

Jogo de tabuleiro “DIVERTINDO-SE COM A MEMÓRIA”
Autora: Rossana de Roci Alves Barbosa Costa
Orientadora: Prof^a. Dra. Kay Francis Leal Vieira.
Instituição desenvolvedora: Programa de Pós-Graduação em Saúde da Família – FACENE
Nível - Mestrado Profissional em Saúde da Família-FACENE
Ano: 2018

1. PÚBLICO-ALVO

A partir dos 10 anos, com a participação de uma pessoa idosa, que esteja com 60 anos, seja alfabetizado e que aparentemente não apresente déficit cognitivo.

2. MATERIAIS E REGRAS

Materiais:

- 1 tabuleiro de MDF com uma película com as atividades a serem desenvolvidas durante a partida;
- Contém 4 pinos de plástico, um dado e 36 cartas, no estilo baralho, para que em algumas jogadas possam ser utilizadas, dando aos jogadores novas atividades;

Regras:

Poderá participar no mínimo dois jogadores e no máximo quatro;

Início do jogo:

- I. Coloque o tabuleiro numa superfície plana;
- II. Escolha seu peão;
- III. Coloque as cartas no lugar específico no tabuleiro;
- IV. O jogador mais velho* inicia o jogo, seguindo em sentido horário, pelos demais jogadores.

* Por ser um jogo de rastreio, com o objetivo de trabalhar a memória da pessoa idosa, o jogador mais velho iniciar o jogo é um estímulo para este e os demais jogadores observarem seu desempenho, desde o início da partida, de uma forma lúdica e descontraída para todos os participantes!

Objetivo do jogo: Percorrer todo o tabuleiro, observando o desempenho da pessoa idosa. Vencendo quem chegar primeiro ao final!

Como jogar: Cada jogador lança o dado e anda o número de casas que o dado indicar, e ao colocar seu pino terá que executar a atividade que se encontra nessa casa e assim se procede durante todo o jogo. Em algumas casas será necessário pegar uma

carta, onde terá alguma atividade. Lembrando que todas essas atividades estão relacionadas com a memória. Sim, tem casas de descanso para memória!

Foi escolhido o título: Divertindo-se com a Memória, para esse jogo, por buscar atividades lúdicas, leves e descontraídas, que trabalhassem a prevenção de déficit nesta função cognitiva, seguindo a proposta de exercitar os diversos tipos de memória.

O jogo: DIVERTINDO-SE COM A MEMÓRIA apresenta-se com a seguinte versão:

Ilustração I - O tabuleiro



O tabuleiro é composto por 25 casas que abordam os diferentes tipos de memória. As atividades foram agrupadas de acordo com o tipo de memória trabalhado em cada atividade, conforme descrição a seguir:

- 1, 2, 6, 7, 11 e 20 – essas casas trabalham a *Memória Episódica* ou de Eventos (ME), as atividades são: lembrar de coisas e eventos associados a um tempo ou lugar em particular;

CASA 1 – Lembrar uma travessura da infância;

CASA 2 – Qual o dia, mês e ano do seu aniversário;

CASA 6 – Hoje no café da manhã você comeu o quê;

CASA 7 – Em quais meses do ano comemoramos: o Carnaval; o dia dos Pais; e o dia das Crianças;

CASA 11 – Escolha uma música que você gosta, cante e diga o nome do cantor;

Jogo de tabuleiro “DIVERTINDO-SE COM A MEMÓRIA”
 Autora: Rossana de Roci Alves Barbosa Costa – 2018.

CASA 20 – No mês de junho comemoramos qual festa;

- 4, 10, 13, 16, 19 e 23 – essas casas são de **Atividades Extras**, as atividades são: pegar uma carta para descobrir a atividade a ser realizada;
- 3, 12 e 24 – essas casas trabalham a *Memória Semântica* ou para Fatos (MSm), as atividades são: conteúdos verbais, exemplos: nomes, descrições, significados, normas sintáticas, classificações e conceitos abstratos;

CASA 3 – Diga uma parte do corpo que comece com a letra “C”;

CASA 12 – Complete a frase: “Amanhã, eu vou à praia e preciso levar...”

