GAMIFICAÇÃO: A INCLUSÃO ATRAVÉS DE JOGOS

Área do conhecimento: Linguagens e suas Tecnologias.
Componentes curriculares relacionados: Arte: artes visuais, Arte: teatro, Geografia, Língua Portuguesa.
Eixos estruturantes: Investigação Científica, Processos Criativos, Mediação e Intervenção Sociocultural e Empreendedorismo.

DETALHAMENTO DA ELETIVA ORIENTADA

Inicialmente, na etapa 1, docentes da UnB e da SEEDF definem o escopo do projeto de uso do RPG em sala de aula e a forma de coordenação das atividades. Serão realizadas sessões de jogo para familiarizar docentes que não tenham conhecimento de RPG. Na etapa 2, estudantes da SEEDF e da UnB se conhecem e planejam a criação das narrativas, quais estratégias serão testadas ao longo do semestre e questionário de avaliação. Docentes da UNB e SEEDF avaliam as propostas. Na etapa 3, serão conduzidas, semanalmente, duas sessões online de RPG (via Discord ou roll20, por exemplo) nas quais estudantes do ensino médio e da UnB testam a efetividade de alguma estratégia de ensino dentro de uma aventura de RPG em uma disciplina ofertada para cursos de licenciaturas da UnB na qual estudantes matriculados serão jogadores/jogadoras e os estudantes da SEEDF e do projeto podem ser Mestres ou narradores (por exemplo, qual ou quais as estratégias mais eficazes no ensino para grupos de RPG acima de 6 integrantes ?); estudantes-jogadores preenchem questionário de avaliação da aventura, da plataforma de jogo e da pagina web (em desenvolvimento); Na etapa 4, docentes da UnB e da SEEDF discutem o resultado do questionário e realizam nova aventura ou campanha de RPG para testar ou refinar a metodologia. O processo de testagem (Etapas 3 e 4) é repetido varias vezes ao longo do semestre conforme o tamanho da campanha de cada grupo. O numero máximo de sessões de RPG ao longo do semestre letivo é 30. A Unidade Curricular alcança seu objetivo quando estudantes elaboram seu trabalho final no qual descreve a sua metodologia de trabalho (narrativa de RPG, imagens e sons utilizados, questionário, resultados e avaliação).

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- **[EPT06IF]** Desenvolver a capacidade de pensar de forma associada ao agir, articulando as possibilidades reais com as novas oportunidades disponibilizadas pelo processo de aprendizagem e pelas inovações relacionadas ao mundo do trabalho.
- **[EPT08IF]** Demonstrar capacidade de atuação em equipe, acolhendo e respeitando a diversidade individual, a construção de novas ideias e os preceitos éticos envolvidos nas relações sociais e de trabalho.
- **[EPT09IF]** Analisar estratégias e métodos para mediação de conflitos na atuação de indivíduos e equipes, nos diferentes níveis hierárquicos e em diversas situações, com vistas a colaborar com o desempenho das relações sociais e de trabalho.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- **[EPT10IF]** Reconhecer os fundamentos relacionados ao empreendedorismo e as características comportamentais individuais e coletivas inerentes às atitudes empreendedoras.
- **[EPT12IF]** Desenvolver capacidade empreendedora, com base nas competências relacionadas ao contexto econômico e produtivo atual, demonstrada por meio da elaboração de projeto baseado em preceitos técnicos e interesses pessoais.

ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM

Dramatização, jogos lúdicos e interativos, role-play – desempenho de papéis, tempestade cerebral (Brainstorming), utilização de plataforma digital, utilização de recursos audiovisuais (documentários/música/data show), elaboração de projeto estético.

RECURSOS MATERIAIS NECESSÁRIOS

A condição necessária é que docentes e discentes tenham acesso a internet e a alguma plataforma (discord, roll20 ou meet).

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO DO ESTUDANTE

O estudante é avaliado processualmente pois são várias sessões de jogo pelos jogadores da narrativa conforme itens do questionário de avaliação ao final de uma campanha ou de uma sessão, conforme definido nas reuniões de coordenação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

https://www.anais.ueg.br/index.php/serex/article/view/14887

https://youtu.be/mvrSIa6AlBE

https://youtu.be/T60NAtli7L0

https://youtu.be/ez1zrP08pZE

https://youtu.be/ETkltFoK-n4

Responsável pela eletiva: dscoelho@unb.br
Domingos Sávio Coelho Universidade de Brasília (UnB)