

Fabio Araujo
TIA 31418007

Keine Alves
TIA 31439845

PLANO DE AULA

DISCIPLINA: FILOSOFIA

TEMA: JOGO DA CARACTERÍSTICA

RESULTADO ESPERADO: Despertar nos alunos (as) o desejo da curiosidade e do interesse sobre as artes através do exercício da percepção, diálogo e consenso com o jogo da característica.

PROMESSA: Conceituar estilos e períodos das obras artísticas de forma lúdica, cooperativa e participativa entre discentes e docentes.

PREMISSAS: Este jogo foi criado para ser utilizado em aulas de filosofia, estética e artes para até 6 participantes.

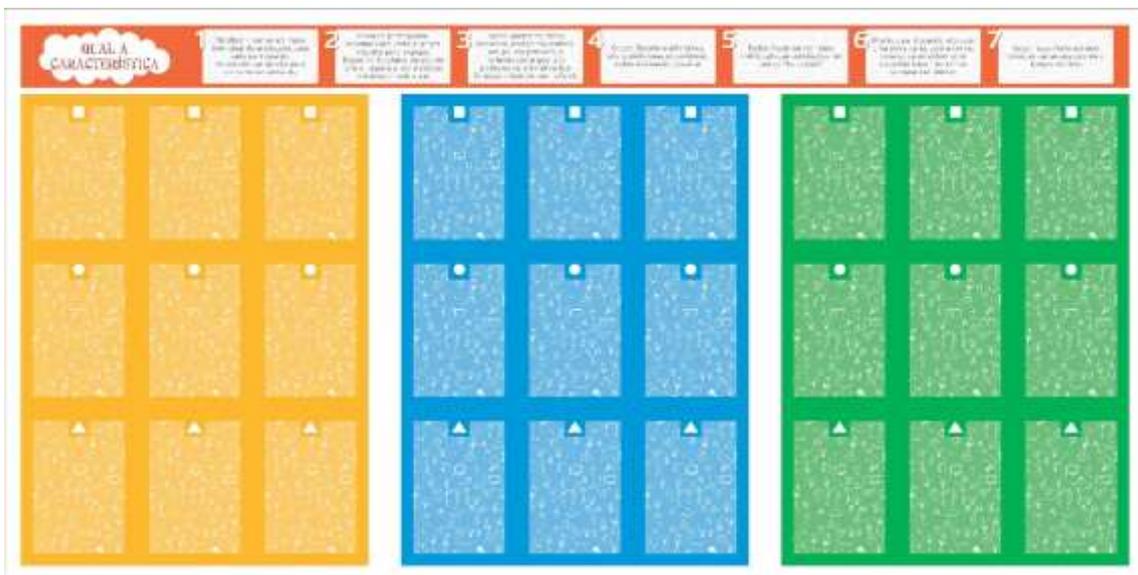
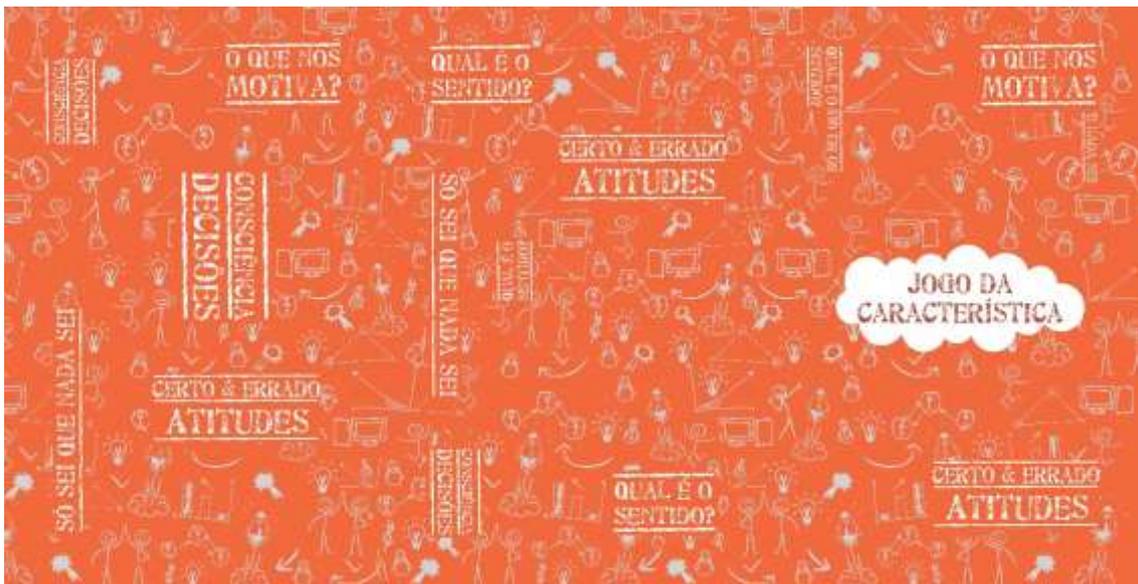
A metodologia é a andragogia, que tem como objetivo desenvolver a consciência através da exploração da percepção e observação dos diferentes pontos de vista dos jogadores, bem como a entrega de informação pelo docente e o estímulo da significação pelo grupo.

