

COLEÇÃO PRA JÁ!
(Tabu digital com vida)

FICHAS
LÓGICAS:
5 ANOS

PUBLICAÇÕES
JABUTI
LÊLÊ

ainda não conseguimos
prever o futuro,
mas você já pode
ajudar sua criança
a se desenvolver
pro que der e vier!



O QUE VOCÊ ENCONTRA NESTAS FICHAS E COMO APROVEITAR OS RECURSOS DE FORMA EFETIVA?

Aqui você acessa 15 brincadeiras lógicas, especialmente criadas a partir de estudos científicos que jogaram luzes sobre os caminhos percorridos pelo cérebro infantil durante a construção das ferramentas cognitivas do pensar lógico. Se você aplicar os estímulos propostos, poderá ajudar sua criança a treinar as habilidades de base pra uma maior e melhor aquisição desse modelo de raciocínio, tão essencial pro século XXI. Cada ficha vem com fotos ilustrativas e a descrição detalhada das atividades, com preparativos necessários, motivos e descrição da forma mais efetiva pra propor as brincadeiras!

E, como gostamos de praticidade e sabemos que conteúdo de valor é conteúdo aplicado, formatamos essas fichas em formato original A5 (metade de uma folha sulfite), caso você prefira imprimir, encadernar e manter as atividades sempre ao seu alcance. Na verdade, a gente que sente na pele o que é uma rotina de cuidados sabe que, às vezes, é mais fácil usar algo impresso do que ficar tentando encontrar arquivo no celular e no computador! Mas este fichário agora é seu: aproveite-o pra usar e abusar como, quanto e quando quiser: ele foi feito especialmente pra você e a sua criança!

JABUTI

Lê Lê

PRA SUA CRIANÇA

Pro digital valer a pena, acreditamos que ele precisa ganhar vida e servir pra aproximar as pessoas - de um jeito ou de outro. Por melhor que seja a experiência digital, nada se compara à potência do contato humano, do contato com a natureza, da vivência dos estímulos sensoriais e corporais - e, pra sua criança, isso vale mais ainda! Ela experimenta o mundo, aprendendo com o corpo todo: daí o brincar lúdico sensorial e as vivências corporais serem tão importantes nesta fase da primeira infância.

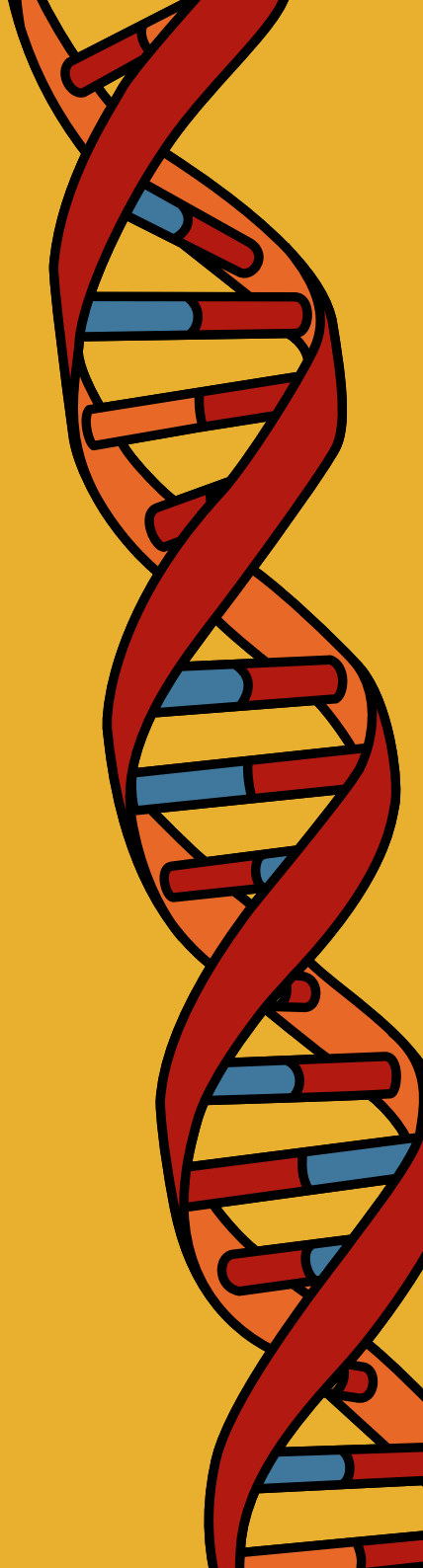
Pensando nisso, preparamos 3 atividades que podem ser impressas e recortadas, pra sua criança usar montar. Elas podem ser encontradas na seção “Fazedores em Ação”, ao final deste ebook. Cada uma dessas 3 atividades tem o seu próprio molde, a respectiva explicação de como montar, como apresentar e brincar. E o melhor: foram atividades pensadas pra serem rápidas e transformarem aqueles 5 ou 10 minutos da rotina em algo realmente significativo pra sua criança. Ou seja: mesmo se você não tem lá muita paciência nem tanto tempo pra brincar com a sua criança, elas já resolvem um bocado quando o assunto é apresentar estímulos que desenvolvem!



MARCOS de inteligência: O QUE ESPERAR PRO ESTÁGIO de 5 ANOS

- conseguir se concentrar em uma atividade de várias etapas (e retomá-la nos dias seguintes)
- lembrar de instruções de brincadeiras e conseguir explicá-las aos outros
- guardar objetos e brinquedos em um mesmo lugar sem precisar ser lembrada (ou ser lembrada uma vez)
- controlar-se melhor pra aguardar seu turno de fala
- começar a conseguir ceder a vez em jogos e conversas
- começar a compreender regras abstratas de organizações e sequenciamentos. Ex.: sílabas, letras, números, sequências de figuras e formas geométricas
- entrar na fase de alfabetização
- conseguir descrever características de fenômenos naturais e funções de objetos do cotidiano
- começar a negociar de forma perspicaz algumas exceções às regras da casa ou escola, propondo soluções e caminhos alternativos pra fazer valer suas vontades
- fazer inferências e analogias concretas a partir da observação de ações de amigos e familiares
- assimilar o que são relações de causa-efeito (especialmente relacionadas a casos concretos e fenômenos palpáveis)
- começar a distinguir melhor a realidade da ficção

Mas aqui vai também um lembrete carinhoso pra famílias e educadores: o processo de desenvolvimento de cada criança é único, influenciado não somente por estímulos e fatores ambientais, mas também genéticos. Estudos recentes apontam que a nossa personalidade é resultado, em média, de 30 a 60% de fatores genéticos - e que o restante, portanto, viria das experiências que vivemos no dia a dia. É justamente a interação desses dois campos que cria as mais ricas e diversas combinações de modos de ser e estar no mundo. A gente sabe que o valor de poder contar com um material cientificamente embasado pra educar é inestimável; e que isso pode realmente ajudar a sua criança a se desenvolver mais e melhor. Afinal, é como dizemos: ofertar os estímulos certos no momento certo faz toda a diferença. Contudo, o maior conhecedor da sua criança é você mesmo; e mais importante do que tentar forçar o enquadramento da sua criança num padrão de expectativas e desempenhos pra idade, o ideal é permanecer atento e aberto às demandas dela (e aos tempos e modos como essas necessidades se manifestam). É desta forma que você ofertará os estímulos no momento certo - individualizando-os a cada criança!



EU DEVO ESTIMULAR MINHA CRIANÇA MESMO SEM MUITO TEMPO?

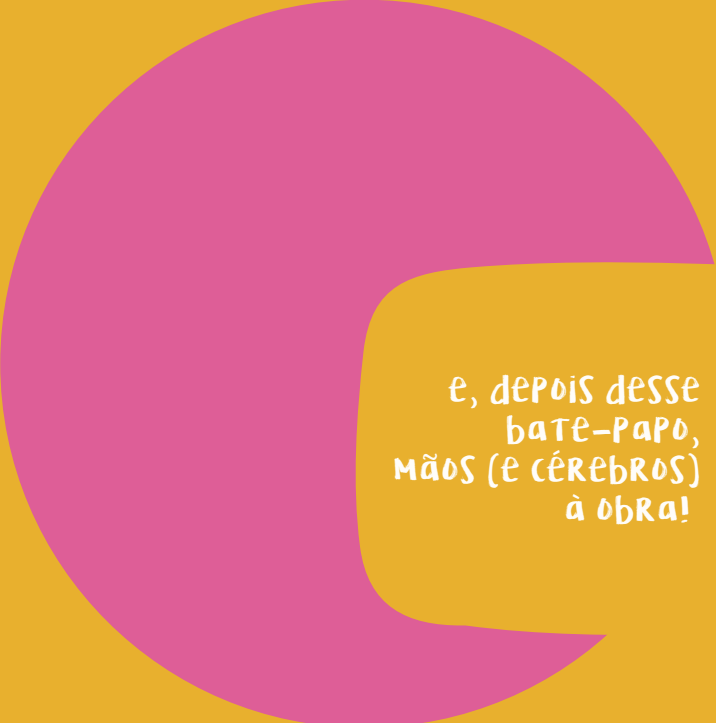
SIM!

POR QUANTO TEMPO?

**ALGUNS MINUTOS POR DIA
(OU NA SEMANA) JÁ BASTAM!**

E POR QUE USAR O MAPA ABAIXO É IMPORTANTE?
PORQUE ELE MOSTRA O CAMINHO DAS PEDRAS,
INDICANDO AS PRINCIPAIS HABILIDADES PARA VOCÊ
AJUDAR SUA CRIANÇA A SE DESENVOLVER. E TAMBÉM
PORQUE, QUANDO VISUALIZAMOS CONCRETAMENTE O
QUE FAZEMOS PARA EDUCAR, CONSEGUIMOS EDUCAR
MELHOR!





e, depois desse
bate-papo,
Mãos (e cérebros)
à obra!

Objetivo

Aumentar conhecimento de mundo através de aprendizado e uso de novas palavras (apresentadas em grupo fechado)

Por que?

Conseguir elaborar raciocínios complexos, como pensar em hipóteses e seus múltiplos desdobramentos, depende de uma base ampla e variada de conhecimentos de mundo. Conhecer novas palavras faz parte dessa base!

Atividade 1.
aprendendo novas
palavras com o
grande desafio
dos temperos (que
moram bem ali, no
armário de uma
cozinha)



• **Como preparar a brincadeira?**

- Você pode selecionar pelo menos 10 tipos de temperos (orégano, noz moscada, coloral, cúrcuma, cominho em pó etc).
- Pode mantê-los dentro da embalagem ou de potes, mas, se quiser ir além, sugerimos que coloque uma pitada de cada um deles em um pires ou pote pequeno. Pra enriquecer as explorações e trabalharmos associações, podemos posicionar cada pires em frente a cada embalagem de seu respectivo tempero.
- A ideia é caprichar na apresentação desses temperos, aguçando a curiosidade da sua criança. Uma maneira legal é organizá-los em linha e sobre uma tira de papel colorido, com o nome de cada um deles. A atividade também pode ser montada sobre a mesa em que a criança costuma se alimentar.

