

PLANO DE JOGO

Ao lado dos Tupac

Nome da Equipe Responsável: Denilo R. De Oliveira e Joao Vitor N. Dos Santos	
Nível: Ensino Fundamental I () Ensino Fundamental II () Ensino Médio (x)	
Componente Curricular	Temas ou Conteúdos
História	Movimentos de Resistência na América Latina

Objetivos:

- Levantar discussões sobre a construção da imagem dos “Tupacs”, partindo do Tupac Amaru I (Séc XV), depois, Tupac Amaru II, Tupac Katari (Séc XVII) e finalizando com 2Pac Shakur (Séc XX);
- Introduzir elementos que ajude o aluno a compreender os movimentos de resistência na formação e durante as Colônias, focando nos nativos e seus descendentes diretos;
- Buscar um espaço em comum com os alunos, espaço onde se possa discutir a respeito de música, mais especificamente o Rap e Funk, por meio dos vídeos que há no jogo, (Tupac Amaru);

Expectativas de Aprendizagem:

- Interpretações que busque o questionamento acerca de histórias dadas como marcos de desenvolvimento e progresso do Homem.
- Questionar o grande marco do “Descobrimento das Américas” é primordial para o estudo do mundo contemporâneo, onde temos o jogo de narrativa que busca esse contato maior entre Aluno e Fontes.

Interface:

Jogo narrativo online, desenvolvido no site “Google Formulário”.

Mecânica

O jogador será apresentado a uma introdução, onde por meio de fotos e texto, será dadas algumas informações, o aluno por meio da lógica de sobrevivência do seu personagem deve escolher a melhor alternativa.

Dentre três que são apresentadas, o aluno recebe informações acerca do contexto e cenário específico, onde seu personagem obrigatoriamente precisa tomar uma decisão.

Após escolher a opção, após clicar em “proximo” o aluno é direcionado a uma pagina onde será apresentado a consequência de sua escolha.

Descrição:

A lógica é a base do jogo, pois por se tratar de um jogo narrativo a interpretação é fundamental para a sequência lógica do jogo. Os eventos não tem um desenvolvimento muito aprofundado, pois em cada evento o aluno encarna um personagem diferente, onde esse personagem também está temporalmente distante do evento anterior.

Regras:

- O aluno irá acessar o link do jogo e será direcionado para a interface do mesmo;
- Preenchimento de dados (Nome, Turma, Escola);
- Ler a descrição do evento;
- Escolher uma das três opções;
- Ler a descrição da sequência da alternativa escolhida;
- Debater os eventos e as escolhas dos alunos.

Referências:

CALVIMONTES, César Augusto Coaguila. Rebeliões Heterônomas: Cochabamba na era do Túpac Amaru, 1780-1782. Niterói, 2017. Total de páginas 290. Universidade Federal Fluminense.

Manoel de Andrade, (HISPANISTA – Vol XX – 79 – Outubro – Noviembre – Diciembre de 2019

Revista electrónica de los Hispanistas de Brasil – Fundada en abril de 2000

ISSN 1676 – 9058 (español) ISSN 1676 – 904X (portugués).

Um Estudo estatísticos comparado entre o Chile, Colômbia e Peru / Eduardo Aparecido Toledo, 2019.

APÊNDICE A – Encaminhamento Didático Pedagógico – Plano de Aula nº01

Seq.	Procedimentos	PrevisãoT empo
1.	Abertura da Aula (chamada, apresentações)	10 min
2.	Aplicação do jogo	20 min
3.	Discussões a respeito do jogo	15 min
4.	Conclusão	05 min

