

Licenciatura em Artes Visuais - IAD-UFJF - Oficinas de Iniciação à Docência: roteiro para Plano de Aula

<b>Licenciando/a:</b>	<b>Eliane e Carlos</b>
Espaço educacional: Professor/a Supervisor/a: Disciplina, Oficina, Projeto: Série, Turma, Agrupada: Período letivo:	Licenciatura em Artes Visuais do IAD-UFJF Eliane e Carlos Oficina de Jogos Narrativos para Educação 2º. período 2º semestre
<b>TEMA:</b> - o assunto específico a ser desenvolvido nesta/s aula/s - conceito fundamental: referência sucinta que sustenta o tema (por exemplo: o que é "sustentabilidade" segundo quem) Indique a bibliografia consultada.	Jogos narrativos como forma de ensino-aprendizagem transversal Ludonarrativas se apóiam nos poderes para narrativas, apontados por Roland Barthes, de <i>Mathesis</i> , vários saberes se entrelaçando, e <i>Mimesis</i> , representação criativa que vai além da mera reprodução do real, assumindo um compromisso poético. Isto permite sua articulação com o conceito de Fantasia de J. R. R. Tolkien: atividade humana de representar, por meio da arte, aquilo que não existe no "mundo primário", cotidiano, criando "mundos secundários" tão narrativamente consistentes que se tornam críveis. As ludonarrativas agregam a esses poderes a <i>Dynamis</i> , a dinâmica lúdica da história dada pelas decisões dos leitores sobre as ações das personagens em situações-chave do enredo, transformando-os em co-autores. Defendemos, assim, que este encontro lúdico de diversos saberes aciona fantasias pré-existentes que geram interesse, identificação e afeto (no sentido geral de resposta emocional), transformando tais fantasias na Fantasia, oferecendo uma alternativa à necessidade puramente utilitária da aprendizagem, uma vez que o desejo será seu disparador. Jogos narrativos: <a href="http://historias.interativas.nom.br/incorporaisrpg/?page_id=14">http://historias.interativas.nom.br/incorporaisrpg/?page_id=14</a> Transversalidade: <a href="http://historias.interativas.nom.br/designpoetico/?page_id=2">http://historias.interativas.nom.br/designpoetico/?page_id=2</a> Didática Ludonarrativa: <a href="http://historias.interativas.nom.br/designdidatico/?page_id=65">http://historias.interativas.nom.br/designdidatico/?page_id=65</a>
<b>CONTEÚDO:</b> conteúdos disciplinares, acadêmicos, técnicos etc, que o tema atravessa, organizados em tópicos Indique a bibliografia consultada.	- jogos e ludicidade - histórias e narratividade - multi, inter e transdisciplinaridade - trabalho por projetos Bibliografia disponível no AVA da disciplina.
<b>PREMISSAS E MODELOS EDUCACIONAIS:</b> construtivista (Vigotsky, Piaget, Montessori, Dewey)? comportamentalista (Skinner, Watson)? Aprendizagem Significativa? Trabalho por Projetos? Estudos de caso? Montessori? Instrucionismo? Abordagem Triangular? Pedagogia da Autonomia? Pedagogia da Autoria? PBL (Problem Based Learning)? GBL (Game Based Learning)? Flexible Learning? Indique a bibliografia consultada.	Situação didática de premissa construtivista com base nos modelos pedagógicos da Pedagogia da Autonomia (Paulo Freire), Pedagogia da Autoria (Carmem Neves), Trabalho por Projetos (Fernando Hernandez) e GBL (vários autores). FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996. HERNÁNDEZ, Fernando. Transgressão e mudança na educação: os projetos de trabalho. Trad. Jussara Haubert Rodrigues. Porto Alegre: Artmed, 1998. FORTUNA, Tania Ramos. Brincar é Aprender. In: Jogos no Ensino de História. Porto