PORQUE (Verbos): Provocar, inspirar, contribuir, informar, contextualizar e cooperar

Sobre o jogo

O jogo da característica é composto pelas partes descritas abaixo:

A) Tabuleiro + Jogo de cartas + Marcador



B) Ficha de anotação individual das características



The image shows a card titled "características percebidas" (perceived characteristics) under the heading "JOGO DA CARACTERÍSTICA". The card is divided into a 3x9 grid. Each cell in the grid contains a small colored icon: yellow squares in the first two columns, blue squares in the next three, and green squares in the last four. The icons are arranged in three rows, with the first row having yellow, blue, and green squares; the second row having yellow, blue, and green squares; and the third row having yellow, blue, and green squares.

C) Chart síntese coletiva



The image shows a chart titled "SÍNTESE COLETIVA" (collective synthesis). The chart is divided into a 3x2 grid. The left column has three colored boxes: yellow, blue, and green. The right column has three grey boxes. Each box in the right column has a small icon in its top right corner: a square in the top box, a circle in the middle box, and a triangle in the bottom box.

Sobre a instrução preliminar do jogo:

1. O orientador anuncia o jogo da característica e seu objetivo.
2. Solicitar que abram espaço formando círculos com as cadeiras deixando ao centro uma mesa/carteira para servir de apoio ao jogo.
3. Entregar com tranquilidade os recursos. Pedir que, à medida da leitura das regras (feita pelo orientador da sala) preparem-se para jogar.
4. O orientador deve circular nos grupos, contribuindo para a identificação das características e dando suporte em relação as dúvidas que poderão surgir, mas sem dar respostas.

Sobre as regras do jogo:

- 1- Distribua 4 cartas e 1 folha de anotação das características para cada participante. As demais cartas vão para o monte de compras;
- 2- O primeiro participante (escolhido aleatoriamente) escolhe uma carta e lê em voz alta para o grupo. Disponha-a no tabuleiro, de acordo com o naipe e cor, e coloque o marcador sobre elas, sempre reforçando o nome do jogo ao final de cada leitura.
- 3- Todo os participantes anotam na sua folha de anotações as características da obra que mais lhe chamaram a atenção.
- 4- Após as anotações o grupo irá compartilhar as características oferecendo os pontos de vista e discutindo sobre as diferenças e semelhanças.
- 5- Ao final da rodada todos registram mais alguma característica que lhe chama atenção.

- 6- Próximo participante oferece uma nova carta com a cor ou naipe da anteriormente discutida. Caso não tenha, compre no monte.
- 7- Siga esse fluxo até que todas as cartas acabem ou o tempo termine.
- 8- Ao final o orientador distribui o chart da síntese coletiva e instrui o grupo a transpor de forma consensual as características das obras em questão a partir das anotações individuais, separando pelo padrão de cores e naipes.
- 9- Grupo apresenta com os outros grupos (se houver) as descobertas.
- 10- Orientador revela a chave do conteúdo e complementa as descobertas avaliando ao final o jogo com os participantes.

Chave do jogo

Cores / Naipe	Quadrado	Círculo	Triângulo
Amarelo Período: Paleolítico	Egípcio	Grego	Pré-histórico
Azul Período: Moderno	Romano	Gótico	Românica
Verde Período: Contemporâneo	Realismo	Barroco	Renascimento

Roteiro proposto para a aula

Duração	Atividade	Resultado esperado	Recursos
00:05	Anunciar o Jogo e o seu objetivo	Despertar a curiosidade para a jogada	
00:10	Instruções do Jogo - Qual é a característica? Ler pausadamente as instruções, antes da entrega do jogo / mostrar os recursos (em seguida, quando os participantes estiverem com o jogo em mãos, frisar a necessidade dos registros na folha.	Aprofundar a empatia	Jogo + acessórios
00:40	Ao longo do jogo, pontuar a necessidades das anotações e resgatar, quando necessário, o objetivo do jogo que é identificar as características por detrás das dicas	Ampliar o conhecimento através da percepção e troca.	
00:05	Indicar término do tempo, não incentivar a abertura de todas as cartas (esperar a iniciativa dos grupos - teste da curiosidade)	Retomar o grupo para a orientação da próxima atividade	
00:15	Trabalho em grupo - Pistas coletivas (naipes e cores)	Ampliar o Campo de Visão	Chart da síntese coletiva + pincel atômico
00:20	Apresentação dos grupos + coleta aberta de impressões iniciais e fazer a revelação para a turma da chave do jogo, interagindo com o grupo e reforçando as descobertas. Avaliar ao final a atividade.	Manter a curiosidade em alta	