



ORIENTAÇÕES

OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
<p>Brincadeiras e jogos da cultura popular, presentes no contexto comunitário e regional</p> <p>Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana</p>	<p>(EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico-cultural.</p> <p>(EF35EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana.</p> <p>(EF35EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico-cultural na preservação das diferentes culturas.</p> <p>(EF35EF04) Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.</p>

Objetivos:

- ▶ Identificar que os jogos fazem parte da cultura humana.
- ▶ Perceber que há mudanças e permanências na forma de brincar.
- ▶ Comparar as brincadeiras da época dos pais, avós ou outros familiares com as suas.
- ▶ Conhecer, jogar e criar novos jogos.



Conteúdos relacionados:

- História;
- Artes;
- Educação Física.





ATIVIDADES

Invenção de jogos

Os jogos, além de expor habilidades de seus participantes, têm o intuito de trabalhar a dinâmica em grupo, a responsabilidade, a união e o companheirismo. O primeiro jogo eletrônico de esportes da história surgiu em 1958. Foi criado pelo físico americano Willy Higinbotham e recebeu o nome de Tennis Programing, também conhecido como Tennis for Two.



Reprodução

Videogame **Odyssey** - 1972.

Cite 5 exemplos de jogos que contribuem para a dinâmica interpessoal e informe quais são os atributos trabalhados (resposta pessoal):



ATIVIDADES

Agora você é o inventor! Junte-se a mais dois colegas e criem um jogo, seja ele de tabuleiro ou gincana. Não se esqueçam de elaborar as regras e ações necessárias para executá-lo. O intuito é que você e seus colegas trabalhem em equipe, explorando suas habilidades. Para ajudar no norteamento de criação, vocês poderão utilizar uma matéria como base, por exemplo, um jogo numérico associado à Matemática ou um *quiz* de capitais associado à Geografia.

Descrição do jogo criado:

Nome do jogo	
Materiais usados	
Número de pessoas	
Objetivo do jogo	
Valores e atributos relacionados ao jogo	
Total de pontos	
Número de rodadas	
Ilustração do layout do jogo	