CASA 24 – Diga o nome de três objetos com a letra “M”;

- 8 e 21 – **descanso para Memória** – 2 rodadas sem jogar!
- 5, 9, 14, 15, 17, 18, 22 e 25 – essas casas são de atividades de *Memória Operacional ou de Trabalho (MO)* – que permite reter e manipular cada unidade de informação que cai sob o enfoque da atenção durante o processamento da informação;

CASA 5 – Como chamamos o irmão da nossa mãe;

CASA 9 – Solete a palavra MEMORIZAÇÃO e diga o número de letras da palavra;

CASA 14 – Quais são os cinco dias da semana;

CASA 15 – Coloque as seguintes palavras em ordem alfabética: Sabedoria, Felicidade, Amor e Idade;

CASA 17 – Quais são as quatro estações do ano;

CASA 18 – Qual a sequência temporal das palavras: Adolescente, Idoso, Adulto e Bebê;

CASA 22 – Quanto é 4×2 ; $9 + 6$; 3×8 ;

CASA 25 – Continue a frase: “ Vou convidar meus amigos para jantar, vou fazer..., ..., ... e de sobremesa...”

Ilustração II – As cartas









As cartas do jogo, que são 36 trazem atividades que trabalham os diversos tipos de memória descritas dessa forma:

- 1, 3, 4, 9, 10, 17, 18, 23, 27 e 36 – *Memória Operacional ou de Trabalho* (MO);

CARTA 1 – Faça uma lista de produtos perecíveis que compramos no supermercado, diga pelo menos 7 produtos;

CARTA 3 – Quais são os três últimos meses do ano?

CARTA 4 – Vou a floricultura comprar flores! O nome das flores são... (dizer o nome de cinco flores!);

CARTA 9 – Fui à feira e comprei frutas, vou dizer o nome de cinco...;

CARTA 10 – Coloque as palavras em ordem alfabética: Diversão, Alegria, Família, Jogadores e Memória;

CARTA 17 – Diga o nome de três animais domésticos...

CARTA 18 – Quais os sete dias da semana?;

CARTA 23 – No supermercado, você passou na sessão de higiene pessoal e comprou cinco itens, quais foram eles...

CARTA 27 – Separe as seguintes palavras de acordo com a categoria: Maçã, São Paulo, Porto Alegre, Jaca, Verônica, José, Recife e Pêra;

CARTA 36 – Qual o seu nome completo?;

- 2, 6, 12, 13, 14, 16, 19, 20, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 32, 33, e 35 – *Memória Episódica ou de Eventos* (ME);

CARTA 2 – Complete a música: “Eu tenho tanto pra lhe falar

Mas com palavras não sei dizer

Como é ... o por ...”

CARTA 6 – Cite três datas comemorativas no ano;

CARTA 12 – Complete a música: “Mamãe, eu quero, mamãe, eu quero

Mamãe, eu

Dá a chupeta, dá a chupeta

Dá a ... pro ... não ...”

CARTA 13 – Estou com fome! Lembrei do meu almoço de ontem, vou contar o que almocei...

CARTA 14 – Estive no zoológico semana passada! Lembrei de cinco animais que vi, e vou dizer quais foram...

CARTA 16 – Gostaria de saber qual o seu dia da semana preferido e porquê?;

CARTA 19 – Complete a música: “Foi uma noite igual a esta

Que tu me deste o ...

O céu estava assim em ...

Pois era noite de ...”

CARTA 20 – Como se imagina daqui a 5 anos?;

CARTA 24 – Que dia é hoje? (dia/mês/ano);

CARTA 25 – Peço que feche os olhos, e descreva o ambiente que você está!;

CARTA 26 – No dia 7 de setembro, comemoramos...

CARTA 28 – Complete a música: “É o amor

Que mexe com a minha...

E me deixa assim

Que faz eu ... em você

E esquecer de ...

Que faz eu esquecer que a ...

É feita para...”

CARTA 29 – escolha uma música e cante, não esqueça de dizer o nome do cantor!;

CARTA 30 – Vou fazer um pic-nic! Vou descrever como será... (dizer o dia, local, quem vai convidar e o que vão comer!);

CARTA 32 – Complete a música: “Eu sei que vou te amar

Por todo a minha ... eu vou te ...

Em cada despedida eu vou te ...

Desesperadamente, eu sei que vou te ...”

CARTA 33 – Na noite de ontem jantei...

