



JOGO DE TABULEIRO

Um passeio pela Serpente cósmica
criadora da vida

disciplina: Didática

Jogo para crianças do Ensino
Fundamental, 4º ano em diante



JOGO DE TABULEIRO

Um passeio pela Serpente cósmica
criadora da vida

Aluna: Thaiane Costa A. da Silva
Professora: Simone Batista da Silva

aluna de Licenciatura em Belas artes

O jogo

Montei o jogo de tabuleiro a partir do vídeo "Flecha 1: A serpente e a canoa" disponível no YouTube.

Pensei em um passeio pela criadora da vida, no caso a serpente cósmica retratada no vídeo. Ela foi capaz de trazer a vida ao planeta e é assim que crio meu tabuleiro, com ilustrações das vidas ambientais que são essenciais para a nossa sobrevivência, e de todos os animais que habitam a terra.

Nesse jogo o aluno irá jogar e pensar no meio ambiente e tudo que o envolve, pensar a sua importância e a respeitá-lo.

No início tem um círculo alaranjado, representando o sol. Todo o jogo de tabuleiro é percorrido pela serpente cósmica, as crianças irão passar pelos rios, campo com flores, pelas montanhas e estrelas, também passaram pelas árvores, pedras e praia, e no final tem um círculo roxo misterioso, que seria de onde a serpente teria saído e esse é o fim do jogo.

Fiz a representação da serpente percorrendo a vida ambiental, que está a cada dia mais ameaçada e prejudicada pela ação dos seres humanos.

Pensar nessa vida, é pensar nossas vidas também, uma vez que, sem as florestas, rios e mares, nossa existência não seria possível.

A importância do jogo

O jogo é importante para pensarmos a natureza e abrir um diálogo, entre as crianças, para se questionar a importância do meio ambiente em nossas vidas e o impacto de todas as vidas do planeta sem a natureza funcionando de forma natural.

Além disso, para as crianças em sala de aula, ele é importante para a interação entre os alunos, trabalhar a concentração, as habilidades manuais e a atenção, e é um material divertido e didático.

Fazer o jogo

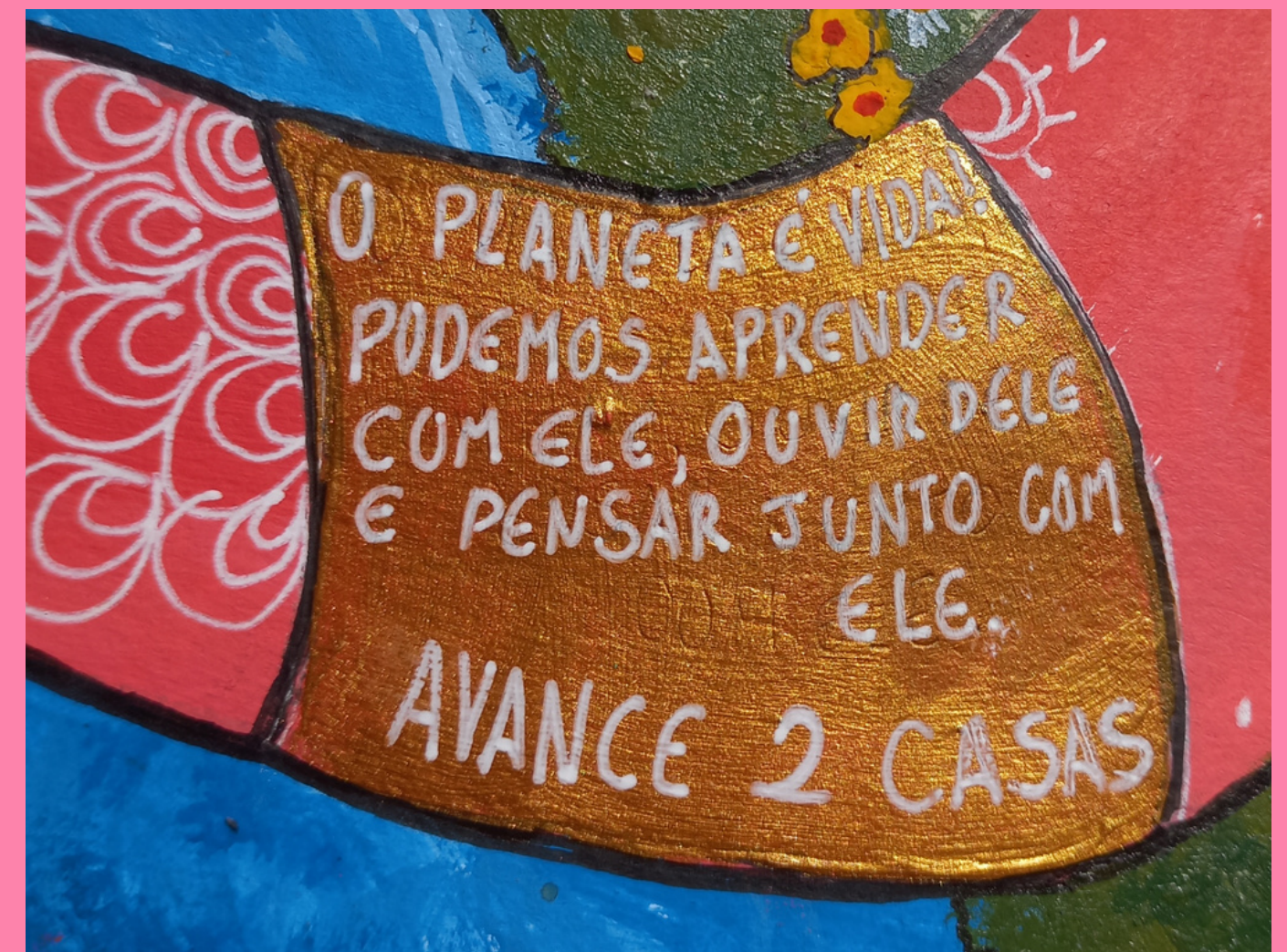
Assim como todos os jogos de tabuleiro, ele possui um caminho para os jogadores percorrerem. Como esse caminho, ilustrei uma cobra, e como dinâmica, possui casas para avançar, esperar e também voltar.

Fiz o dado a partir de um papel 300 m/g²

Para as peças utilizei tampinha de removedor de esmalte

Para o tabuleiro utilizei papel A3, 180 g/m² e tinta PVA para colorir.

O Tabuleiro





Bibliografia:

FLECHA 1, a serpente e a canoa. **FLECHA 1 - A SERPENTE E A CANOA**. Youtube, 2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Cfroy5JTcy4&t=113s>>. Acesso em: 9 de dez. de 2021.

KRENAK, Ailton. **A Vida Não é Útil | Ailton Krenak (Fala Animada)**. Youtube, 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Cbk0V6dRUSk&t=137s>>. Acesso em: 5 de dez. de 2021.

KRENAK, Ailton. **Caminhos para a Cultura do Bem Viver**. Elaborado a partir de live, 2020.

HAPPY, Ri. **Benefícios dos jogos de tabuleiro para crianças**. Modo de Brincar, Ri Happy, 2020. Disponível em: <<https://modobrinicar.rihappy.com.br/criatividade-infantil/>>. Acesso em: 9 de dez. de 2021.