Como ofertar os estímulos?

- Convidar a criança a explorar os ingredientes; pergunte se ela os conhece, se sabe seus nomes, se imagina onde são usados etc.
- Nomear cada tempero, apontando sua escrita e dizendo onde e como são usados.
- Pra ajudar na memorização desse novo grupo de palavras, reforce as experiências sensoriais durante as explorações. Como? Assim: encoraje a criança a provar um pouquinho de cada um deles, colocando-os na boca e cheirando-os.
- Pra estimular ainda mais, você pode usar esses desafios aqui:
 1. “você consegue me dizer 3 nomes de temperos que acabou de conhecer?”
 2. “me diga 1 receita onde você pode usar 1 desses temperos”
 3. “me diga 2 receitas onde você pode usar o mesmo tempero”
 4. “qual desses temperos tem a maior palavra?”
 5. “me dê o nome de 1 tempero e diga um uso absurdo pra ele!”
 6. “eu vou falar o nome de 2 temperos; e você repete na mesma ordem. Depois, eu vou falar o nome de 3 temperos; e você repete na mesma ordem. Vamos ver até quantos você consegue lembrar e repetir?”
 7. “qual desses temperos tem o nome mais bonito? E o som mais engraçado?”



UM LIVRO De MEMÓRIAS

Objetivo

Aumentar conhecimento de mundo através de visitas a lugares que não fazem parte do cotidiano da criança

Por que?

Elaborar e testar hipóteses são habilidades que dependem de atividades cognitivas de classificação e comparação. Conhecer novos lugares ajuda a criança a sair de sua zona de conforto, para tentar “entender” onde está e como pode encaixar, em seu mundo, as novidades que vê

**Atividade 2.
Diário de passeios
a lugares diferentes**

Como preparar o passeio?

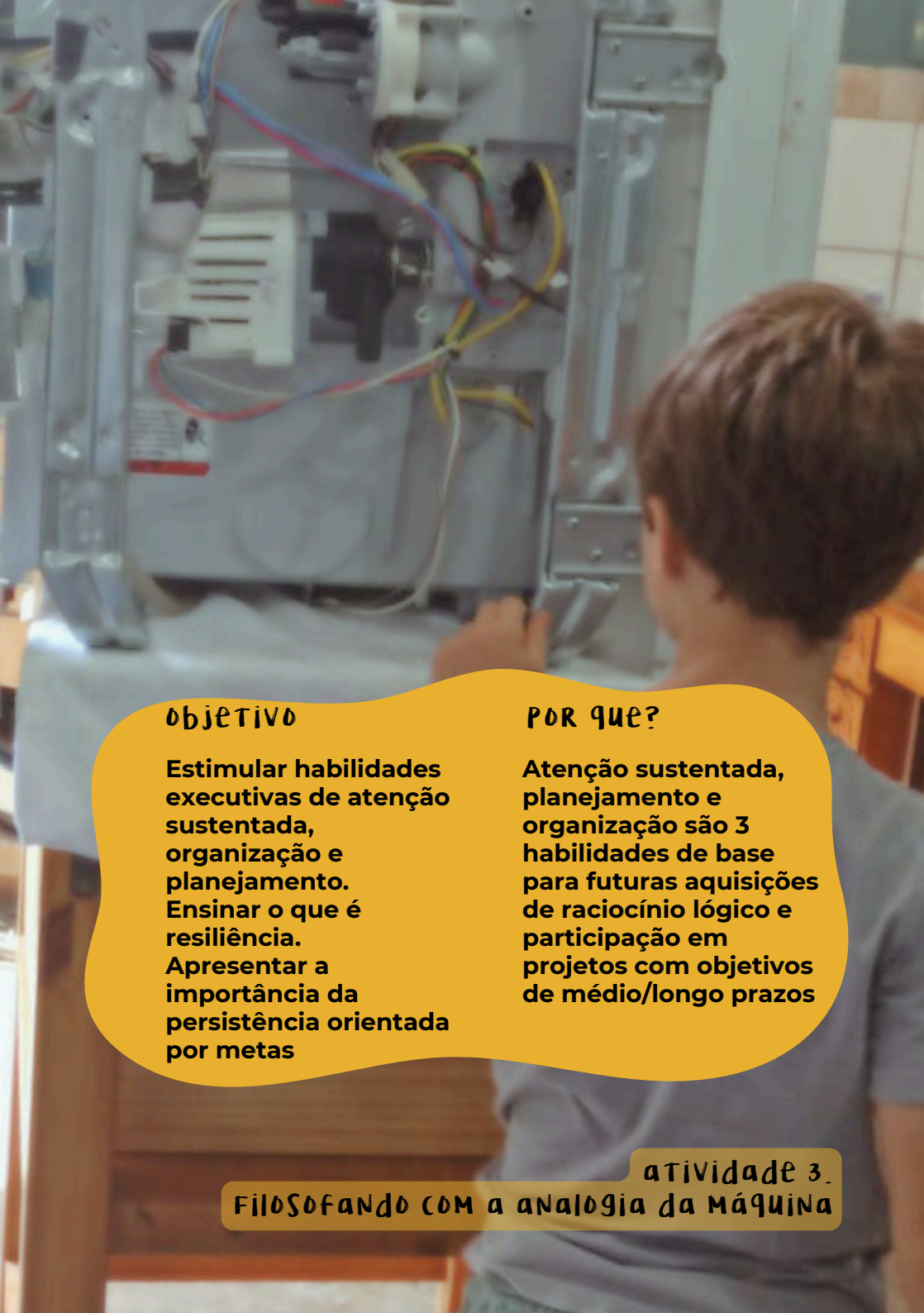
- aproveitar as férias pode ser uma boa!
- comprar (ou fazer) um caderno A5 sem linhas, para servir de diário
- guardar pequenas lembranças (ingressos, folhas de árvore, fotos) de passeios, para colar no diário
- pesquisar e selecionar lugares fora do comum na sua cidade (ou em viagens). A vivência de lugares que não estão dentro da rotina desempenha um papel de autocontrole e controle inibitório fundamental para a construção das bases do pensar lógico. Essas visitas conseguem oferecer experiências que cumprem um papel bastante parecido com o de viagens a outras cidades e países: o contato com o estranho, o imponderado, a surpresa podem se tornar treinos poderosos para a construção de habilidades socioemocionais. Não é à toa que educadores e muitas famílias percebem saltos de desenvolvimento depois de voltarem de viagens a outros países, por exemplo. Mas a boa notícia é que ninguém precisa gastar rios de dinheiro pra conseguir estimular a sua criança: essas vivências existem em todos os lugares - e estão mais próximas do que pensamos.



Como ofertar os estímulos?

- Depois de levar a criança para conhecer alguns desses lugares e explicar como funcionam, é hora de começar a fazer perguntas, comentários e **montar diários para explorar as memórias sobre cada um dos passeios**. A partir desse estágio, as crianças começam a vibrar com a ideia de que podem coletar memórias e guardá-las num diário: e aproveitar essa fase é uma oportunidade ótima para encaixar, na rotina, papos sobre o passado e as experiências vividas. Ter o hábito de **conversar, desenhar, fazer colagens** sobre o passado ajuda a criança a resgatar experiências na memória, assentar aprendizados e reelaborar formas de expressá-las através de narrativas (orais e em sua memória). Mas, enfim, vamos à lista?

museus	rodoviárias	salas de música clássica
mercados municipais	fazendas	viveiro de plantas de um parque
shows infantis	visitas a fábricas	planetário
salão de aeroportos	teatro infantil	estação meteorológica



OBJETIVO

Estimular habilidades executivas de atenção sustentada, organização e planejamento. Ensinar o que é resiliência. Apresentar a importância da persistência orientada por metas

POR QUE?

Atenção sustentada, planejamento e organização são 3 habilidades de base para futuras aquisições de raciocínio lógico e participação em projetos com objetivos de médio/longo prazos

ATIVIDADE 3.
FILOSOFANDO COM A ANALOGIA DA MÁQUINA



Como preparar essa brincadeira cheia de filosofia?

- Selecionar objetos com motores que possam ser abertos com facilidade, ou aproveitar aparelhos eletrônicos que tenham quebrado e consigam ser abertos sem oferecer riscos à criança (por favor, evite contato com metais pesados, substâncias radioativas, objetos que possam cortar ou perfurar a pele etc).
- Separar um jogo de ferramentas (com chaves de fenda, *philips* etc).
- E atenção: esta atividade precisa acontecer necessariamente mediada por um adulto.

Como ofertar os estímulos?

- Primeiro, podemos falar sobre a função das máquinas e, em especial, daquela que desmontaremos. Podemos contextualizar, explicando que a humanidade sempre criou invenções, técnicas e instrumentos ao longo da História; e que fazemos isso com o objetivo de construir maneiras para facilitar o dia a dia de nossos trabalhos.
- Abrir cuidadosamente a máquina, de forma a apresentá-la por dentro: você pode explicar o que cada peça faz; mostrar a sequência de etapas que forma um circuito maior; falar sobre como cada peça trabalha junto de outra para atingir um objetivo etc.
- Aqui, a intenção é aproveitar a imensa curiosidade deste estágio do desenvolvimento, para abrir um novo mundo de possibilidades à criança.
- Conversem sobre a analogia da máquina: quando convivemos com algo que entendemos fazer parte do que somos, internalizamos esses estímulos como componentes de nosso ser; e **a formatação das nossas experiências é o que determina o tamanho do universo de possibilidades que conhecemos e sabemos ter acesso**. Ex.: se não mostrarmos que a criança **pode** escalar uma árvore, ela dificilmente aprenderá isso sozinha; se não mostrarmos que a criança **pode** aprender a falar uma língua estrangeira, ela achará que isso não é para ela. **Abrir possibilidades**, para **mostrar novos mundos de saber**, ativa a curiosidade da criança, fazendo-a entender que ela tem o **direito e a chance de poder buscar o que quiser** - e que, para tudo, existem caminhos, técnicas, ferramentas, estratégias e **etapas** que podem levá-la a esse objetivo (assim como uma máquina que, trabalhando de etapa em etapa, pouco a pouco, forma algo maior e consegue concluir uma tarefa incrível)!

atividade 4.

A INCRÍVEL CAIXA DO MUNDO: COMEÇANDO A ENTENDER O TAMANHO DO MUNDO E ONDE ESTOU

Objetivo

Apresentar o mundo, as diversidades humana e cultural dos países, o tamanho imenso da natureza, para expandir o universo de possibilidades da criança. Reconhecer-se como parte de um todo interligado e interdependente. Exercitar habilidades de comparação, separação e classificação espécie/gênero

Por que?

Raciocínios cognitivos complexos dependem do domínio de um amplo repertório de saberes e fazeres do mundo



Como preparar a brincadeira?

