

PLANO DE JOGO

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome da Equipe Responsável:** Eduarda F. Lopes, Luiza Raquel Waulczinski, Joselene Ieda dos Santos Lopes de Carvalho, Aparecida Darc de Souza. | |
| **Nível: Ensino Fundamental 1 ( ) Ensino Fundamental II ( ) Ensino Médio (x)** | |
| **Componente Curricular:**  **História** | **Temas ou Conteúdos:**  **Brasil Colônia – Indígenas – Portugueses.** |

|  |
| --- |
| **Objetivos:**  Temos como objetivo principal com o jogo intitulado “Indígenas e Portugueses no Brasil Colonial, passar para os alunos uma experiência de vida,sendo assim ao mesmo tempo em que os estudantes aprendem sobre o Brasil Colonial e a relação entre os povos indígenas e os portugueses o mesmo também se depara com situações onde são eles quem tem de tomar as decisões e iniciativas podendo, desta forma, sofrer consequências que condizem com o recorte temporal estipulado e com a situação em que os indígenas se encontravam na época. Ou seja, levar conhecimento com uma ferramenta em que os alunos se sintam à vontade por não haver respostas certas ou erradas, mas que também se sintam responsáveis pelo que acontecerá ao final de cada decisão. |
| **Expectativas de Aprendizagem:**  Esperamos que com este jogo, os alunos aprendam não somente sobre o recorte temporal estipulado, mas também sobre a situação dos indígenas, mas especificamente as mulheres índigenas da época. E também sobre a atuação dos portugueses nesta época onde o Brasil ainda era uma colônia de Portugal.  Que os mesmos entendam a importância do conhecimento histórico deste período.  E também que os alunos se sintam confortáveis para compartilhar suas dúvidas e indignações sobre o tema e sobre os sujeitos históricos que compõem o jogo. |
| **Interface:**  O jogo é Online, produzido através do Google Formulários, sendo assim o mesmo é ideal para aulas do ensino á distância, porém o mesmo pode também ser aplicado em sala de aula de modo presencial. |
| **Mecânica**  O jogo seria explicado no inicio da aula e logo após, disponibilizado aos alunos para jogarem, sendo solicitado aos mesmos para que avisem no chat da aula quando terminassem de jogar.  Logo após os alunos jogarem seriam feitas perguntas norteadoras aos alunos, para que os mesmos não se sintam perdidos ao falarem sobre o jogo e sobre o conteúdo. Como de costume, começaríamos as perguntas mais especificas sobre as impressões que os alunos tiveram do jogo, se gostaram, não gostaram, o que poderia ser melhorado ou modificado... e logo após, as peguntas seriam voltadas ao conteúdo do jogo, se os alunos sabiam sobre tudo que está no jogo, se tinham alguma ideia de como funcionou o processo de chegada dos portugueses até a captura, a escravização, o batismo, os aldeamentos, os tratados entre os indígenas e os portugueses em busca de uma relação mais pacifica, as doenças, a cultura... |
| **Descrição:**  O jogo “Indígenas e Portugueses no Brasil Colonial” é de RPG, sendo assim, o mesmo é um jogo de imersão, que procura fazer com que os alunos se coloquem no lugar dos sujeitos históricos que compõem o jogo, ao mesmo tempo que aprende sobre o conteúdo, sendo assim é uma forma divertida de aprender.  O jogo procura além de ensinar os alunos reconhecer também a personalidade do aluno, pois as alternativas do jogo condizem com um tipo de personalidade em especifico: por exemplo, neste jogo o aluno que escolher as alternativas “A” tendem a ter uma personalidade mais revolucionária, ou seja, uma personalidade de resistência. Ao contrário, o aluno escolher as alternativas “B” tendem a ser um pouco mais pacificos, ou seja, uma personalidade mais conformada com a situação que lhe foi imposta, é claro que isso não significa que os mesmos gostem da situação, mas que por hora o melhor a se fazer é aceitar a situação em que se encontra. Essas respostas podem também nos dar uma noção do meio em que o aluno vive e como enfrenta os problemas em seu dia-a-dia. |
| **Regras:**  As regras do jogo são bem simples:   1. Reponder de modo que o aluno se sinta parte do jogo, ou seja é um jogo de RPG onde o aluno deve se sentir o personagem do jogo. 2. Não ter medo de responder de forma livre, pois o jogo não contém respostas certas ou erradas. 3. Não solicitar a ajuda de outros colegas, pois isso pode mudar o resultado que o aluno alcançaria sozinho e também o conhecimento que o aluno alcançaria sozinho. |
| **Referências:**  Referencia bibliográfica:  Monteiro, John ManuelNegros da terra : índios e bandeirantes nas origens de São Paulo / John Manuel Monteiro. — São Paulo :Companhia das Letras, 1994. Cap 4. A administração particular; Cap 5. Senhores e índios.  Fontes das imagens:  <https://naturam.com.br/ubatuba/indios-em-ubatuba/>  <https://blogdoenem.com.br/historia-missoes-jesuiticas/>  <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/como-era-uma-expedicao-dos-bandeirantes/>  <https://franciscanos.org.br/vidacrista/o-protagonismo-dos-franciscanos-na-evangelizacao-no-brasil-antes-dos-jesuitas-a-experiencia-de-laguna/#gsc.tab=0>  <https://diariodorio.com/historia-dos-arcos-da-lapa/>  Link do jogo: <https://docs.google.com/forms/d/1iCePCpzEAz_I7kAJWrxsT0uRngPC3aD3rl4x17d6FAI/edit> |



APÊNDICE A – Encaminhamento Didático Pedagógico – Plano de Aula nº01

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Seq.** | **Procedimentos** | **PrevisãoTempo** |
| 1. | Apresentação do jogo e disponibilização do link | 10 min |
| 2. | Tempo para os alunos jogarem | 15 min |
| 3. | Discussão sobre o jogo, perguntas norteadoras e esclarecimento de dúvidas | 20 min |
|  |  |  |