

PLANO DE JOGO

|  |
| --- |
| **Nome da Equipe Responsável:** Arthur Priester Neto |
| **Nível: Ensino Fundamental 1 ( ) Ensino Fundamental II ( ) Ensino Médio (x)**  |
| **Componente Curricular**História | **Temas ou Conteúdos** Salazarismo |

|  |
| --- |
| **Objetivos:** 1. Avaliar a aprendizagem sobre o tema Imperialismo;
2. Aplicar o jogo narrativo sobre o Imperialismo;
3. Identificar como o jogo pode se constituir numa ferramenta capaz de induzir o debate e a reflexão sobre as consequências do imperialismo europeu na África.
 |
| **Expectativas de Aprendizagem:**1. Jogar pode ser uma forma de estudar e refletir sobre a história;
2. Pensar de forma coerente e lógica;
3. Aprender a ouvir o contraditório e aprender a formular argumentos coerentes.
 |
| **Interface:**Site de jogos https://kahoot.com/schools-u/ |
| **Mecânica:** Jogo narrativo de 43 eventos subdividos em eventos principais (que todos os alunos precensiarão) e eventos-consequência (que variam de acordo com as opções do aluno especificamente). Cada evento contém dentre 1 a 3 opções, sendo que cerca de 40% dessas opções causam consequências no decorrer da narrativa de curto e longo termo. |
| **Descrição:**Jogo criado por Arthur Priester Neto através do PIBID. Tem seus eventos baseadas no período histórico que corresponde ao Imperialismo na África, que ocorre até os dias atuais desde o fim do século XIV. Os jogadores vivenciarão a investida europeia portuguêsa na costa da Angola através dos olhos do Coronel João de Albuquerque, um personagem fictício de enorme importância dentro do contexto da narrativa, sendo que ele mesmo fora um dos alguns representantes da vontade da Coroa Portuguêsa na Conferência de Berlim, em 1885, e teria sido enviado diretamente pela Coroa para garantir a permanência da colônia de Santa Maria da Trindade, na costa da África. |
| **Regras:** Como se trata de um jogo narrativo, não existem regras. |
| **Referências:** |



APÊNDICE A – Encaminhamento Didático Pedagógico – Plano de Aula nº01

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Seq.** | **Procedimentos** | **PrevisãoTempo** |
| 1. | Introdução do grupo apresentador | 5 min |
| 2. |  Apresentação do jogo | 5 min |
|  3. |  Execução do jogo | 15 - 25 min |
|  4. |  Breve exposição com base nas perguntas do jogo | 5 – 10 min- |
| 5. |  Despedida | - |