

PLANO DE JOGO

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome da Equipe Responsável:** Arthur Priester Neto, João Arthur Vieira | |
| **Nível: Ensino Fundamental 1 ( ) Ensino Fundamental II ( ) Ensino Médio (x)** | |
| **Componente Curricular**  História | **Temas ou Conteúdos**  Primeira Guerra Mundial |

|  |
| --- |
| **Objetivos:**   1. Avaliar a aprendizagem sobre o tema Primeira Guerra Mundial; 2. Aplicar o jogo sobre a Grande Guerra; 3. Identificar como o jogo pode se constituir numa ferramenta capaz de induzir o debate e a reflexão sobre a insustentabilidade das guerras e as profundas marcas que deixam naqueles que nela se sacrificam. |
| **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:**  Google Forms |
| **Mecânica:**  Eventos descritivos dispõe de duas opção para que o aluno possa escolher como o protagonista se sente a respeito do acontecimento em questão. |
| **Descrição:**  Jogo criado por Arthur Priester Neto e João Arthur Vieira através do PIBID. Tem seu evento narrativo principal centrado na Batalha de Verdun, que ocorreu em 1916, durante a Primera Guerra Mundial (1914-1918), que ocorreu na Europa. A narrativa conta a história do jovem francês de 16 anos chamado Jean-Louis Leroy, que é obrigado a ir à guerra defender sua pátria e família. |
| **Regras:**  Como se trata de um jogo narrativo, não há regras. |
| **Referências:**  https://docs.google.com/forms/d/1PZ1A\_y9fCedXCEjIQkLGEpgC-R\_z9MEP2LmM0L3lvLY |



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 | 10 - 15 min |
| 4. | Debate com base nos eventos do jogo | 5 – 10 min  - |
| 5. | Despedida | - |