



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:

	<b>Inteligência Verbal-Linguística</b>		<b>Inteligência Corporal-Cinestésica</b>
	<b>Inteligência Lógico-Matemática</b>		<b>Inteligência Intrapessoal</b>
	<b>Inteligência Visual-Espacial</b>		<b>Inteligência Interpessoal</b>
	<b>Inteligência Musical</b>		<b>Inteligência Naturalista</b>

## 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:**  $5+3$ ,  $2 \times 4$ ,  $5+6-3$ , 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:**  $5-1$ ,  $2 \times 3$ , 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.