

PLANO DE JOGO

*La Resistencia*

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome da Equipe Responsável:** | |
| **Nível: Ensino Fundamental 1 ( ) Ensino Fundamental II ( ) Ensino Médio (X)** | |
| **Componente Curricular**  História | **Temas ou Conteúdos**  Colonização da América Espanhola |

|  |
| --- |
| **Objetivos:**   * Garantir que o estudante construa um conhecimento dentro de uma dinâmica lúdica de imersão; * Permitir que o Educando conheça aspectos do ambiente e das sociedade nativas da América, antes e durante a colonização * Propor ao Educando que se veja no papel do personagem protagonista do jogo, para que suas escolhas sejam tanto racionais como afetivas. |
| **Expectativas de Aprendizagem:**   * Desenvolver uma visão crítica sobre a colonização espanhola na América, para que possa relacionar isso com a realidade atual dos povos nativos; * Aprimorar as noções sobre formas de resistência a opressões que podem serem empregada na realidade; * Introduzir o Educando na temática da “colonização espanhola na América”, para que durante o desenvolvimento das aulas ele seja capaz de estabelecer pontes entre o conteúdo e sua experiência no jogo |
| **Interface:**  Jogo narrativo online, desenvolvido no site “Google Formulário”. |
| **Mecânica**  O jogador entrará no link do jogo, hospedado no “Google Formulários”, e deverá ler as descrições que cada etapa, informando-se sobre o contexto e realidade do personagem, sendo levado, na sequência, a responder uma questão com um dilema proposto ao personagem.  Para cada questão há duas alternativas possíveis. O Jogador deverá selecionar a alternativa por ele escolhida e depois clicar em “próxima”, o que o levará para uma outra tela com uma descrição de qual foi a consequência.  “Avançando” novamente o jogador será apresentado a novos dilemas, até que seja apresentado a uma consequência final. |
| **Descrição:**  Como jogo narrativo, o ponto principal é fazer o jogador se perceber diante dos desafios apresentados para o protagonista dentro de cada etapa do jogo, tendo que tomar uma decisão que acarretará em uma consequência inesperada. As etapas não apresentam uma continuidade, sendo eventos autônomos entre si, ligados pelo personagem e a temática. A narrativa se passa na mesoamérica, onde hoje se localiza o México, e nosso protagonista é um nativo, membro de uma pequena tribo Chichimeca, que terá que enfrentar a dominação imposta tanto pelo poderoso Império Asteca como a dos espanhóis. |
| **Regras:**  Passo 01: Acessar o jogo pelo link < <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf9JLgAn_6gTYYq1G-sZC_D3GYEiazKHFPgUQcVGfg3jhKwQw/viewform> > ;  Passo 02: Preencher o campo destinado ao “Nome completo, turma, período e nome do colégio”;  Passo 03: Ler a descrição e curiosidade presente na primeira página e na sequência clicar em "Próxima";  Passo 04: Ler a consequência da escolha anterior, clicar em próximo e tomar mais uma decisão.  Passo 05: Seguir lendo, escolhendo e avançando, para ao final do jogo iniciar uma discussão com o professor da aula. |
| **Referências:**  WISNIK, José Miguel. **Veneno remédio: o futebol e o Brasil** — São Paulo: Companhia das Letras, 2008.  SANTOS, Eduardo Natalino. **Deuses do México Indígena: Estudo comparativo entre narrativas espanholas e nativas**. Editora Palas Athena.  SANTOS, Eduardo Natalino. Tempo, espaço e passado na mesoamérica: o calendário, a cosmografia e a cosmogonia nos códices e textos nahuas - São Paulo: Alameda, 2009. |