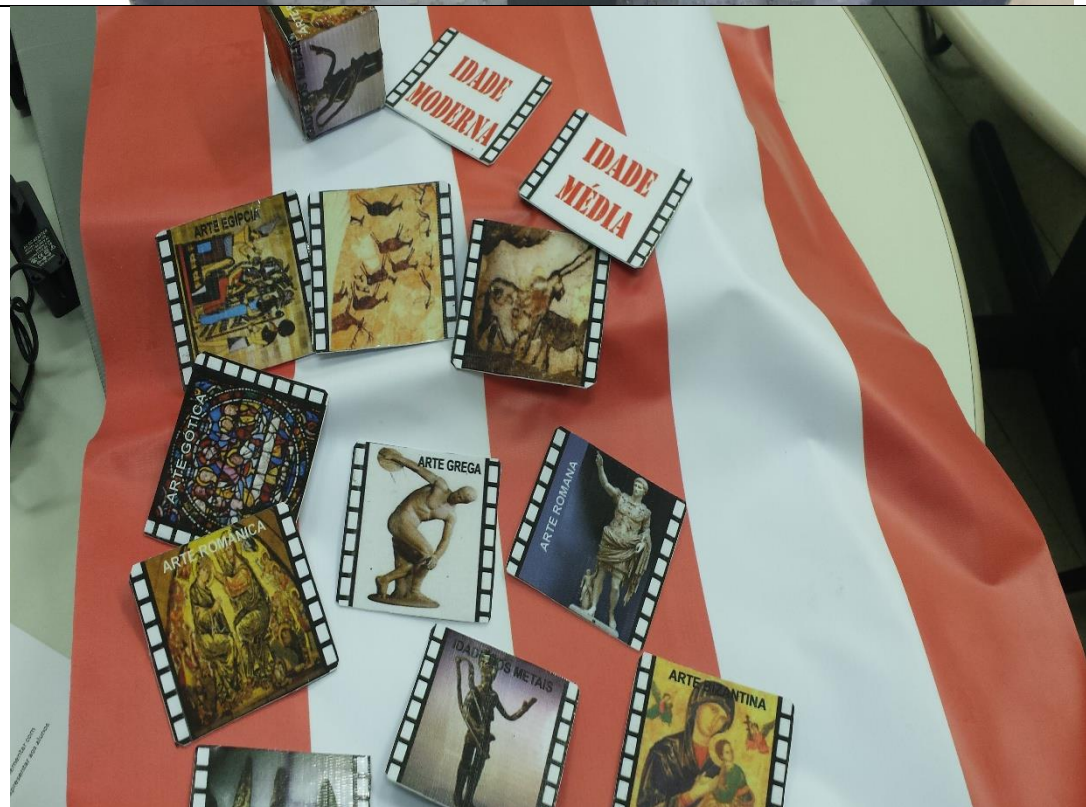


## Máquina do tempo

LEONARDO GUEDES FERREIRA,  
ODAIR JOSÉ  
RAQUEL MIEKO.



PLANO DE AULA

- Tema Geral: História da arte
- Título da Aula: Atividade didática, realizada através de um jogo.
  
- **Materiais Utilizados:** O jogo como um todo é composto por: dois tabuleiros, dois dados (diferentes) e uma maleta “especial”.
  
- **Possibilidade de Aplicação:** Esta aula poderá ser aplicada no conteúdo de história da arte, na disciplina de artes, e áreas afins (como história, literatura e filosofia), para o ensino fundamental dois e para o ensino médio, dependendo qual for a disciplina.
  
- **Objetivo Geral:**
  - . Conhecer imagens artísticas de diferentes períodos históricos e distinguir cada um dos períodos de acordo com o aspecto das imagens; Manejar um material que não seja digital;
  - . Apreciar não somente as imagens trabalhadas, como também o próprio material confeccionado para a realização do jogo, reconhecendo-o, como uma manifestação artística.
  
- **Objetivos Específicos:**
  - . Comparação: Comparar as diferentes classificações das imagens em relação aos seus respectivos períodos históricos.
  - . Observação: Observar atentamente a cada imagem, para que se memorize os aspectos específicos de cada tipo de imagem; que as caracterizam, e as fazem serem classificadas à um determinado período histórico.
  - . Percepção: Perceber as semelhanças e diferenças entre as imagens observadas, e os tipos de abordagens que cada período histórico trazem consigo em suas manifestações artísticas;
  - . Apreciar a maneira como ocorrem as mudanças de abordagens, retratadas ao longo da história da arte.

## **REGRAS DO JOGO**

Os dois jogadores decidem através do “par ou ímpar”, para ver quem joga o dado primeiro.

Esse dado (composto por vinte lados), será lançado por ambos, onde quem obtiver a maior pontuação, terá o direito de girar a “roleta” até o fim, podendo assim, aproveitar para memorizar as imagens e seus respectivos períodos; após fazê-lo, o mesmo jogador terá de lançar o outro dado (composto por seis lados), onde em cada um dos seus lados, revela uma imagem que retrata um período histórico (na história da arte). Há somente um dos lados contendo um bônus, caso o jogador consiga fazer com que ao jogar o dado, caia neste lado bônus, ele terá a chance de escolher e revelar quatro cartas, sem ter que mencionar nenhuma imagem, caso contrário, o mesmo terá que mencionar uma das imagens (visualizada na “maleta”) que corresponde ao período referido pelo lado do dado.

Caso ele responda corretamente, poderá escolher duas cartas e revelá-las; caso não responda corretamente, ele perderá a vez; Caso alguma ou ambas as cartas reveladas, também correspondam ao período referido pelo lado do dado, o jogador poderá colocá-las (viradas para cima) em seu tabuleiro. Caso não correspondam ao período referido pelo lado do dado, ele terá que devolvê-las nos seus respectivos lugares, viradas para baixo. Em seguida, começa-se uma nova rodada, com os mesmos procedimentos iniciais, podendo ambos os jogadores terem uma chance (caso ganhem na pontuação do dado de vinte lados) de girarem a roleta, visualizarem as imagens na maleta, e realizarem uma nova jogada. O jogo termina quando um dos dois jogadores preencherem seu tabuleiro por completo, sendo considerado o vencedor, aquele que preencher todo o tabuleiro primeiro.

Referências Bibliográficas: Hauser, A. História Social da Literatura e da Arte. São Paulo, Mestre Jou, 1982.