



## Jogos Sensoriais



Downloads:

+ Identidade visual

+ Fotos

---

### O que é?

É um programa desenvolvido na Biblioteca de São Paulo (BSP) que oferece uma experiência lúdica para estimular as habilidades sensoriais e a memória, por meio de jogos e brincadeiras para pessoas com e sem deficiência visual, além de favorecer a interação entre os participantes.

---

### Como é?

Cada sessão tem a duração de uma hora e acontece uma vez por semana. É indicado para pessoas a partir de 11 anos. As vagas são preenchidas por ordem de chegada. A oficina é mediada por um ou dois auxiliares de leitura. É possível atender até 10 participantes em cada sessão.

São disponibilizados aos participantes os seguintes jogos:

- Jogo da memória tátil
- Jogo da memória feito em EVA e cada par de peça com uma textura
- Dominó tátil
- Jogo da velha tátil
- Pentaminó tátil
- Dominó de percepção manual

Livros e sites especializados são algumas das fontes utilizadas para as pesquisas de novos jogos e dinâmicas desenvolvidas.

Por ser uma atividade com os olhos vendados, disponibilizamos uma venda. É importante colocar entre os olhos e a venda um lenço descartável para a proteção dos olhos.

## Jogos Sensoriais

---

### Divulgação

A divulgação é realizada nos seguintes formatos: guia de programação mensal impresso, site da biblioteca, redes sociais, newsletters e banners no Parque da Juventude, onde a BSP está localizada. Durante a semana a atividade também é divulgada dentro da própria biblioteca, em displays informativos (acrílico A4) e monitores de TV.

---

### Onde acontece?

As sessões são realizadas no piso térreo, em um espaço com mesas e cadeiras.

---

### Como acontece?

O encontro começa com uma explicação sobre o objetivo do programa, que é estimular as habilidades sensoriais. A brincadeira é iniciada com o mediador vendando os olhos dos participantes. É utilizado um papel descartável entre os olhos e a venda, para a proteção dos olhos. É importante questionar se o participante não tem problemas de tontura ou está com dor de cabeça, pois nesses casos não é possível colocar a venda. No decorrer do jogo, o mediador auxilia os participantes, sinalizando quando uma jogada foi feita pelo seu adversário, ao mesmo tempo em que indica onde e como as peças devem ser posicionadas. Quando houver um vencedor, o jogo termina e pede-se às pessoas que, antes de tirarem a venda, permaneçam com os olhos fechados por alguns segundos.

Para registro interno é necessário: fotografar, contabilizar o público e realizar a pesquisa de avaliação.

A avaliação interna é realizada por meio de formulário, com informações sobre os jogos utilizados, e relato sobre como transcorreu a atividade, permitindo o acompanhamento de cada encontro.