

MATHS

“O DESAFIO DAS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS”

Ref. 20005











O DESAFIO DAS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

Ref. 20005

1. CONTEÚDO
2. IDADE RECOMENDADA
3. OBJETIVOS DIDÁTICOS
4. DESCRIÇÃO DOS DESAFIOS DE CADA INTELIGÊNCIA
5. SISTEMA DO JOGO
6. SOLUÇÃO DOS DESAFIOS

1. CONTEÚDO

O jogo é composto por 64 fichas octogonais (9,2 x 9,2 cm) e 64 peças puzzle que formam 8 octógonos (9,2 x 9,2 cm). As 64 fichas octogonais contêm desafios diferentes para cada uma das 8 inteligências:

	Inteligência Verbal-Linguística		Inteligência Corporal-Cinestésica
	Inteligência Lógico-Matemática		Inteligência Intrapessoal
	Inteligência Visual-Espacial		Inteligência Interpessoal
	Inteligência Musical		Inteligência Naturalista

2. IDADE RECOMENDADA

Entre 5 e 10 anos.

3. OBJETIVOS DIDÁTICOS

- Descobrir que não existe uma única inteligência.
- Conhecer as 8 inteligências da Teoria das Inteligências Múltiplas (Howard Gardner).
- Despertar o interesse pela aprendizagem das diferentes inteligências.
- Identificar as inteligências que predominam em cada pessoa e desenvolver o autoconhecimento de si mesmo.
- Fomentar a colaboração, a cooperação e o trabalho em equipa.
- Aprender as vantagens das equipas interdisciplinares.
- Estimular a criatividade e a imaginação.

4. DESCRIÇÃO DOS DESAFIOS DE CADA INTELIGÊNCIA

Antes de começar o jogo é recomendável realizar uma breve explicação das 8 inteligências e do tipo de desafio proposto para cada inteligência.

ABC

Inteligência Verbal-Linguística

- **Consiste em:** Ser capaz de expressar e entender ideias de forma efetiva através da linguagem. Possuir capacidade para utilizar as palavras tanto em linguagem oral como escrita.
- **Desafio tipo 1 (fichas 1 a 4):** Invente uma história original com os elementos que aparecem na ficha.
- **Desafio tipo 2 (fichas 5 a 8):** Observe as imagens e indique qual das opções é diferente das outras. Justifique a sua resposta (Ex. as cenouras, porque crescem debaixo de terra).



Ex. desafio tipo 1



desafio tipo 2

123

Inteligência Lógico- Matemática

- **Consiste em:** Ser capaz de fazer cálculos mentais com rapidez, resolver problemas matemáticos, utilizar o método científico, desenvolver raciocínios indutivos e dedutivos e identificar padrões numéricos ou lógicos.
- **Desafio tipo 1 (fichas 9 a 12):** Obtenha o número ou quantidade que aparece na base da ficha a partir dos números ou quantidades que se encontram na parte superior da ficha. Pode utilizar as operações que quiser.
- **Desafio tipo 2 (fichas 13 a 16):** Escolha uma opção para continuar a série e justifique a sua resposta.



Ex. desafio tipo 1



desafio tipo 2



Inteligência Visual-Espacial

- **Consiste em:** Ser capaz de resolver problemas espaciais, reconhecer diferentes perspetivas de uma mesma imagem ou objeto e ter facilidade para rodar objetos mentalmente. Ter a capacidade de visualizar ideias e desenhá-las ou traçá-las em três dimensões.
- **Desafio tipo 1 (fichas 17 a 20):** Qual é a peça que encaixa no espaço vazio da figura? Justifique a sua resposta (Ex. Figura C, rodando-a para a esquerda).
- **Desafio tipo 2 (fichas 21 a 24):** Comece na seta e siga o labirinto para descobrir a que letra vai dar (Ex. vai dar ao B).



Ex. desafio tipo 1



desafio tipo 2



Inteligência Musical

- **Consiste em:** Ser capaz de perceber, discriminar e expressar-se através da música e cantar, tocar instrumentos, ler e compor peças musicais com facilidade. Capacidade de identificar diferentes notas e tons; aprender canções e seguir o ritmo de uma canção.
- **Desafio tipo 1 (fichas 25 a 28):** Reproduza o ritmo representado. Cada ponto representa uma palmada e cada linha representa uma batida dada sobre a mesa com as duas mãos.
- **Desafio tipo 2 (fichas 29 a 32):** Cante uma canção relacionada com a imagem (Ex. canção de aniversário).