- Selecionar uma caixa do tamanho de sua preferência.
- Selecionar revistas sobre natureza e viagens.
- Reunir livros **informativos** infantis. Ex.: livros sobre países, lista de animais do mundo, História da Humanidade, como acontecem eventos climáticos, animais do jardim, como as máquinas funcionam, como as cidades funcionam, listas de profissões etc.
- Potes de vidro reaproveitados (que servirão para catalogação de itens naturais).
- Selecionar documentários para assistir. A dica é buscar uma boa seleção na veterana (e ainda muito boa) *National Geographic*, para propor uma sessão de cinema ao final das explorações de fotos e leituras

Como ofertar os estímulos?

- Propor um passeio exploratório a parques, praças e praias, para fotografar e coletar amostras de folhas, flores, galhos, sementes, penas, areia, terra, grama, cascas de ovos já rompidos de passarinhos etc.
- Separar esses achados dentro de potes de vidro e **catalogá-los** através de uma descrição, nas **etiquetas**, com o nome do objeto e o local onde foi coletado.
- Dispor as revistas e os livros informativos no chão da sala. Juntar, a esses objetos, os potes já catalogados obtidos nas explorações. Podemos caprichar na apresentação, para cativarmos a atenção da criança e aguçar sua curiosidade.
- Sentar-se no chão ao lado da criança e da caixa.
- Apresentar a ideia de que estão montando algo incrível: “a caixa do mundo”. Pedir opiniões para decidirem como decorar e organizar essa caixa, quais objetos podem ficar por baixo e quais por cima; quais merecem ganhar fácil acesso, se colocarão **divisórias** que facilitem a classificação por assuntos e objetos etc. E, aí, mãos à obra: vocês podem montar uma caixa bem linda, para deixá-la organizada e convidativa para as explorações da sua criança!
- Algumas vezes na semana, dedicar-se à leitura de livros e revistas informativos, recorrendo aos objetos encontrados, rememorando os locais onde eles ficam no mundo e na caixa.
- Manter “a incrível caixa do mundo” à vista e ao alcance da criança.
- Oferecer uma sessão de cinema, para assistirem a algum documentário

Objetivo

Estimular habilidades executivas de planejamento, organização, sequência lógica, metacognição e flexibilidade de raciocínio.

Estímulos de criatividade por meio de linguagem oral

Por que?

Raciocínios lógicos dependem de interpretação de texto e domínio de uma boa memória de trabalho (aquela que usamos para tarefas rápidas. Ex.: decorar uma informação para aplicar na fase seguinte da resolução de um problema matemático)

Atividade 5.
CORRENTE DE ESTÓRIAS



Como preparar a brincadeira?

- Essa brincadeira treina oralidade, criatividade, sequência lógica e memória de curto prazo. Se quiser providenciar um “bastão”, fica legal: esse “bastão” pode ser uma lápis.
- Você pode brincar com sua criança em qualquer lugar: no trajeto à escola; numa fila do mercado; enquanto esperam a comida chegar no restaurante; na rotina do sono, para variar o estímulo de linguagem (ao invés da leitura de um livro) etc.

Como ofertar os estímulos?

- Começar contando uma estória. Ex.: “Era uma vez, uma floresta. Lá, viviam duas lebres muito tranquilas”. Aí, você passa o “lápis- bastão”, indicando que sua criança vai continuar a estória.
- Se tiver mais pessoas brincando, fica bem divertido (e a estória vai ficando bem maluca e cheia de acontecimentos).
- Depois de algumas rodadas, tirem a sorte, para decidirem quem inventará um final para essa corrente de estórias.
- Quem ganhar na sorte, inventa o final!
- Indo além. Para mudar os estímulos, peça à sua criança que comece a estória, ajudando-a a pensar em alguma personagem, um lugar, um tempo, um acontecimento etc.



Atividade 6. Batata quente

Objetivo

Estimular
atenção
sustentada e
controle
inibitório de
resposta

Por que?

Raciocínios lógicos
dependem do bom
domínio de atenção
sustentada por
períodos mais longos e,
ainda, de controle
emocional diante de
situações que possam
provocar ansiedade



Como preparar a brincadeira?

- Selecionar um objeto, como uma almofada, um bicho de pelúcia, ou uma bola, para servir de “batata quente”. Mas pode ser uma batata mesmo!
- Dica: estudos revelam que a construção de habilidades do pensar lógico em crianças acontece, com mais resultado, em **contextos sociais** (já que eles demandam a interação entre as crianças e promovem um pensar coletivo). Portanto, podemos usar e abusar de jogos com regras e que exijam cooperação entre os jogadores.

Como ofertar os estímulos?

- Sentar em círculo.
- Uma pessoa fica fora da roda de olhos fechados.
- Todos começam cantando “batata quente, quente, quente, quente...” enquanto passam o objeto de mão em mão entre os participantes.
- De repente, o jogador de fora do círculo diz “queimou”!
- A pessoa queimada sai do jogo; e o jogo continua com os demais jogadores, até que reste apenas 1: o vencedor.
- Dica: essa brincadeira fica mais legal quando reúne, pelo menos, 4 pessoas. Na verdade, quanto mais gente, melhor! Contudo, nada impede que vocês brinquem em dupla, ou em 3 pessoas, por exemplo.

Objetivo

Estimular habilidades de resposta rápida e atenção, para treinar controle inibitório. Estimular respostas seletivas, criatividade e inibição de movimento

Por que?

Raciocínios cognitivos complexos dependem de habilidades-base de criatividade, flexibilidade, rapidez de raciocínio e controle emocional



**Atividade 7.
Lista com jogos corporais e teatrais**



Lista com jogos e atividades corporais e teatrais que treinam funções executivas e criatividade, necessárias à aquisição de um bom raciocínio lógico:

- o mestre mandou;
- batata quente;
- mímicas de atos da rotina, profissões e animais;
- brincar de personagens e faz de conta;
- participar de representações teatrais com fantasias;
- mímicas que imitam outras pessoas da família ou sala de aula;
- jogos de música com desafio de “estátua”;
- dança das cadeiras (para preparar esse jogo, lembrar de colocar 1 cadeira a menos do que o número de jogadores. Depois, enquanto tocam uma música, todos andam ao redor das cadeiras, colocadas em círculo. Assim que a música para, cada participante busca a cadeira mais próxima para se sentar. Quem ficar sem cadeira deixa o jogo. O jogo segue até que restem somente duas cadeiras e, finalmente, 1 cadeira e 1 vencedor)!
- jogo da palavra mágica (um jogador é sorteado para ter o mando da rodada inicial do jogo, ficando encarregado de escolher uma palavra. O primeiro jogador que conseguir inventar uma história com começo-meio-fim, iniciando pela palavra dada, assume a vez do mandante e dá a palavra aos demais). O jogo segue selecionando 3 ou 4 contadores mais rápidos, que vão disputar entre si algumas rodadas, até chegarem a um vencedor!

Objetivo

Estimular habilidades executivas de planejamento, raciocínio hipotético, resiliência e persistência orientada por metas. Pensar dentro do coletivo e testar os próprios argumentos à prova e contraprova

Por que?

Um dos caminhos mais eficazes para exercitar as bases do raciocínio lógico desde a infância é explorar jogos que exijam colaboração por parte das próprias crianças. Colocar seus argumentos à prova ajuda muito!

**Atividade 8.
Caça ao Tesouro**

Como preparar a brincadeira?

- 
- Selecionar um “tesouro”. Pode ser uma caneta, uma pedra, ou outro objeto qualquer escolhido pela criança. Pode ser até um *QR code*, indicando um vale-cinema, um vale-pastel, um vale-parque (caprichar no prêmio vai deixar a criançada mais animada).
 - Esconder esse “tesouro” em um lugar pouco óbvio.
 - Montar um mapa para a criança seguir.
 - Preparar cartas com charadas, instruções, etapas, tarefas, fases e escondê-las pelo trajeto mapeado (lembrando de pontuar, no mapa, onde você as colocou).
 - Se conseguir reunir uma turminha para participar, melhor: eles serão convidados a pensarem juntos, colocando seus argumentos à prova!

Como ofertar os estímulos?

- Contar uma história para justificar a caça. Ex.: “Era uma vez Zezeca, um pato aventureiro e corajoso, mas que andava meio esquecido. Ele sempre usava uma corrente vermelha no pescoço, o enfeite favorito dele: seu talismã da sorte! E vocês conseguem adivinhar qual era a atividade que mais o deixava entusiasmado? Viajar, é claro! Ele voava de um país para outro, sempre migrando em busca de calor e água morna, para se divertir. Ele fazia isso muito bem, mas...um dia....meio esquecido, partiu em direção ao mais novo destino, deixando para trás sua corrente vermelha preferida. Zezeca, desesperado, começou a procurar seu talismã em todos os lugares, porém sem sucesso. Eu acho que eu quero ajudar Zezeca. Quem mais quer ajudar o pato? E eu achei aqui um mapa, que mostra onde nosso pato pode ser esquecido seu talismã. Quem encontrar o talismã vai ganhar um prêmio, deixado especialmente por Zezeca! Quem topa essa aventura?”.
- Para montar um mapa legal, uma dica é instruir a criança através de números de passos, associando-os ao número de risquinhos no mapa. Ex.: se a criança tiver de dar 5 passos para frente, fazer 5 risquinhos numa linha do mapa.



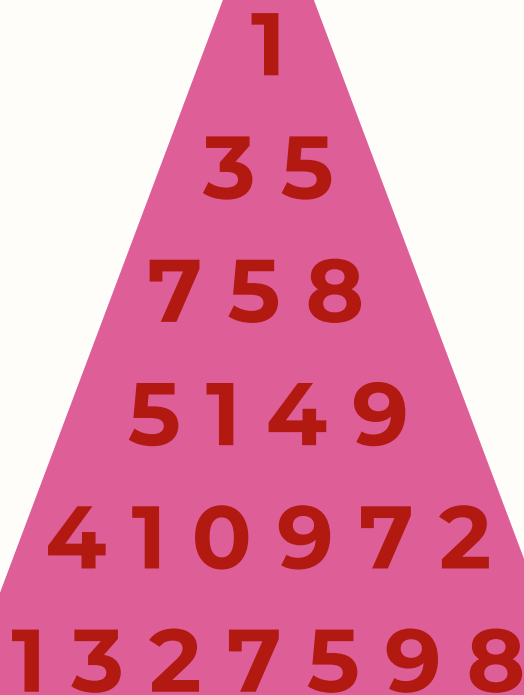
OBJETIVO

Estimular memória de trabalho, velocidade de raciocínio e atenção sustentada

POR QUE?

Essas 3 habilidades integram as funções executivas necessárias para bons desempenhos no pensar lógico

**ATIVIDADE 9.
PIRÂMIDE DE NÚMEROS
PRA MEMORIZAR**



Como ofertar os estímulos?

