

JOGO DE TABULEIRO.

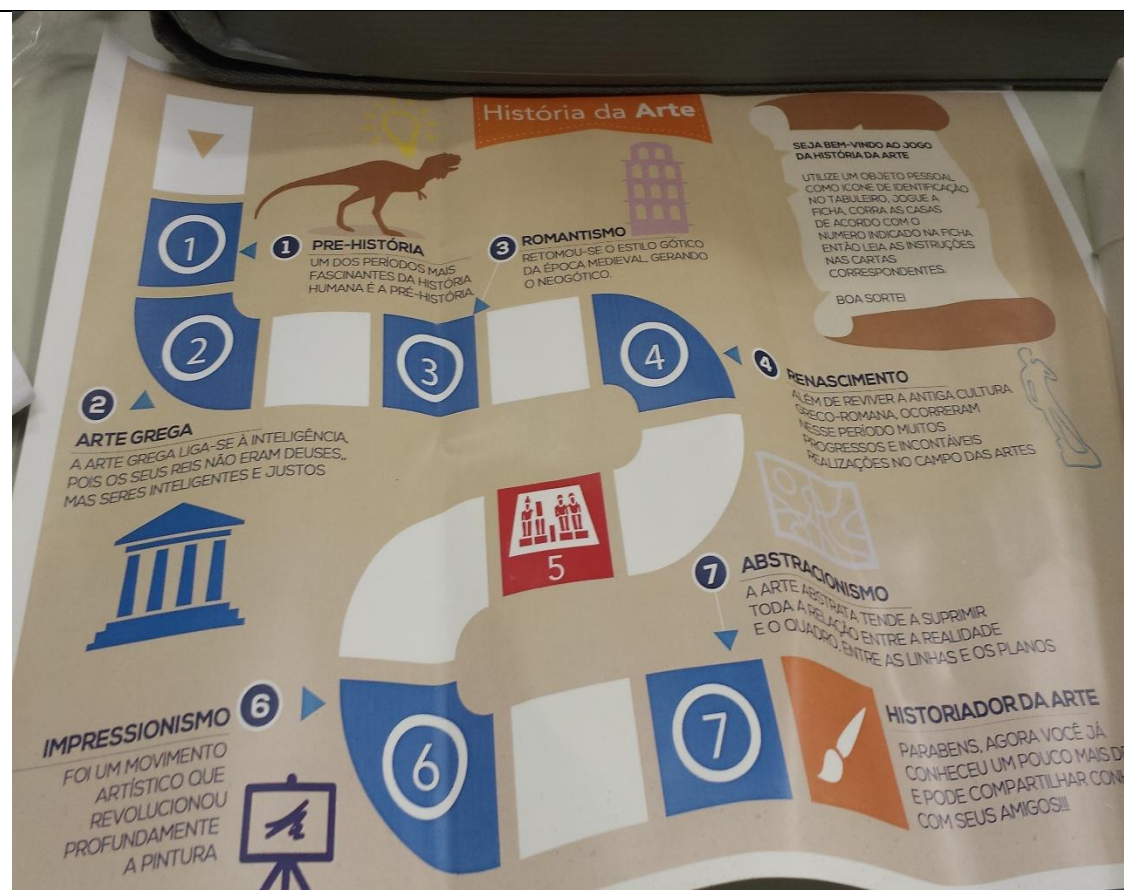
Grupo:

Daniela Veronica Lima

Leonardo Freitas

Anália Cassia

Luciano Almeida.



Objetivo(s):

Através de um recurso lúdico e didático, elevar o conhecimento do aluno a um maior grau de aprendizagem e reforçar os temas expostos, a partir de uma atividade que complemente os conceitos apresentados em sala de aula.

Conteúdo(s):

- Arte Pré-Histórica
- Arte Egípcia

- Arte Grega
- Renascimento
- Romantismo
- Impressionismo
- Abstracionismo

Ano(s):

1º, 2º, 3º Ano

Tempo estimado:

50 minutos

Material necessário:

Tabuleiro do jogo e 35 cartas, sendo que 5 para cada período ilustrado no tabuleiro. Todas as cartas deverão ter perguntas articuladas a partir do conteúdo ministrado durante as aulas. Necessário também, um pedaço de papel com os algarismos romanos “I” de um lado e “II” em seu verso, que servirão como os “dados” do jogo. (ou uma moeda que represente 1 casa para coroa e 2 casas para cara)

Avaliação:

Não há métodos avaliativos empregados nessa aula, a atividade complementar com recurso do jogo, é apenas um modo mais pragmático e lúdico de apresentar aos alunos o que já fora exibido em sala de aula.

Regras do Jogo:

- Siga corretamente as especificações encontradas nas cartas.
- Para movimentar se no tabuleiro, utilize um pedaço de papel pequeno, contendo em seus respectivos lados o algarismo “I” e “II”. Jogue de

maneira simples a ficha para cima, e se movimente de acordo com a numeração.

- O número de participantes restringe-se de 2 a 3 alunos, devido ao seu tamanho e sua dinâmica rápida.
- Para sua identificação e dos demais jogadores no tabuleiro, utilize objetos pequenos.

Referências Bibliográficas:

GOMBRICH, E.H. História da Arte. Rio, Zahar, 1985.