Ex. desafio tipo 1



desafio tipo 2



Inteligência Corporal- Cinestésica

- **Consiste em:** Ser capaz de utilizar o corpo para realizar movimentos e atividades precisas no sentido de alcançar um objetivo. Estão envolvidas as capacidades corporais como a força, a rapidez, a flexibilidade, a coordenação e o equilíbrio.
- **Desafio tipo 1 (fichas 33 a 36):** Realize o movimento representado na ficha e repita-o as vezes indicadas (Ex. "x3" = é necessário repetir 3 vezes).
- **Desafio tipo 2 (fichas 37 a 40):** Imita a postura da figura e tente manter-se nessa posição durante 5 segundos.



Ex. desafio tipo 1



desafio tipo 2



Inteligência Intrapessoal

- **Consiste em:** Ser capaz de conhecer todos os aspetos relacionados consigo mesmo e com a própria forma de pensar, sentir e atuar. É o autoconhecimento que temos de nós mesmos.
- **Desafio (fichas 41 a 48):** Com qual das duas imagens se identifica mais? Tente explicar as semelhanças ou o que gosta na opção escolhida. Pode começar por dizer: "identifico-me mais com...", ou "gosto mais de...". Ex. Identifico-me mais com o cão porque, tal como ele, gosto de estar rodeado de gente, tenho sempre vontade de brincar e sou bastante obediente.



Exemplo de desafio



Inteligência Interpessoal

- **Consiste em:** Ser capaz de interagir com os outros da forma mais adequada, tendo em conta a forma como se sentem, e de liderar uma equipa, atendendo às suas necessidades.
- **Desafio (fichas 49 a 56):** Represente com a ajuda de vários jogadores (de 2 a 8) a letra, o número ou o sinal representado na ficha. Deverá ser capaz de coordenar todos os jogadores escolhidos para representar o objetivo.



Exemplo de desafio



Inteligência Naturalista

- **Consiste em:** Ser capaz de perceber, diferenciar e categorizar as relações que existem entre os diferentes seres vivos, fenómenos da natureza ou características dos diferentes ambientes ou habitats. Ter conhecimento do meio natural e do ambiente.
- **Desafio (fichas 57 a 64):** Descubra o que têm em comum os diferentes elementos da ficha (Ex. são animais que vivem em climas frios).



Exemplo de desafio

5. SISTEMA DO JOGO

Modalidade de jogo 1 - Modo Interdisciplinar

O objetivo é conseguir completar o puzzle octogonal de inteligências com uma peça de cada cor (uma peça de cada inteligência). É possível jogar individualmente ou com equipas de 2 a 5 jogadores.

1. As diferentes inteligências são explicadas, bem como os ícones ou cores das fichas associadas a cada inteligência.
2. As fichas são colocadas viradas para baixo em 8 montes diferentes, um por cada inteligência.
3. A vez de jogar dos jogadores ou equipas é decidida.
4. O primeiro jogador ou equipa tira uma ficha de um monte à sua escolha e diz em voz alta a que inteligência corresponde o desafio que vai realizar. Em seguida, vira a ficha e tenta resolver o desafio. É jogado em equipa e os membros deverão decidir se resolvem o desafio entre todos ou se este é resolvido apenas por um membro.
5. Se superarem o desafio, receberão uma peça de puzzle com a inteligência com a qual trabalharam. Caso não superem o desafio, poderão tentar superar o desafio da próxima vez.
6. A vez passa para o jogador ou equipa seguinte.
7. O primeiro jogador ou equipa que consiga completar o puzzle com uma peça de cada inteligência será o vencedor.

Modalidade de jogo 2 - Especialista numa Inteligência

O objetivo será que cada jogador ou equipa trabalhe numa única inteligência em cada partida.

1. As fichas são colocadas, viradas para baixo, em 8 montes diferentes, um por cada inteligência.
2. À vez, cada equipa tira uma carta do monte da sua inteligência e tenta superar o desafio. Se conseguir, ganha uma peça do puzzle da cor da sua inteligência.
3. Em seguida, passará a vez à equipa seguinte e assim sucessivamente.
4. Ganha a equipa que conseguir reunir as 8 peças da sua inteligência primeiro e completar o seu puzzle octogonal.