- É fácil: o adulto começa falando “1”; e a criança precisa repetir “1”.
- Depois, o adulto lê a linha de baixo da pirâmide “3”, “5”; e a criança precisa repetir “3”, “5”.
- O jogo segue assim, até que a criança repita a sequência de números corretamente e até o final!
- Indo além. Para potencializar os estímulos, você pode fazer uma pirâmide de papel, com os números escritos em cada peça. Em seguida, é possível organizá-los e pedir à sua criança que memorize os números e seus andares. Depois, desmonte a pirâmide e desafie a criança a remontá-la de forma a recompor a sequência inicialmente visualizada.

Objetivo

Estimular habilidades executivas de planejamento e raciocínio hipotético

Por que?

Crianças aprendem a pensar de forma lógica mais e melhor quando testam seus raciocínios e suas hipóteses, montando estratégias de jogo, adiantando jogadas mentalmente e atuando conforme a consideração das estratégias de oponentes

Atividade 10.

Lista com jogos de estratégia



Lista com atividades e jogos para brincar e treinar raciocínio de antecipação de jogadas e comparação com estratégias de oponentes:

- dama;
- jogo da velha;
- xadrez;
- jogos estilo uno;
- jogos estilo super trunfo;
- resta-um;
- ludo;
- dominó;
- jogo de cartas (por ex.: jogo do mico);
- jogos estilo cara-a-cara;
- jogos de construção envolvendo equilíbrio, como aqueles blocos de ímã (para deixar esses jogos mais desafiadores, podemos estipular turnos de vez, para que cada criança fique responsável por montar uma etapa da construção, partindo da obra feita pelo jogador anterior);
- jogos de estratégia estilo batalha naval;
- jogos de estratégia corporal e raciocínio abstrato, estilo *twister*.



OBJETIVO

Estimular habilidades socioemocionais de autocontrole, autoconhecimento e criatividade.

Treinar velocidade de raciocínio através de interações criativas colaborativas e improvisações

POR QUE?

Um tijolinho relevante para o raciocínio lógico está nas habilidades socioemocionais de autocontrole e espírito colaborativo. Usar dinâmicas e jogos teatrais são ideias excelentes para criar jogos de interação que fogem do lugar comum

ATIVIDADE II.

**OBJETOS DESCONHECIDOS:
JOGOS TEATRAIS DE IMPROVISÇÃO**



Como preparar a brincadeira?

- Selecionar 4 objetos sem que a criança os veja.
- Pedir que a criança selecione outros 4 objetos (sem que você os veja).

Como ofertar os estímulos?

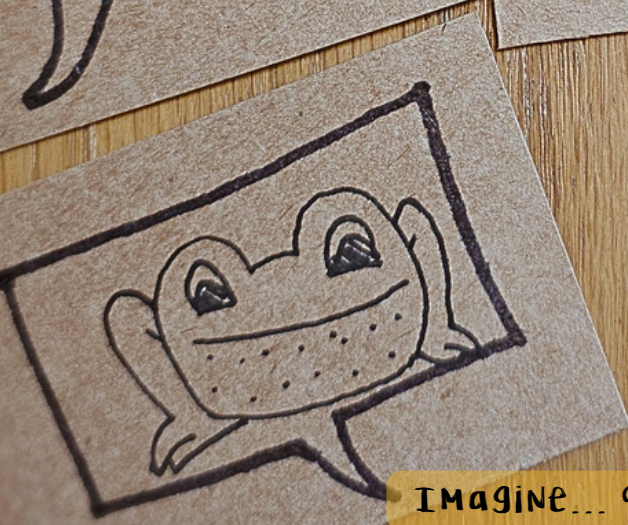
- Você pode selecionar 4 objetos que a criança conheça, mas que não sejam tão óbvios assim, ou que não façam parte de seu uso cotidiano. Ex.: rodinho de pia, escorredor de pratos, rolo de papel higiênico, despertador, escada, pincel, regador de plantas, colher de pau, controle da televisão etc.
- Com a criança de olhos fechados (se ela aceitar ou quiser, uma venda pode ser divertida), dê-lhe o primeiro objeto em mãos, sugerindo que o explore através do tato.
- Caso ela demonstre dificuldade, você pode lhe fornecer uma dica. Diga, por exemplo, em qual ambiente o objeto é usado.
- Depois, se necessário, informe a cor do objeto.
- Por último, você pode revelar seus usos e algumas de suas funções.
- O jogo segue com o revezamento dos jogadores, até que o último objeto seja explorado e discutido. Obviamente, assim que chegar a vez do adulto de vender os olhos, a criança é quem ficará encarregada de colocar os objetos desconhecidos em suas mãos.
- Ao final, você pode perguntar à sua criança quais objetos foram usados na brincadeira, ajudando-a a treinar sua memória de trabalho.

Objetivo

Estimular controle emocional e funções inibitórias

Por que?

Estudos mostram que meditação e técnicas de concentração (estáticas ou em movimento) são uma forma efetiva para se reconectar com o próprio cérebro, criar uma chance e um tempo para pensar e reorganizar o estado de atenção focada



Atividade 12
Imagine... que você é um animal



Como ofertar os estímulos?

- Com o “jogo do imagine”, o adulto sugere que a criança é um animal e que esse animal tem uma necessidade. Ex.: “imagine que você é um tigre, que está com muita fome”.
- Então, pergunte à criança **qual a etapa seguinte** disso. Ex.: “e o que o tigre faz quando sente fome?”.
- Depois que a criança responder algo como “precisa achar algo para comer”, o adulto sugere “e como um tigre anda na floresta para achar comida: fazendo muito barulho, ou andando tão de leve, que nem se ouvem seus passos?”.
- Desafie a criança a fingir que é um “tigre buscando algo para comer”, **movimentando seu corpo** assim como um tigre faria: lentamente, sem ruído, totalmente controlado.
- Peça que **preste atenção** ao peso que seus pés fazem, à pressão que cada pé sente ao pisar no chão, ao barulho que seus movimentos fazem: aqui a ideia é a de ajudar a criança a se reconectar com o corpo, prestar atenção em cada pequeno ato que faz e, assim, exercitar atenção plena e focada (ainda que em movimento)!
- Essa brincadeira pode ser feita com diferentes animais e ações. Ex.: imagine que você é um bicho preguiça, que está tomando chuva no topo da árvore. O que você precisa fazer?” E por aí vai; é só deixar a imaginação levar!

Objetivo

Estimular habilidades executivas de planejamento, associação, analogia, abstração e dissociação símbolo-objeto

Por que?

O pensar lógico é elaborado por etapas; nada melhor do que exercitar essa modalidade de raciocínio, criando uma espécie de “legenda” para brincar com a linguagem

atividade 13.
INVENTANDO UMA NOVA LÍNGUA



Como preparar a brincadeira?

- Separar canetas coloridas e papel.
- Convidar a criança a “inventar” uma língua secreta, que vai permitir uma comunicação cheia de segredos entre vocês!

Como ofertar os estímulos?

- Na verdade, esse jogo é mais simples do que parece. A ideia aqui é a de criarmos uma espécie de “legenda” para algumas frases da rotina.
- Primeiro, podemos escolher uma frase que a criança ouça bastante durante a rotina (e que você a use bastante). Ex.: “hora de escovar os dentes”.
- Junto com a criança, escrever essa frase no papel de forma a segmentar as palavras e, em seguida, escolherem um símbolo para representar cada palavra - dispensando os artigos e as preposições. Assim:

HORA | DE | ESCOVAR | OS | DENTES

- Depois, podemos recortar uma placa de papel que aponte somente os símbolos e colocá-la no banheiro. Assim:



- Com o passar dos dias, podemos usar os símbolos para fazermos um pedido (ao invés da própria frase). Ex.: “E agora é hora do quê? Círculo, triângulo, estrela”. Ou podemos somente mostrar a placa visualmente!

Objetivo

Estimular habilidades executivas de planejamento, execução por etapas, controle inibitório e raciocínio hipotético

Por que?

Compreender, de forma concreta, interações físicas de causa-consequência



Atividade 14.

**ENTÃO É POR ISSO QUE VOCÊ
ME MANDA LAVAR AS MÃOS TODA HORA?**



Como preparar a brincadeira?

- Você pode separar um pote ou uma tigela de vidro transparente ou branco.
- Encher esse pote com água até a metade.
- Reservar algumas gotas de sabão líquido de banho, ou de detergente lava-louças.
- Reservar algumas pitadas generosas de algum tipo de tempero em pó ou semente (noz moscada ralada, coloral, orégano, cominho em pó, chia e gergelim funcionam super bem!)

Como ofertar os estímulos?

- Primeiro, você pode pedir à sua criança que salpique cuidadosamente um dos temperos sobre a água. É importante não afundá-los. Aqui, você pode aproveitar para ensinar que o tempero, por estar na forma de pó e ser leve, não consegue ultrapassar a tensão superficial do líquido - o que o faz flutuar! Você pode ir além e apelar para uma analogia: lembre a criança de que a água tem mesmo essa camada de tensão em sua superfície, e que isso justifica o porquê de vermos, às vezes, alguns insetos, bem levinhos, conseguindo “caminhar” sobre as águas. Se quiser, mostre fotos!
- Em seguida, convide a criança a mergulhar um de seus dedos nesse pote com água e tempero em pó. Peça que observe e diga o que vê (a resposta provavelmente será algo do tipo: “nada”)!
- Pois bem, agora vem o truque: convide a criança a mergulhar aquele mesmo dedo em um pouco de sabão líquido (ou detergente neutro de cozinha) e, novamente, a mergulhar esse dedo ensaboado no mesmo pote com água e tempero. Uma vez mais, peça-lhe que relate o que vê. Provavelmente, se tudo tiver corrido bem por aí, vocês verão que o sabão tem a propriedade de romper a tensão superficial, ajudando a água a interagir com os materiais que estão nela (e sobre ela). O tempero e as sementes terão sido “empurrados” para longe do sabão! Explique, então, que o sabão funciona como um empurrãozinho especial, para ajudar a água a varrer as impurezas das nossas mãos.
- Fale sobre a moral do experimento? É por isso que os adultos ficam pedindo para a criança lavar as mãos a toda hora: o sabão ajuda a água a espantar, para bem longe, as sujeiras que podem trazer doenças!

Objetivo

Estimular habilidades executivas de memória de trabalho, raciocínio hipotético e flexibilidade de raciocínio

Por que?

A habilidade de se chegar a uma conclusão correta a partir de observações de mundo é, seguramente, o substrato cognitivo mais básico e direto do pensar lógico - e brincar com as inferências é um dos melhores caminhos para a sua criança aprender a fazer isso. Você pode usar a famosa “escada de Chris Argyris”, ilustrada abaixo, sempre que precisar explicar à sua criança sobre como funciona o processo de pensamento na hora das tomadas de decisão: essa escada nos ajuda a ensinar as etapas que nos levam a caminhos corretos para o pensar



**atividade 15.
Desafios de inferências**



Como preparar a brincadeira?

