

JOGO CONTINUE A HISTÓRIA



CARTÃO DE INSTRUÇÕES

Material necessário:

- 1 dado comum.
- Tirinhas - caso a professora opte por utilizar este material.
- Cronômetro, que pode ser o celular.

Passo a passo:



1. Explique aos alunos como funcionará o jogo a partir deste passo a passo.



2. Organize-os em duplas, de preferência juntando aqueles que não possuem o costume de compartilhar momentos na escola.



3. Faça uma explicação sobre as 6 emoções: raiva, medo, alegria, surpresa, ansiedade e esperança.



4. Cada aluno da dupla deverá jogar o dado para definir qual emoção será trabalhada, de forma a fazer combinação de 2 emoções diferentes. O resultado se dará a partir das relações entre os números do dado e as emoções:



Raiva



Medo



Alegria



Surpresa



Ansiedade



Esperança



5. Definido o conjunto de emoções, a dupla deverá jogar o dado uma terceira vez para determinar a situação que será trabalhada. A professora poderá disponibilizar outras situações, reais ou fictícias, ou utilizar o material aqui sugerido.
(COLOCAR O LINK PARA O MATERIAL)

JOGO CONTINUE A HISTÓRIA



CARTÃO DE INSTRUÇÕES



6. Uma vez que cada dupla tenha definido as duas emoções e a situação a ser trabalhada, os alunos deverão conversar entre si. Primeiro, se as duas emoções estão presentes na situação apresentada na tirinha, e depois sobre como a história poderia continuar envolvendo as mesmas duas emoções.



7. Estabeleça um tempo, que deverá ser de 10 a 20 minutos. Recomenda-se o uso de um cronômetro.



8. Passado o tempo estabelecido, cada dupla não poderá mais conversar entre si.



9. Faça um sorteio para definir qual será a primeira dupla a se apresentar.



10. A dupla da vez se posiciona na frente da turma e relata (ou encena) como a história da tirinha se desdobra envolvendo as duas emoções. Esta apresentação deverá ter tempo limitado de 3 a 5 minutos. Recomenda-se o uso de um cronômetro.



11. Depois de feitas as apresentações, os próprios alunos deverão avaliar e decidir qual seria a dupla vencedora. Esta seleção poderá ser feita por meio de palmas, ou de votação.

Bom jogo!

Referências:

- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018
- FREIRE, Paulo. Política e Educação. Indaiatuba: Vila das Letras, 2007.
- Tirinhas em quadrinhos dos autores: Charles Schulz, Quino, Maurício de Souza e Ziraldo.