CARTA 35 – Quero saber como foi a sua adolescência! Conte-me algo marcante nessa época;

- 5, 7, 8, 11, 21, 22, 31 e 34 – *Memória Semântica ou para Fatos (MSm)*;

CARTA 5 – Fiz um passeio pela cidade e passei por três bairros, agora vou dizer quais foram...

CARTA 7 – As palavras: Amanhã, Brincadeira e Envelhecimento, quantas letras tem cada palavra;

CARTA 8 – Eu tenho muitos amigos, agora vou dizer o nome de cinco, entre homens e mulheres...

CARTA 11 – Estou pensando em viajar, só que fiquei indecisa entre essas três cidades (dizer o nome das cidades!);

CARTA 21 – Qual o nome de cada um dos jogadores nessa partida?;

CARTA 22 – Cite o nome de três partes do corpo humano;

CARTA 31 – Diga o nome de três frutas com a letra “M”;

CARTA 34 – Qual o seu endereço? (Rua, número, bairro e cidade);

- 15 – descanso para Memória;

CARTA 15 – Sua memória está indo muito bem... Parabéns!

Peço que fique 1 rodada sem jogar para dá chance aos outros jogadores de estimularem suas memórias!

Ilustração III – Caixa das cartas

Verso das cartas



Caixa das cartas



Jogo de tabuleiro “DIVERTINDO-SE COM A MEMÓRIA”
Autora: Rossana de Roci Alves Barbosa Costa – 2018.

Ilustração IV – Instruções



DIVERTINDO-SE COM A MEMÓRIA
O jogo da memória para família.

ROSSANA DE ROCI ALVES BARBOSA COSTA



COMPONENTES:
01 Tabuleiro
04 Pinos
01 Dado
36 Cartas (tipo baralho)

PARA 2 A 4 JOGADORES.

A PARTIR DE 10 ANOS, COM A PARTICIPAÇÃO DE UMA PESSOA IDOSA, A PARTIR DOS 60 ANOS, QUE APARENTEMENTE NÃO APRESENTEM DÉFICIT COGNITIVO.

DICA AOS JOGADORES:
LEIA AS INSTRUÇÕES COM ATENÇÃO E AO MESMO TEMPO, VÁ JOGANDO COM O IDOSO.

DESCRIÇÃO DO JOGO:
Jogo de atividades para rastreio da memória, buscando estimular essa função cognitiva tão importante para o nosso dia a dia. Trabalhando os diversos tipos de memória, entre elas, memória operacional, memória episódica e memória semântica. Vários aspectos da função cognitiva serão trabalhados durante todo o jogo, estimulando e motivando em forma de brincadeira o desempenho dessa função, e ao mesmo tempo observando as dificuldades ou falhas dos jogadores, enquanto estiverem jogando.

PREPARANDO O JOGO:

- 1) Coloque o tabuleiro em uma superfície plana;
- 2) Cada jogador deverá escolher o pino de sua preferência e posicioná-lo na casa **PARTIDA**;
- 3) Coloque as cartas no espaço indicado no tabuleiro;
- 4) O jogador mais velho começa o jogo seguindo, em sentido horário, pelos demais jogadores.

OBJETIVO:
Percorrer o tabuleiro, observando o desempenho da pessoa idosa, até a casa **CHEGADA**, antes dos demais jogadores para ser o vencedor!

COMO JOGAR:
Cada jogador lança o dado, e anda o número de casas que o dado indicar, e ao colocar seu pino terá que executar a atividade que se encontra nessa casa e assim se procede durante todo o jogo. Em algumas casas será necessário pegar uma carta, onde terá alguma atividade. Lembrando que todas essas atividades estão relacionadas com a memória. Sim, tem casas de descanso para memória!

PROTÓTIPO - VENDA PROIBIDA

Ilustração V – Capa do Jogo

Jogo de tabuleiro “DIVERTINDO-SE COM A MEMÓRIA”
Autora: Rossana de Roci Alves Barbosa Costa – 2018.



Marca utilizada para identificar o jogo, a partir de atividades que estimulam a memória!



Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional.

Jogo de tabuleiro “DIVERTINDO-SE COM A MEMÓRIA”
Autora: Rossana de Roci Alves Barbosa Costa – 2018.