- Sem segredos: é só ler as frases abaixo e convidar sua criança a raciocinar o que acontece **antes** ou **depois** dos fatos.
- Claro que trouxemos algumas ideias para ajudar a bolar a brincadeira, mas você pode (e deve) ir além, dando asas à sua imaginação e criando jogos verbais espertos como esse!

Existe um lago raso perto
da toca do coelho.
O coelho está com as
patas molhadas.
Por onde ele passou?

Uma leoa cansada está
fechando os olhos quando
os primeiros raios de sol
nascem no céu da manhã.
Por que?

Se eu estou com dor de
cabeça, e existe remédio
para dor de cabeça, o que
posso fazer para tentar
resolver meu problema?

Maria tem 5 anos e gosta de
comer peixe e carne. João é
seu irmão de 2 anos, mas só
gosta de peixe. Qual das
duas opções o pai pode
cozinhar para o almoço?

Se estou com sede,
eu bebo....
Se estou sentindo
cansaço, eu posso me...

Um passarinho voava
tranquilamente quando
olhou para o céu. Viu nuvens
escuras se aproximando. O
que ele pode fazer? Por que?

Se estou triste,
eu
Quando estou feliz,
eu ...

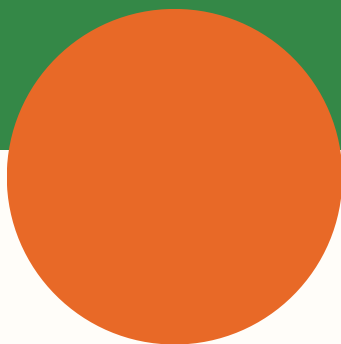
Paulo está no mato e perto de
um lago. Ele sente coceira e
vê pontinhos vermelhos nas
pernas. O que aconteceu?
O que ele precisa fazer?

atividades rápidas para exercitar a lógica

FAZEDORES EM AÇÃO

PROJETO I

JABUTI
Lê Lê



VAMOS CONSTRUIR a casa do Jabu?

CONSTRUIR uma casa não é só tarefa de humanos adultos! Mas o Jabuti Lê Lê já trabalhou tanto essa semana, que anda meio cansado. Ele adoraria poder contar com uma ajudinha extra para preparar e colocar de pé a sua nova morada de férias (já que o casco é a casa de todo dia mesmo). Será que você pode dar essa mãozinha?

O que vamos usar?

- impressora (se não tiver, a gente passa um truque).
- papel.
- tesoura.
- cola.
- cartolina ou um papelão de maior gramatura (mais firme).



Como fazer e brincar?

- imprimir os moldes**.
- colar os moldes sobre a cartolina ou outro papelão mais firme.
- recortar as laterais e os pontos de encaixe indicados.
- deixar sua criança montar!
- ****DICA:** ao invés de imprimir, você pode recorrer à técnica de transferência ou transposição. Assim: abra o arquivo numa tela de *tablet* ou PC maior, deixe a luz dessa tela bem clara, posicione uma folha sulfite em cima dela e contorne as linhas dos moldes.



Indo além...

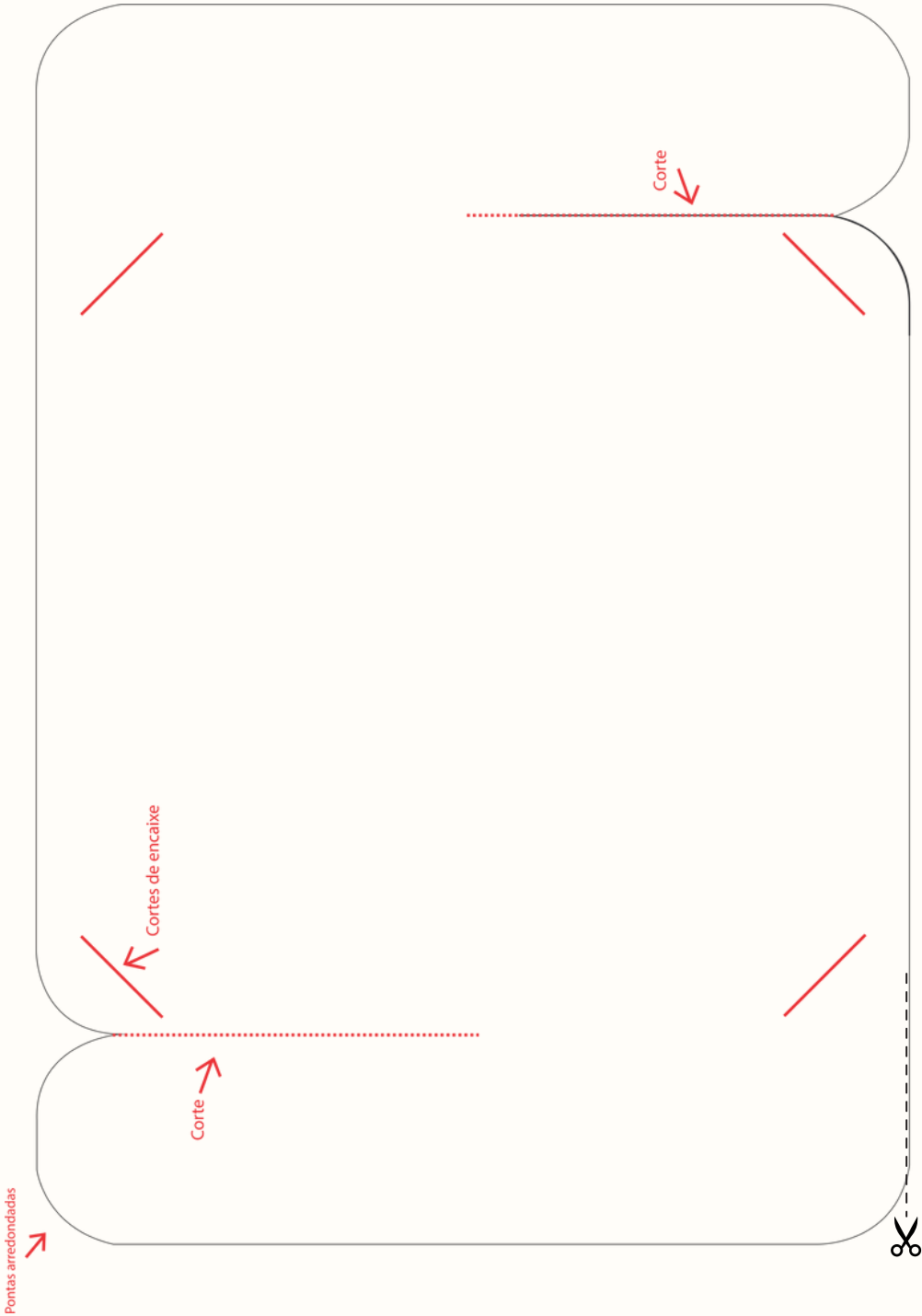
Atividade 1. Imprimir e recortar várias “paredes” (e quantas quiser), que podem ser encaixadas em sequência, formando um labirinto, um castelo, uma casa com vários cômodos etc. Convide sua criança a contar uma história com esse cenário!



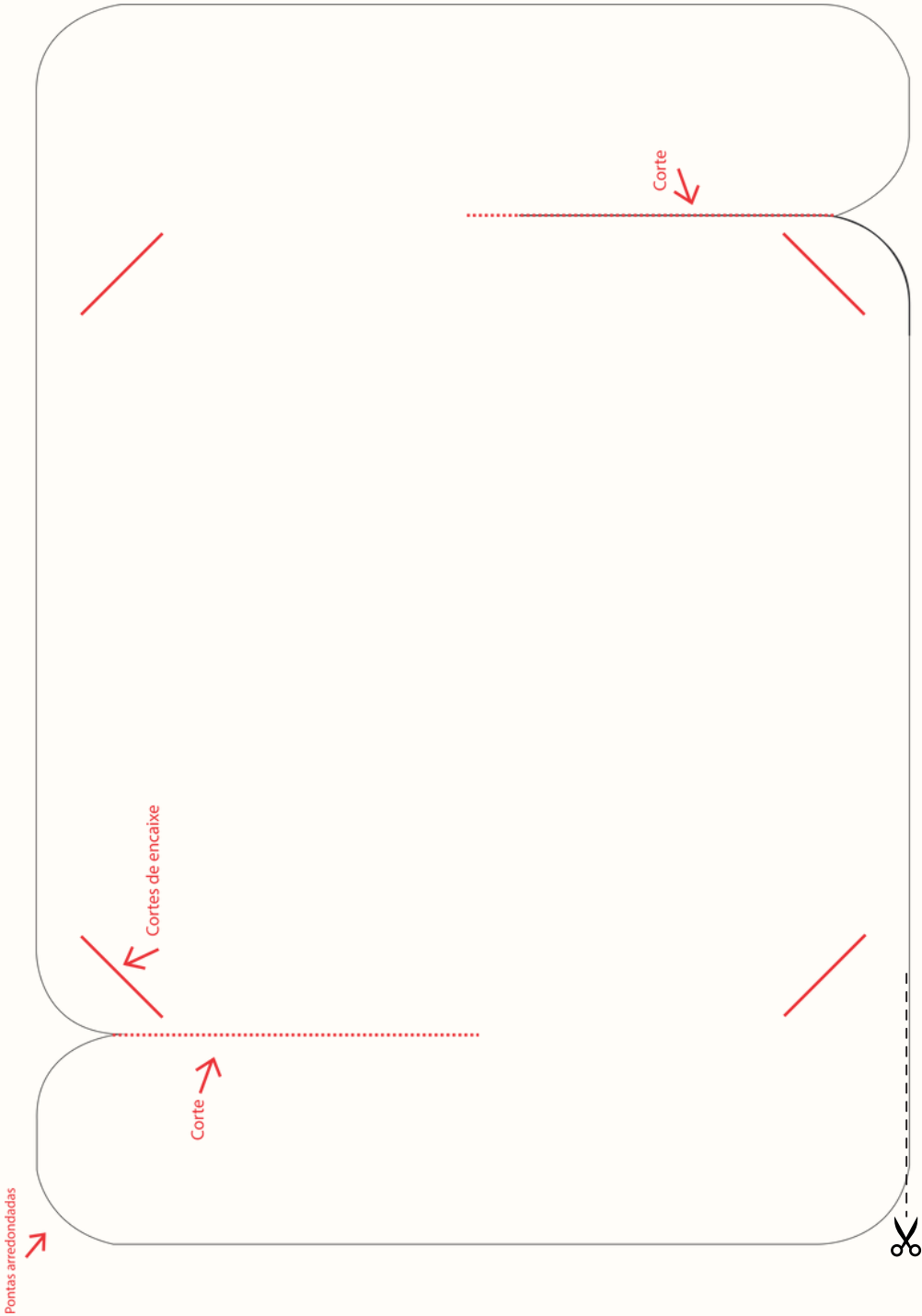
Atividade 2. Você pode aproveitar os vincos das “paredes” da casa pra encaixar desenhos que a criança fizer. Ex.: vamos pensar no quê usamos num quarto? Uma cadeira? E o que mais”? E aí você convida sua criança a ativar a memória de longo prazo junto da executiva, pra planejar e pensar, abstratamente, quais podem ser os móveis, as posições e funcionalidades de cada cômodo de uma casa. Os vincos permitem que você use essa casa quantas vezes quiser, para treinar raciocínio abstrato e planejamento, já que a criança pode arquitetar vários ambientes da casa - **um por dia, por exemplo** - e depois tirar e substituir por outras “decorações”. Aliás, fazer isso é uma maneira de exercitar as habilidades de flexibilidade cognitiva e persistência orientada por metas, já que sua criança terá de pensar em etapas, executá-las e esperar até o dia seguinte para, só então, retomar essas ideias e seguir com os próximos passos da tarefa.



