tanto melhor ela se fixará na memória de longa duração. É mais fácil aprender com a colaboração do maior número possível de órgãos do sentido. Como todos os neurônios se comunicam via sinais elétricos, tanto faz ativá-los mediante a visão, o tato, a audição, o movimento ou a mera reflexão”.***

*Mente & Cérebro, n°8, pág. 12.*



# Adaptação de jogos e regras...



# Mediação da Aprendizagem...







[oficina@oficinadoaprendiz.com.br](mailto:oficina@oficinadoaprendiz.com.br)

Fone: 3237 3429 (Oficina)

9127 4505 (Viegas)

9977 1998 (Claudio)

[www.oficinadoaprendiz.com.br](http://www.oficinadoaprendiz.com.br)

