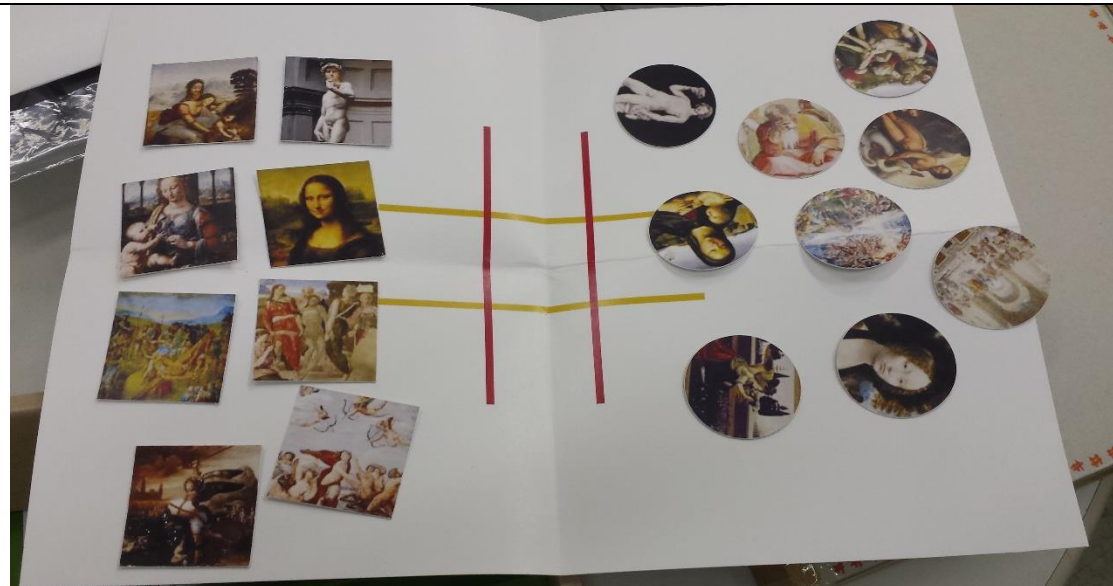


**JOGO DA VELHA:
ARTE RENASCENTISTA: RAFAEL, DA VINCI E MICHELANGELO.**

PEDRO LUIZ BARBOSA DE JESUS.



Introdução:

O material didático elaborado é de extrema importância para a fixação do conteúdo, além de proporcionar um ambiente lúdico de aprendizagem.

É o jogo da velha com quadros de pintores renascentistas adaptados como peças e que deverão ser organizadas a partir da lembrança das aulas ministradas sobre o tema e das regras básicas do jogo clássico.

Os participantes terão em suas mãos as obras de pintores e competirão entre si, usando a estratégia que normalmente é exigida no jogo da velha tradicional. Ao fim de cada partida, o educador intervirá e de acordo com o resultado obtido, ensinará e suprirá as necessidades de seus alunos.

Pretende-se que o conteúdo tenha sido fixado, corrigido os erros e suprimindo o conteúdo faltante.

O objetivo específico é o de propiciar uma relação mais estreita entre professor/alunos e sanar dúvidas e falhas.

Logo, tendo em vista o fato de que o jogo será em dupla interação entre alunos ocorrerá e o esclarecimento de uma dúvida particular será para ambos que,

portanto, por assim dizer, eles compartilharam, reforçaram e aprenderam o conteúdo juntos.

Regras do Jogo

O jogo será em dupla e para isso será preciso os seguintes componentes:

- Tabuleiro padrão (40x40cm)
- 9 peças em formato quadrado (5x5cm), sendo elas referente aos quadros de Rafael (3), Michelangelo (3) e Leonardo da Vinci (3).
- 9 peças em formato de esfera (5x5cm aprox.), sendo elas igualmente dos pintores acima citados.

Os jogadores organizam-se para que um fique com as nove peças quadradas, enquanto o outro com as nove peças esféricas. A partir de então seguem a regra padrão de um jogo da velha, porém, devem formar uma coluna com três peças de um mesmo pintor. Ganha aquele que formar sua coluna primeiro.

Antes de dar o jogo como concluído os jogadores deveram chamar o educador que verificará se o objetivo foi completado corretamente e, se houver erros, vai corrigi-los, explica-los. Ele fara isso com todas as colunas que tiverem mais de duas peças de um dos jogadores combinadas. O jogo deve ser revezado entre os alunos presentes.

Possibilidade de aplicação

O jogo da velha com peças personalizadas com os quadros da arte do período renascentista, será melhor aproveitado entre pré-adolescente e adolescente entre 11 e 17 anos que estudarem o tema e precisem fixá-lo.

Desta forma, o educador terá a noção do nível de aprendizagem que o aluno se encontra, contando que ele verá de perto seus erros e acertos. Poderá ser usado como instrumento nivelador de conhecimento dentro da sala de aula, pois, possibilita que, em coletivo, as dúvidas levantadas sejam esclarecidas.

Também pode ser usado interdisciplinarmente, pois, o desenvolvimento estratégico, que é próprio do jogo da velha tradicional, ajudará o educando em outras áreas do conhecimento escolar, tais qual a matemática, a física; as

obras, ao passo que remontam um período da arte e a interpretação do contexto serão úteis em português, história, filosofia, sociologia; e, por sua vez, a própria educação artística, pois o jogo e todo o visual construído a partir da história da arte, dos pintores e do visual artístico inerente ao renascimento do séculos XV e XVI.

Conclusão

As bases do aprendizado infanto-juvenil devem compreender tanto práticas teóricas, quando lúdica e, o jogo então elaborado. Como alicerce para o aprendizado, interagindo e desenvolvendo um relacionamento de confiança está o educador.

Pensando nessas duas razões, o jogo criado é uma maneira de recordar o aprendizado e, portanto, fixar o conteúdo aprendido, criando um ambiente confortável em que o aluno aprenda e divirta-se ao mesmo tempo.

Referências Bibliográficas:

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