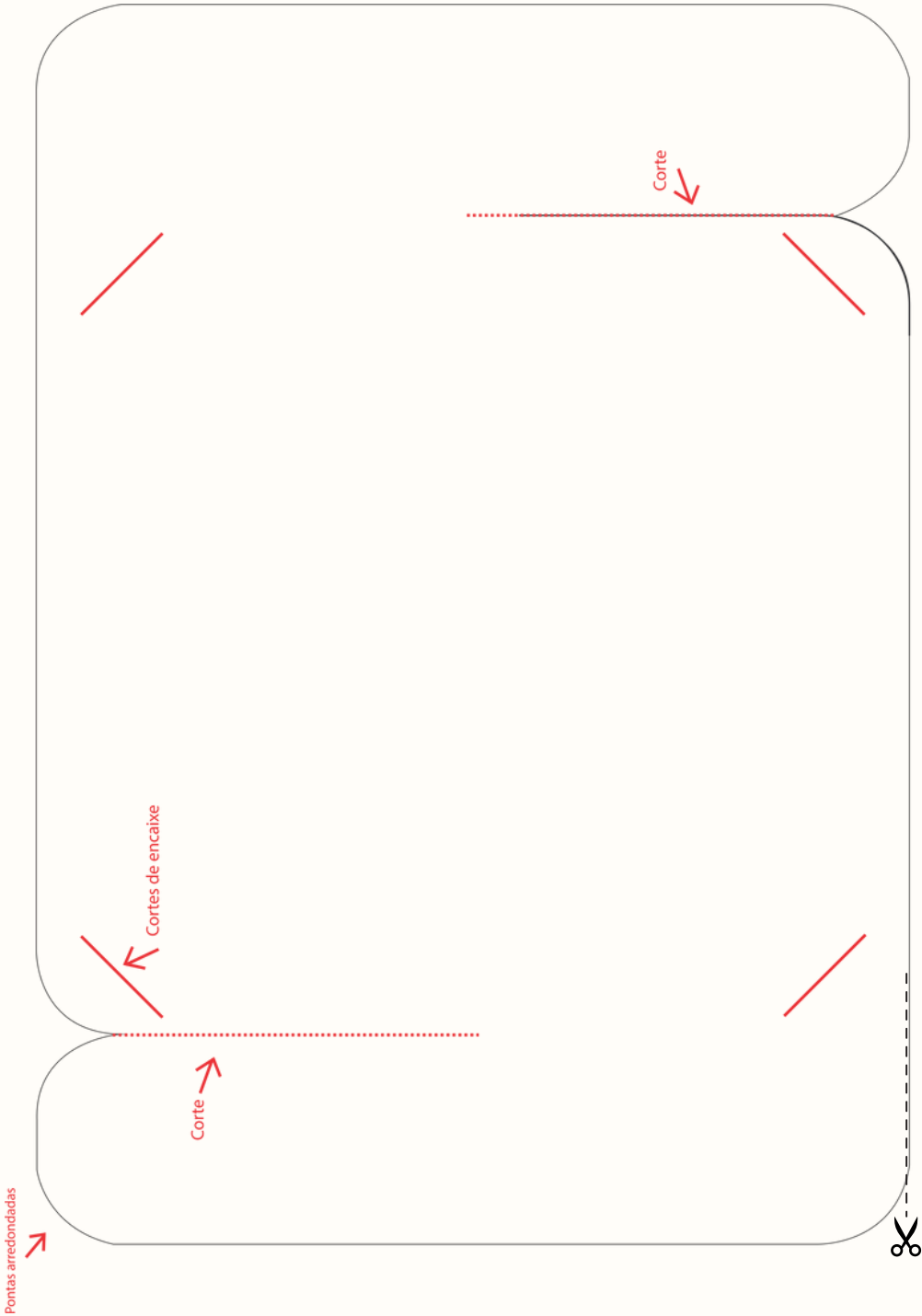
parede 1



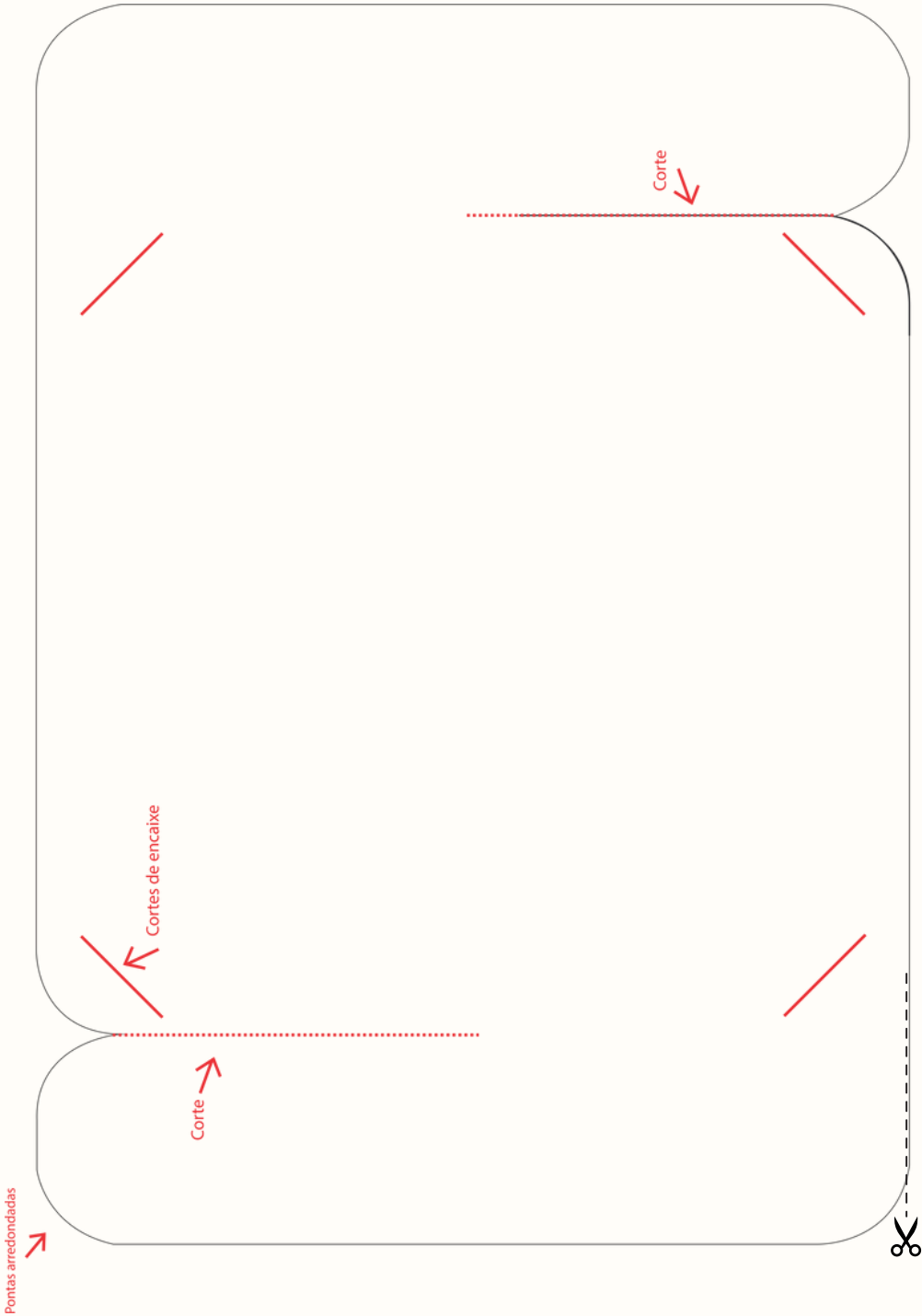
parede 2



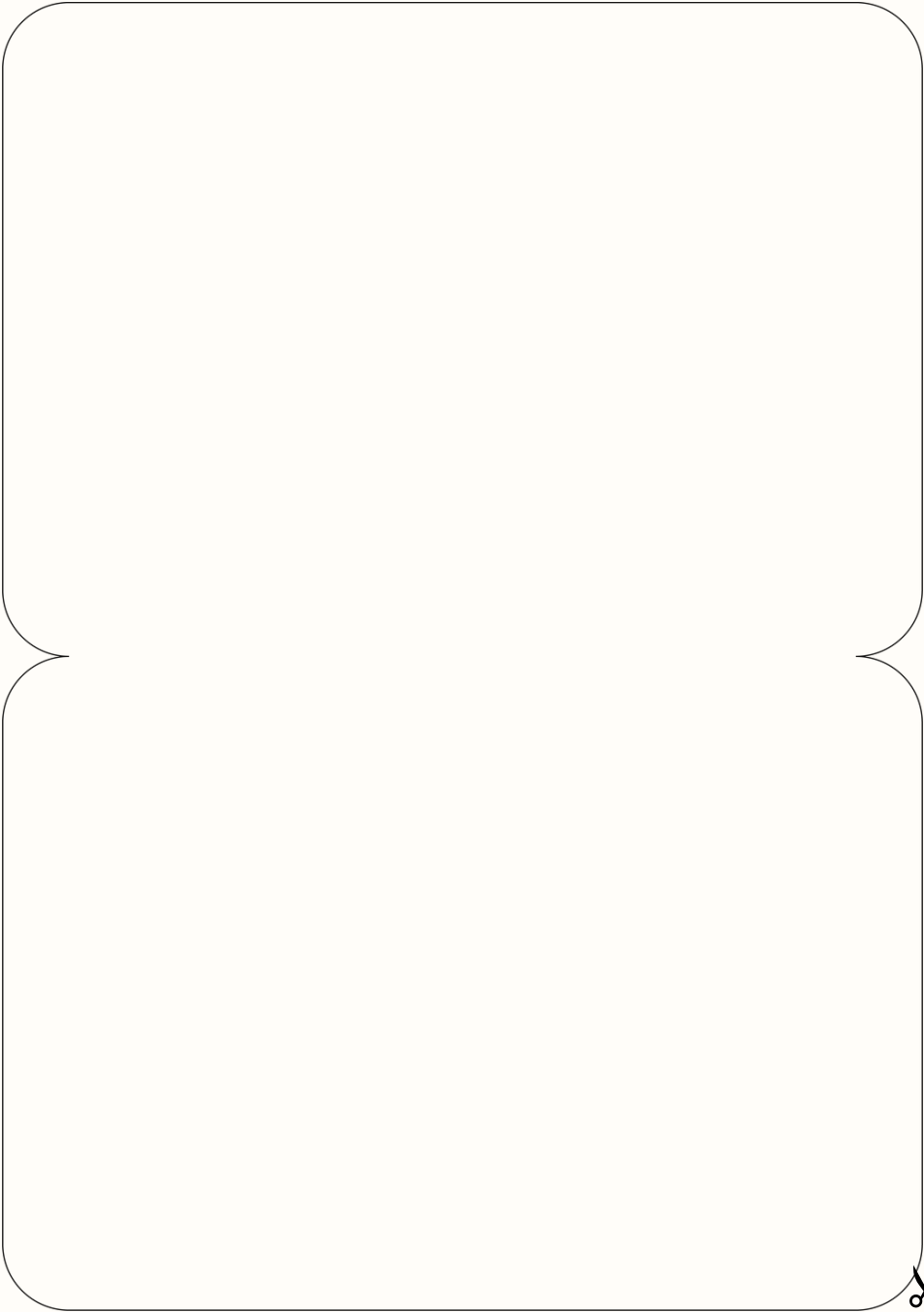
parede 3



parede 4



teto



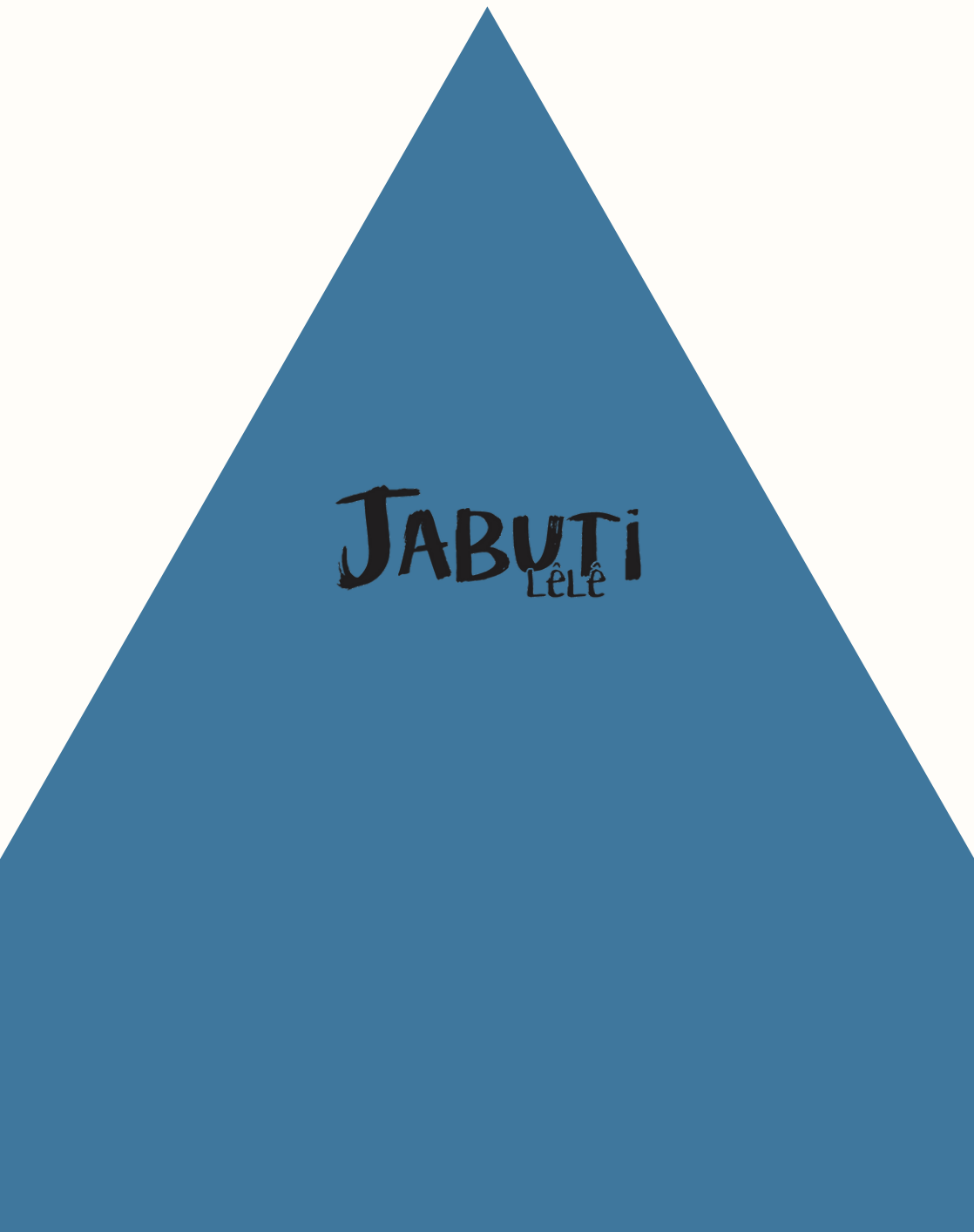


FAZEDORES EM AÇÃO

ESCALA APROXIMADA
REAL DE 1 CM

INÍCIO
(O JABU SE
PERDEU AQUI!)

PROJETO 2



JABUTI
LêLê

Tabu PERDido Na cidade GRANDE

Tabuti GOSTA MESMO é de água fresca Na floresta, sombra de jabuticabeira e buraco Na terra fofa. Acontece que, Nesta semana, NOSSO Tabu teve de FAZER uma visita ao VETERINÁRIO, Para pôr em ordem sua caderneta de vacinação. Meio desatento com o barulho da Avenida, lotada de carros no horário de pico, descuidou do trajeto... e perdeu o ponto onde tinha de descer do ônibus. Ele se perdeu! Agora, ele precisa de sua ajuda Para achar o caminho correto ao VETERINÁRIO.

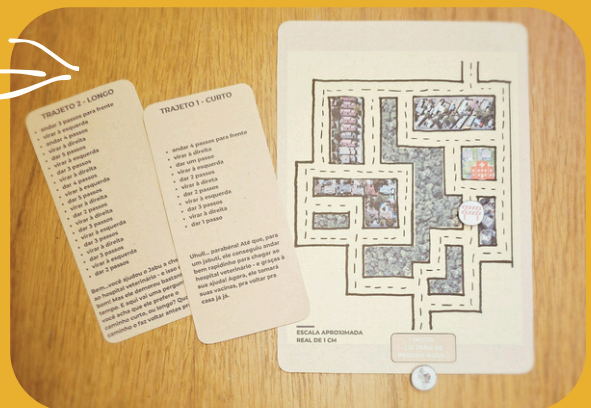
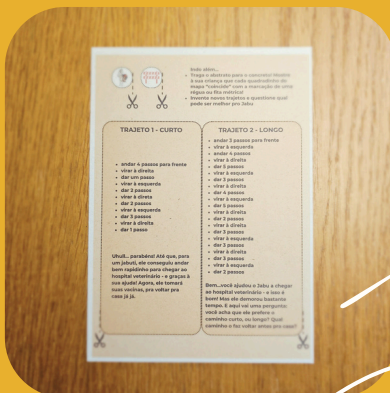
O que vamos usar?

- impressora (se não tiver, a gente passa um truque).
- papel.
- lápis.
- borracha.
- régua.
- cartolina ou papelão de maior gramatura (mais firme).



Como fazer?

- imprimir o mapa, as fichas de trajeto e os dois peões**.
- colar as figuras impressas do Jabu e da interdição sobre outro papelão mais firme. Recortar essas peças (elas devem ter uma certa altura, para que a manipulação fique confortável): um “sanduíche” de papéis vai ajudar!
