



Aventura Pirata

Treino da Atenção e das Funções Executivas
Mediante Autoinstruções

A Aventura Pirata é um programa de intervenção que incide sobre as Capacidades de atenção, de memória, de planeamento e de monitorização da execução. Pode ser utilizado com carácter preventivo ou remediativo.



Aventura Pirata

Treino de Atenção e das Funções Executivas Mediante Autoinstruções

Devido à sua simplicidade e flexibilidade, o programa é adequado para trabalhar em contexto clínico e educacional. É um recurso muito útil e atrativo que permite trabalhar com as fichas de forma consecutiva, ao longo de uma sessão, ou como parte de um programa de intervenção intercalado com outras tarefas focadas no mesmo objetivo.

Autor(es)

Andrés Sardinero

Ano do copyright

2022

População

Crianças

Idades

Dos 6 aos 12 anos

Tipo de administração

Individual

Tempo de administração

Entre 10 e 15 minutos cada tarefa (60 tarefas por nível).

Modalidade de administração

Papel-e-lápis

Outras línguas disponíveis

Espanhol

Qualificação dos utilizadores

A

A **Aventura Pirata, Treino da Atenção e das Funções Executivas Mediante Autoinstruções**, tem como objetivo ensinar as crianças a terem e a recorrerem a um discurso interno, aplicando uma estrutura organizada de autoinstruções, para que possam resolver, autonomamente, tarefas cognitivas e académicas, de uma forma atenta e reflexiva.

O programa tem como referência as teorias de Meichenbaum e de Orjales sobre o treino de autoinstruções. O treino de autoinstruções faz parte de uma intervenção multimodal, utilizada em particular nos casos diagnosticados com Perturbação de Hiperatividade e Défice de Atenção (PHDA), pelo que se recomenda complementar este programa com o uso de estratégias de intervenção, orientadas para as necessidades específicas de cada criança.

O programa centra-se em ajudar a criança a desenvolver e utilizar, de maneira sistemática, competências como: reconhecer os objetivos específicos da atividade académica que tem de fazer; planificar e gerar estratégias para solucionar eficazmente os problemas; ser capaz de atuar de acordo com uma instrução mantendo a atenção sustentada; e, por último, desenvolver o hábito de rever as tarefas depois de as completar, com menor supervisão do adulto, reforçando os seus êxitos e aprendendo com os seus erros.

O programa engloba quatro tipos de atividades que foram desenhadas para exercitar a atenção sustentada, a memória de trabalho e outras funções executivas, tais como o planeamento, a inibição, a flexibilidade e a monitorização de execução.

Contextos de aplicação

Clínico	✓
Educacional	✓

Inventário

Em baixo temos desenhos que nos mostram lista de mercadorias que estavam no porão o nome das mercadorias e das personagens fazem parte do nosso porão, ou seja, estão...

Coordenadas

Em baixo tens a posição de uma frota de...
Escreve as coordenadas (a letra e o número)

Contagem dos Tripulantes

Procura e conta todos os palhaços e reis...
Quando terminares de contar, escreve o...
nem situados na ilha, chegamos conta. Tens...
acabado.

Mapa Pirata

Ficha 1.1.1

À volta da ilha existem vários barcos com mercadorias (por exemplo, maçã) ou passageiros (por exemplo, o macaco). Procura...
levar as mercadorias e os passageiros aos seus destinos. Traça no mapa as rotas mais curtas, partindo de cada barco até...
chegar ao porto onde se deve fazer a entrega. Consulta, mais abaixo, a quem pertence a bandeira que identifica cada ponto.

- O macaco para o Miguel
- O carro para a Maria
- A maçã para o Luis
- A mesa para o Dinis
- A bola para a Inês
- O gato para a Ana

AUTOINSTRUÇÕES
Aventura Pirata

- Olho e digo tudo aquilo que vejo.**
- O que tenho de fazer?**
- Como vou fazer?
Que passos devo seguir
para resolver?**
- Respondo, passo a passo,
com atenção.
O que posso responder aqui?
E aqui? E aqui?...**
- Revejo o que fiz.
Comparo as minhas respostas
com o que tinha de fazer.**

Boa! Estive muito bem!

O que terá falhado?

Utilizei alguma estratégia errada?
Enganei-me em algum passo?
Não faz mal! Vou treinar e para a próxima vez posso fazer melhor.

O programa Aventura Pirata conta com três cadernos de fichas (1 por nível), organizadas pelo grau de dificuldade (crescente) e construídas para diferentes faixas etárias:

- **Nível 1:** dos 6 aos 8 anos (do 1º ao 2º Ano de escolaridade);
- **Nível 2:** dos 8 a 10 anos (do 3º ao 4º ano de escolaridade);
- **Nível 3:** dos 10 aos 12 anos (do 5º ao 6º ano de escolaridade).

Esta classificação por idades serve apenas para orientação. Para algumas crianças, devido ao seu nível de rendimento e de

desenvolvimento neuropsicológico, é mais adequado trabalhar com cadernos de níveis inferiores ou superiores aos indicados para a sua idade ou nível de escolaridade.

Podem encontrar-se em cada nível 4 tipos de atividades (Mapa Pirata, Contagem dos Tripulantes, Coordenadas e Inventário), cada uma delas composta por 15 fichas. O programa inclui também um cartão com o esquema das autoinstruções para poder ser usado durante a resolução das tarefas.

A adaptação portuguesa é da autoria de Ana Santos e Sara Casanova.

Material

Aventura Pirata _ Kit Inicial (inclui Manual, Cartão com autoinstruções e 1 Caderno de Fichas de cada nível)

Aventura Pirata _ Manual

Aventura Pirata _ Cartão com Autoinstruções

Aventura Pirata _ Caderno de Fichas Nível 1

Aventura Pirata _ Caderno de Fichas Nível 2

Aventura Pirata _ Caderno de Fichas Nível 3

Todos os materiais podem ser adquiridos em separado após a aquisição do Kit Inicial.