



ORIENTAÇÕES

Tabuleiro de Jogos Tradicionais

T J T DIVERSÃO E INCLUSÃO

Hora de brincar e descobrir um novo universo de possibilidades.

Bem-vindos!

É uma alegria ter a participação de vocês nesse jogo.

O T J T foi feito com muito carinho para vocês se divertirem e acessar conhecimentos sobre a inclusão.

A cada jogada do dado descubra uma nova brincadeira. esportes adaptados, conceitos, símbolos e deficiências.

Este trabalho é fruto da dissertação de mestrado intitulada “Brincadeiras de rua como práxis educativa e inclusiva na Educação Física Infantil”

A expectativa é que este produto educacional contribua para a inspiração de professores para construírem suas práticas pedagógicas na Educação Infantil, ou mesmo em outros níveis de ensino.

Realização
unesp
UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

**Docência para
Educação Básica**
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO

Faculdade de Ciências - Câmpus de Bauru

Eliziane Cristina Pereira Valentim Ferreira
Dagmar Aparecida Cynthia França Hunger



Contém no jogo



1 Tabuleiro



1 Dado



4 Pinos
Coloridos



5 Envelopes
com Cartões

OBJETIVO DO JOGO



Trilhar o caminho em busca de brincadeiras de rua e conhecimentos acerca do universo da inclusão.

IDADE RECOMENDADA



A partir dos 3 anos de idade com auxílio de um adulto

NÚMERO DE JOGADORES



Em turma ou mínimo de 4 jogadores



Como Jogar

Se o jogo for acontecer em turma escolha 1 pino para percorrer a trilha.

Se jogar individualmente cada 1 escolhe seu pino.

Após a escolha jogue o dado para ver o número correspondente de "casas" que irá andar.

Por exemplo: joguei o dado e parou no 4, você andará 4 casas e seguirá as informações correspondente a essa "casa" e assim sucessivamente vai avançando no jogo até chegar ao final.

Informações correspondente ao número das casas

1- ENVELOPE AMARELO

PEGUE UM CARTÃO E VEJA QUAL É A PALAVRA.

2-ENVELOPE LARANJA

QUE TAL DESCOBRIR AS CARACTERISTICAS DESSA DEFICIÊNCIA.

3- ENVELOPE AZUL

AGORA SORTEI UMA BRINCADEIRA E SE DIVIRTA.

4- ENVELOPE ROSA PINK

VOCÊ JÁ VIU ESSE SIMBOLO EM ALGUM LOCAL?

5- ENVELOPE AMARELO

ESSA PALAVRA É NOVA PARA VOCÊ?



6- AVANCE 1 CASA.

7- ENVELOPE ROSA CLARO

DESCUBRA QUAL É A MODALIDADE ESPORTIVA.

8- ENVELOPE ROSA PINK

DEPOIS DE VER O SÍMBOLO SABE IDENTIFICAR DO QUE SE TRATA?

9- ENVELOPE LARANJA

NA ESCOLA TEM ALGUÉM COM ALGUMA DEFICIÊNCIA?

10- ENVELOPE AMARELO

QUAL É A PALAVRA? JÁ CONHECIA?

11- ENVELOPE AZUL

ESSA BRINCADEIRA CONTRIBUI PARA INCLUIR CRIANÇAS DEFICIENTES?

12- PULE PARA A CASA 15.

13- ENVELOPE ROSA CLARO

ESSE ESPORTE É INDIVIDUAL OU COLETIVO?

14- ENVELOPE AMARELO

ESSE CONCEITO É BOM OU RUIM?

15- ENVELOPE AMARELO

O QUE SIGNIFICA ESSA PALAVRA?

16- ENVELOPE LARANJA

VOCÊ CONHECE ALGUÉM COM ESSA DEFICIÊNCIA?



17- JOGUE NOVAMENTE O DADO, MAS ANTES ANDE ALGUNS SEGUNDOS DE OLHOS FECHADOS E DIGA O QUE VOCÊ SENTIU COM ESSA EXPERIÊNCIA.

18- ENVELOPE AMARELO
QUAL É A NOVA PALAVRA?

19- ENVELOPE AZUL
VAMOS BRINCAR?

20- COMO CONVERSAR COM UMA PESSOA SURDA?

21- ENVELOPE LARANJA
VOCÊ SABE O QUE É ESSA DEFICIÊNCIA?

22- ENVELOPE AMARELO
DESCUBRA O QUE ESSA PALAVRA SIGNIFICA.

23- ENVELOPE AZUL
JÁ OUVIU FALAR DESSA BRINCADEIRA?

24- VOLTE 1 CASA.

25- ENVELOPE AMARELO
JÁ OUVIU ESSA PALAVRA?

26- ENVELOPE ROSA CLARO
VAMOS CONHECER ESSE ESPORTE?



27- JOGUE NOVAMENTE O DADO, MAS ANTES TENDE SE LOCOMOVER COM APENAS 1 PÉ NO CHÃO E DIGA O QUE VOCÊ SENTIU COM ESSA EXPERIÊNCIA.

28- ENVELOPE AZUL

CONHECE OUTRA FORMA DE BRINCAR ESSA BRINCADEIRA?

29- VÁ PARA A PRÓXIMA CASA.

30- ENVELOPE ROSA CLARO

QUAL A DEFICIÊNCIA DE QUEM PRATICA ESSE ESPORTE?

31- ENVELOPE AMARELO

PEGUE 1 CARTÃO E VEJA O QUE DIZ.

32- ENVELOPE ROSA PINK

SEM VER O NOME SABE IDENTIFICAR QUAL É A DEFICIÊNCIA QUE SE REFERE?

33- ENVELOPE ROSA CLARO

JÁ CONHECIA ESSA MODALIDADE?

34- ENVELOPE AMARELO

JÁ OUVIU ALGUÉM FALANDO ISSO?

BOM
JOGO