

**1ª
SÉRIE**

CANAL SEDUC-PI1



PROFESSOR (A):

**LAURYANNA
QUEIROZ**



DISCIPLINA:

**EDUCAÇÃO
FÍSICA**



CONTEÚDO:

**IMPORTÂNCIA
SÓCIO CULTURAL
DOS JOGOS**



TEMA GERADOR:

**CIÊNCIA NA
ESCOLA**



DATA:

27.08.2019

ROTEIRO DE AULA

-Qual a importância sócio cultural das brincadeiras que existe para nossa comunidade?

-Qual a relevância das brincadeiras tradicionais para permanência da tradição?

Importância Socio Cultural dos Jogos

Profª Lauryanna Queiroz

- Dia Internacional do Brincar
- 28 de maio

É Mobilização que reúne diferentes atores, como pais, educadores, médicos, comunicadores, instituições privadas, representantes de instituições governamentais, entre outros. Juntos, realizamos um conjunto de ações com o objetivo de **ressaltar a importância do Brincar na sociedade.**

86 999 58-5/53



- O “World Play Day” é um evento conhecido como Dia Internacional do Brincar ou Dia Mundial do Brincar que é celebrado em mais de 40 países do mundo, Portugal incluído.
- Este dia relembra que o brincar é um direito (artigo 31º da Convenção sobre os Direitos da Criança das Nações Unidas) e uma alegria essencial para pessoas de todas as idades.

- **E a Semana Mundial do Brincar?**
- É uma semana de mobilização promovida por todos os **núcleos** da Aliança pela **Infância** no Brasil e nos municípios parceiros que compartilham conosco suas experiências.
- **Objetivo**
- Contribuir para o aumento da **sensibilização** e da **consciência** sobre a **importância do brincar** e o respeito que devemos ter por esta ação e compartilhar o **impacto das consequências** de termos cada vez menos tempo para esta ação na infância.

- O brincar traz vantagens como a **diversão**, a **educação**, o aumento da **concentração**, **criatividade**, **exploração** e **convivência**.
- Apesar do brincar ser uma das atividades mais comuns da infância, ela é muitas vezes negligenciada, com os pais a não terem tempo para os filhos, com a crescente urbanização e **perda de locais de brincadeiras**, assim como com a comercialização do brincar, com o crescimento dos **videojogos**.
- Em certos países, o brincar é até um ato **interdido** pelo trabalho infantil e pelo recrutamento de crianças para a guerra.



- **Origem da data**

- A data foi criada em 1999 pela International Toy Library (ITLA), na 8ª Conferência Internacional de Ludotecas em Tóquio, sendo celebrada pela primeira vez em 2000 e reconhecida no calendário da UNICEF. Foi escolhido o dia 28 de maio por esta data ser o dia de aniversário da ITLA

(86) 999 58-5/53