- Se quiser deixar as fichas de trajeto mais firmes, recomendamos colá-las também sobre um papelão.
- ****DICA:** ao invés de imprimir, você pode recorrer àquela técnica de transferência ou transposição: abra o arquivo numa tela de *tablet* ou PC maior, deixe a luz dessa tela bem clara, posicione uma folha sulfite em cima dela e contorne as linhas dos moldes.



Como brincar? Este jogo leva um pouco da base da linguagem de programação computacional pras crianças!

- **Você pode posicionar o peão do Jabu no ponto de início do jogo, onde ele está perdido.**
- **Posicione a criança na mesma direção da seta do peão Jabu (ela e o peão estarão viradas para a frente do tabuleiro, como se estivessem “uma atrás da outra”).**
- **Avise que o Jabu sempre anda para frente (essa informação trará alguma dificuldade à criança, que terá de espelhar seu posicionamento quando o peão estiver caminhando em direções opostas ao posicionamento dela própria).**
- **Explique que cada quadradinho da rua representa 1 passo do Jabu. Ex.: para o Jabu “andar” 3 passos, ele avança 3 quadradinhos.**
- **Use primeiramente a ficha “TRAJETO 1 - CURTO”, ajudando a criança, se necessário. Ao perceber que ela compreende a lógica do jogo, incentive-a a se aventurar sozinha.**
- **Depois, use a ficha “TRAJETO 2 - LONGO”.**
- **Ao final, questione-a sobre qual trajeto ela achou melhor para chegar ao hospital veterinário - e os motivos!**

Indo além...