*Observações: A inteligência atribuída a cada equipa pode ser de escolha livre ou decisão de quem dirige a atividade. O objetivo é mudar de inteligência em cada partida e passar por diferentes inteligências. Também é possível trabalhar de modo individual para conhecer os pontos fortes ou inteligências predominantes de cada pessoa, assim como para potenciar e praticar as menos destacadas.

6. SOLUÇÃO DOS DESAFIOS

Muitos desafios têm respostas abertas, expressamente indicadas para permitir desenvolver a criatividade e o raciocínio das crianças. Sempre que uma resposta seja argumentada com coerência, esta estará correta. Existem desafios que possuem tantas respostas quantas formos capazes de criar e justificar. São os jogadores quem decide se o desafio foi superado. As divergências são submetidas a voto democrático entre os jogadores.

Por outro lado, alguns desafios têm uma única resposta possível.

No que se segue são detalhadas as respostas possíveis:

Desafio 1 a 4: as histórias estarão corretas se incluírem todos os elementos.

Desafio 5: **bicicleta** porque é o único meio de transporte que não possui motor, ou **helicóptero** porque é o único meio de transporte aéreo, ou **carro** porque é o único que possui quatro rodas, etc.

Desafio 6: **galinha** porque é ovípara e põe ovos, ou porque é a única com duas patas, ou porque tem penas. Ou a **ovelha** porque dá lã, etc.

Desafio 7: **cenoura** porque cresce debaixo da terra, ou **noz** porque é o único fruto com casca, etc.

Desafio 8: **canoagem** porque é o único desporto que se realiza na água, ou porque é o único desporto que não necessita de uma bola, ou **baseball** porque é o único desporto que se joga com um bastão, etc.

Desafio 9: $5+3$, 2×4 , $5+6-3$, etc. (operações cujo resultado seja 8)

Desafio 10: $2+1$, $5-2$, etc. (operações cujo resultado seja 3)

Desafio 11: $4+1$, $6-2+1$, etc. (operações cujo resultado seja 5)

Desafio 12: $5-1$, 2×3 , etc. (operações cujo resultado seja 6)

* As respostas dos desafios 9 a 12 são apenas um exemplo, uma vez que existem muitas mais operações através das quais se chega ao número dado na ficha.

Desafio 13: A, Desafio 14: B, Desafio 15: B, Desafio 16: C

* As respostas dos desafios 13 a 16 não são as únicas possíveis, ainda que sejam as mais frequentes. Sempre que a resposta seja justificada e coerente, esta será válida. As divergências serão submetidas a voto democrático entre os jogadores.

Desafio 17: C, Desafio 18: B, Desafio 19: C, Desafio 20: B

* As respostas dos desafios 17 a 20 não são as únicas possíveis, ainda que sejam as mais frequentes. Sempre que a resposta seja justificada e coerente, esta será válida. As divergências serão submetidas a voto democrático entre os jogadores.

Desafio 21: D, Desafio 22: B, Desafio 23: C, Desafio 24: B

* As respostas dos desafios 21 a 24 são as únicas respostas possíveis.

Desafio 25 a 32: São os jogadores quem decide se o desafio foi superado. As divergências são submetidas a voto democrático entre os jogadores.

Desafio 33 a 40: São os jogadores quem decide se o desafio foi superado. As divergências são submetidas a voto democrático entre os jogadores.

Desafio 41 a 48: Todas as respostas são válidas sempre que a opção escolhida seja justificada.

Desafio 49 a 56: São os jogadores quem decide se o desafio foi superado. As divergências são submetidas a voto democrático entre os jogadores.

Desafio 57: são redondos, **Desafio 58:** vivem em clima frio, **Desafio 59:** servem de alimento para outros seres vivos, **Desafio 60:** são vermelhos, **Desafio 61:** são energias naturais, **Desafio 62:** são seres vivos, **Desafio 63:** possuem sistema de defesa, **Desafio 64:** podem provocar som.

* As respostas dos desafios 57 a 64 não são as únicas possíveis, ainda que sejam as mais frequentes. Sempre que a resposta seja justificada e coerente, esta será válida. As divergências são submetidas a voto democrático entre os jogadores.