

Edward E. Scannel e Carol A. Burnett



O Grande Livro dos Jogos Cerebrais

- Atividades divertidas para estimular o cérebro, para melhorar o aprendizado, a comunicação e o entendimento coletivo
- Breves dinâmicas de grupo para que suas equipes falem, animem-se e mantenham o alto astral e a motivação



Resumo de O Grande Livro dos Jogos Cerebrais

Desde que o primeiro livro da série Jogos Cerebrais foi publicado, há 25 anos, as vendas totais daquele livro e das séries seguintes ultrapassaram um milhão de exemplares. Com este novo livro, agora são 25 títulos, sucessos de público e crítica, justamente por sua maneira leve e bem humorada de aplicar seus conceitos.

Nesta obra, os autores Edward E. Scannel e Carol A. Burnett explicitam muito claramente que aprender não é um esporte para ser assistido. Os aprendizes, antes de assimilarem corretamente o conteúdo aplicado e o adaptarão às necessidades.

O Grande Livro dos Jogos Cerebrais oferece todos os tipos de jogos estimulantes para ajudar a qualificar sua equipe e a aumentar a camaradagem e produtividade - requerendo poucos adereços ou não.

O leitor aprenderá como ajudar o seu grupo a pensar e trabalhar melhor com estes jogos, além de como produzir cursos e seminários mais dinâmicos e atrativos, pois se os palestrantes não entretiverem seu público a cada 5 ou 7 minutos, ele se perderá.

Os participantes de eventos e conferências querem ser entretidos, tanto quanto informados. Em suma, eles querem ter a prova de que aprender pode ser divertido. Isso não equivale a dizer que todo aprendizado tem de ser uma brincadeira, mas diante do já comprovado baixo limiar de atenção da maioria das plateias, fica claro que devemos envolver e motivar nossos participantes tanto quanto seja possível.

De fato, pesquisas recentes sobre o cérebro indicam que se não envolvemos os participantes de alguma forma a cada 5 ou 7 minutos, nós os perdemos. Novas descobertas nessa área nos indicam que quando nos movemos fisicamente, o corpo produz substâncias que têm um efeito positivo no nosso raciocínio.

Por fim, de acordo com o Centro de Aprendizagem Acelerada, “as pessoas que aprendem de forma ativa e divertida aprendem mais rápido e se lembram mais”. Esse estudo também sugere que podemos reduzir em até 60% o tempo de treinamento devido a essa rápida absorção.

O Grande Livro dos Jogos Cerebrais explica o porquê de utilizar jogos e atividades em reuniões, palestras e demais formas de aprendizagem, sejam elas de que tipos forem: cognitivas, afetivas ou psicomotoras, já que todas podem ser reforçadas de forma considerável pela utilização de atividades que envolvam a plateia.

[Acesse aqui a versão completa deste livro](#)