- **Traga o abstrato para o concreto! Mostre à sua criança que cada quadradinho do mapa “coincide” com a marcação de uma régua ou fita métrica!**
- **Invente novos trajetos e questione qual pode ser melhor para o Jabu.**
- **Coloque interdições pelo caminho e posicione o Jabu em outros lugares do mapa: assim, você pode propor outros exercícios de trajeto. Ex.: “Agora o Jabu se perdeu aqui. E esta outra rua aqui está interditada. Você consegue achar o caminho mais curto para o hospital?”**



TRAJETO 1 - CURTO

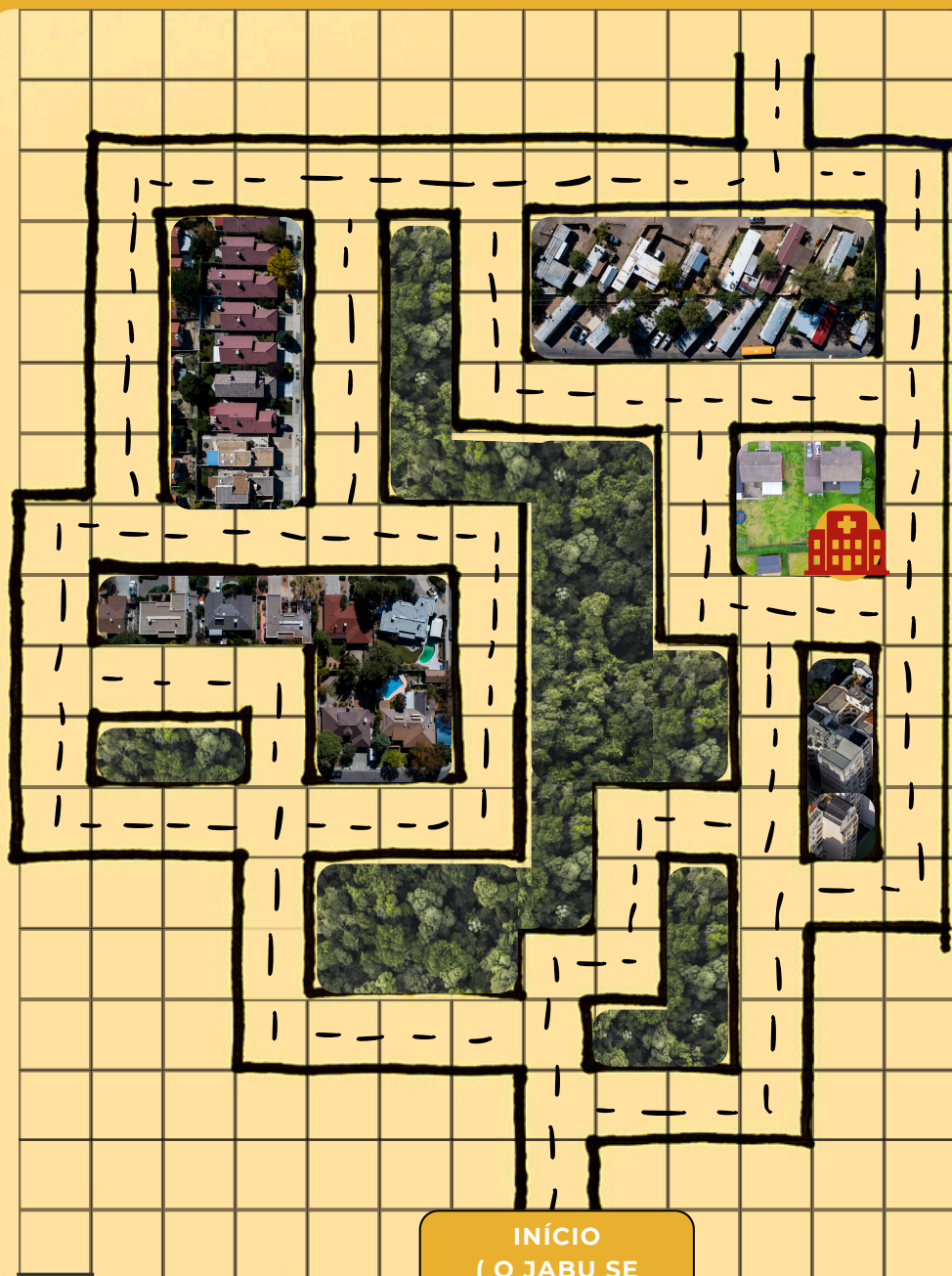
- andar 4 passos para frente
- virar à direita
- dar um passo
- virar à esquerda
- dar 2 passos
- virar à direita
- dar 2 passos
- virar à esquerda
- dar 3 passos
- virar à direita
- dar 1 passo

Uhull... parabéns! Até que, para um jabuti, ele conseguiu andar bem rapidinho para chegar ao hospital veterinário - e graças à sua ajuda! Agora, ele tomará suas vacinas, para voltar para casa já já.

TRAJETO 2 - LONGO

- andar 3 passos para frente
- virar à esquerda
- andar 4 passos
- virar à direita
- dar 5 passos
- virar à esquerda
- dar 3 passos
- virar à direita
- dar 2 passos
- virar à direita
- dar 4 passos
- virar à esquerda
- dar 5 passos
- virar à direita
- dar 2 passos
- virar à direita
- dar 3 passos
- virar à esquerda
- dar 3 passos
- virar à direita
- dar 3 passos
- virar à esquerda
- dar 2 passos

Você ajudou o Jabu a chegar ao hospital veterinário - e isso é bom! Mas ele demorou bastante tempo. Você acha que ele prefere o caminho curto, ou longo? Qual caminho o faz voltar antes para casa?



INÍCIO
(O JABU SE
PERDEU AQUI!)

ESCALA APROXIMADA
REAL DE 1 CM

VERDADEIRO OU FALSO?

- Eu estou andando pela rua sem guarda-chuva.
- Começa a chover.
- A água cai do céu.

VERDADEIRO OU FALSO?

- O cachorro é um animal.
- O gato é um animal.
- O cachorro é um gato.

FAZEDORES

VERDADEIRO OU FALSO?

- Um cenourão e 2 cenourinhos.
- Esse cenourão tem 1 cenoura.
- Sobraram 4.

VERDADEIRO OU FALSO?

- Pra mim, eu sou eu; e você é você.
- Pra você, você é eu; e eu sou você.
- Ele inverte tudo?

VERDADEIRO OU FALSO?

- Primeiro eu peso 1kg de farinha na balança.
- Depois eu peso 1kg de algodão na balança.
- O que é mais pesado: 1kg de farinha ou 1kg de algodão?

VERDADEIRO OU FALSO?

- O pato branco se chama Zezé.
- Zezé gosta de comer pão.
- O pato branco é o Zezé, mas não gosta de pão.

PROJETO 3

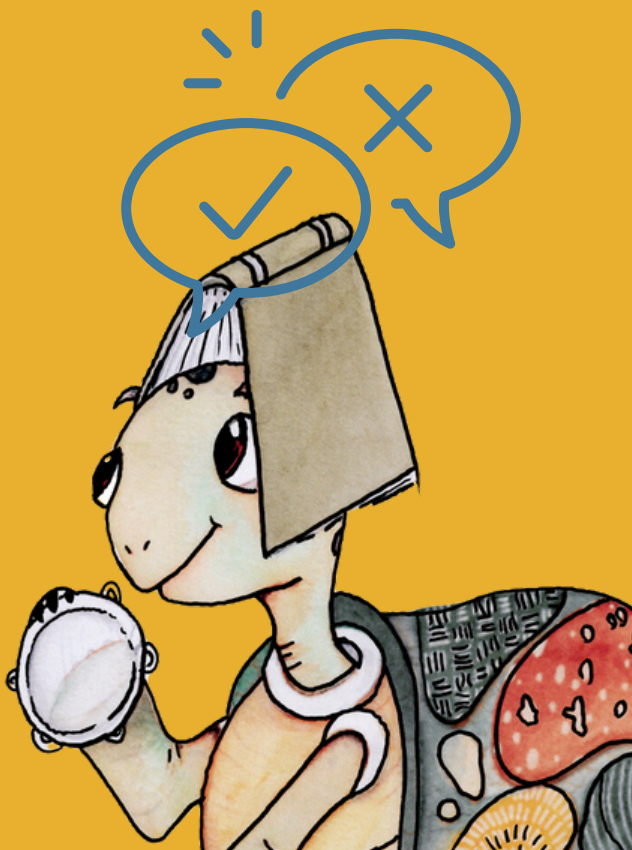
JABUTI
LêLê

QUIZ: FALSO OU VERDADEIRO?

ESTUDOS RECENTES
PERCEBERAM QUE CRIANÇAS
APRENDEM MAIS E MELHOR A
RACIOCINAR DE FORMA LÓGICA
QUANDO SE DEFRONTAM COM
DESAFIOS DE PREMISSAS
VERDADEIRAS E CONCLUSÕES
FALSAS!

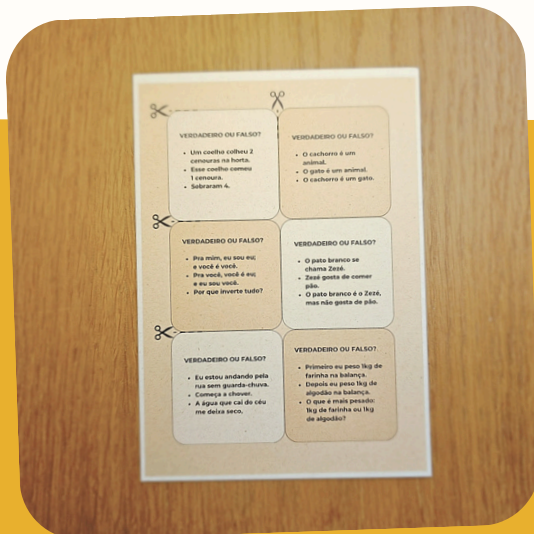
O que vamos usar?

- impressora (se não tiver, você pode ler pelo celular).
- papel.
- tesoura.
- cola.
- cartolina ou papelão de maior gramatura (mais firme).



Como fazer e brincar?

- imprimir as fichas.
- colar as fichas sobre a cartolina ou outro papelão mais firme.
- e só: os desafios estão prontos para começar!



Indo além...

- Você pode inventar e imprimir quantas cartas quiser, para oferecer um jogo sempre fresquinho e renovado. A troca constante dos desafios ativa o funcionamento da memória da sua criança e a faz aprender mais e melhor.
- Para potencializar o aprendizado da lógica, sua criança pode se beneficiar se você criar novas versões do jogo a partir do uso de associações por grupo fechado. Hein? Assim: por exemplo, aproveitar o trajeto de ida à escola e lançar perguntas de verdadeiro/falso sobre alimentos, ou sobre meios de transporte, ou sobre misturas de cores, ou sobre somas simples de números. Grupos fechados são palavras da mesma “espécie” que pertencem a um “gênero” maior.



VERDADEIRO OU FALSO?

- Um coelho colheu 2 cenouras na horta.
- Esse coelho comeu 1 cenoura.
- Sobraram 4.



VERDADEIRO OU FALSO?

- O cachorro é um animal.
- O gato é um animal.
- O cachorro é um gato.



VERDADEIRO OU FALSO?

- Pra mim, eu sou eu; e você é você.
- Pra você, você é eu; e eu sou você.
- Por que inverte tudo?

VERDADEIRO OU FALSO?

- O pato branco se chama Zezé.
- Zezé gosta de comer pão.
- O pato branco é o Zezé, mas não gosta de pão.



VERDADEIRO OU FALSO?

- Eu estou andando pela rua sem guarda-chuva.
- Começa a chover.
- A água que cai do céu me deixa seco.

VERDADEIRO OU FALSO?

- Primeiro eu peso 1kg de farinha na balança.
- Depois eu peso 1kg de algodão na balança.
- O que é mais pesado: 1kg de farinha ou 1kg de algodão?

PUBLICAÇÕES JABUTI LÊLÊ

UM ACERVO INOVADOR DE LIVROS,
BRINCADEIRAS E ATIVIDADES
PRA POTENCIALIZAR A ROTINA DA
SUA CRIANÇA!
A educação COM BASE NA
CIÊNCIA já é REAL!

seguir a Jabuti LêLê :

@JABUTILELE.OFICIAL



WWW.JABUTILELE.COM.BR