	<p>Alegre: UFRGS, 2013, pp. 63-98.  HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2001.  NEVES, Carmen Moreira de Castro. Pedagogia da Autoria. In: Boletim Técnico do Senac. Rio de Janeiro: Órgão Oficial do Senac/ Departamento Nacional. V.31, n.3, set/dez. 2005, pp. 19-27.</p>
<p><b>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM (OA):</b> a serem alcançados pelos /as aprendizes e objetos da avaliação.  <b>Competências:</b> conhecimentos, habilidades e valores a serem desenvolvidos pelos/as aprendizes.  <b>Objetivo geral:</b> projeta resultado geral relativo a execução de conteúdos e procedimentos  <b>Objetivos específicos:</b> especificam resultados esperados observáveis  <b>ao nível de conhecimento</b> – associar, comparar, contrastar, definir, descrever, diferenciar, distinguir, identificar, indicar, listar, nomear, parafrasear, reconhecer, repetir, redefinir, revisar, mostrar, constatar, resumir, contar;  <b>ao nível de aplicação</b> – calcular, demonstrar, tirar ou extrair, empregar, estimar, dar um exemplo, ilustrar, localizar, medir, operar, desempenhar, prescrever, registrar, montar, esboçar, solucionar, traçar, usar;  <b>ao nível de solução de problemas</b> – advogar, desafiar, escolher, compor, concluir, construir, criar, criticar, debater, decidir, defender, derivar, desenhar, formular, inferir, julgar, organizar, propor, ordenar ou classificar, recomendar.</p>	<p><b>Competências:</b> criatividade, ética e gestão (<a href="http://www.historias.interativas.nom.br/lilith/aula/matdidatico/avaliacao.pdf">http://www.historias.interativas.nom.br/lilith/aula/matdidatico/avaliacao.pdf</a>) na apropriação e aplicação didática de ludonarrativas  <b>Objetivo geral:</b> elaboração de narrativas multimodais e de plano de aula a partir dos jogos vivenciados na oficina  Objetivos específicos:  - <b>identificar</b> tipos de ludonarrativas e seus elementos estruturais (<i>mimesis</i>);  - <b>usar</b> os diferentes tipos de ludonarrativas em uma situação didática (<i>dynamis</i>);  - <b>escolher</b> os tipos de ludonarrativas e usos mais interessantes para a construção do seu próprio processo de ensino-aprendizagem (<i>mathesis</i>).</p>
<p><b>SITUAÇÃO DIDÁTICA (SD):</b> descrição da abordagem metodológica.  Qual será a <b>duração:</b> parte uma aula ou de um curso?  Qual será a <b>modalidade</b> de curso: presencial, semi-presencial, a distância, misto?  Quais serão as <b>ações</b> para atingir os objetivos de aprendizagem?  <b>Avaliação:</b> diagnóstica, formativa e/ou somativa? Discriminar, com base nos OA:  - <b>atividades</b> (ex: respostas às perguntas-problema ao final da aula, discussão de roteiro, compreensão de gravuras, trabalho com documentos, etc.)  - <b>critérios</b></p>	<p><b>Duração:</b> 15 aulas de 4h semanais mais 30h de prática docente.  <b>Modalidade:</b> presencial com complementação a distância.  <b>Ações:</b>  <b>Aulas 1 a 7:</b>  - Partindo das fantasias pré-existentes, escolher um cenário do Kit Incorporais e dividir a turma em grupos de até 12 pessoas (<i>mimesis</i>).  - Jogar a aventura solo individualmente ou em duplas, dependendo da quantidade de discentes (<i>dynamis</i>).  - Produzir imagem e carta de personagem e narrar sua história em linguagem a escolha (texto, vídeo, áudio, música, imagem 2D ou 3D, performance etc) para publicação no sítio do cenário (<i>mimesis</i>).  - Jogar o tabuleiro e/ou RPG com a personagem criada (<i>dynamis</i>).  - Atualizar, alterar, ampliar etc, a produção sobre a personagem e narrar, em uma ou mais linguagens, a aventura jogada para publicação no sítio do cenário (<i>mimesis</i>).  <b>Aulas 8 a 12:</b>  - Elaborar um plano de aula (licenciandos) ou briefing (outros cursos) utilizando uma ou mais ludonarrativas vivenciadas ou propondo a criação de uma ou mais ludonarrativas</p>

	<p>(<i>mathesis</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A experimentação com colegas poderá ser ou não por aula ou vivência simulada dependendo do projeto e do número de discentes, mas será seguida de círculo de debates sobre cada projeto.</li> </ul> <p><b>Aulas 13 a 15:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar relatório de aplicação do plano de aula na prática docente (licenciandos) ou de experiência com público alvo (outros cursos).</li> </ul> <p><b>Avaliação:</b> formativa qualitativa  (<a href="http://www.historias.interativas.nom.br/lilith/aula/matdidatico/avaliacao.pdf">http://www.historias.interativas.nom.br/lilith/aula/matdidatico/avaliacao.pdf</a>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- das publicações no sítio do cenário;</li> <li>- do plano de aula ou briefing;</li> <li>- do relatório de aplicação.</li> </ul>
<p><b>RECURSOS:</b> será utilizado algum <b>Material Didático (MD)</b>?  Quais serão os objetos educacionais de conteúdo (OEC): fontes e referências em texto, vídeo, imagens, sons, objetos etc?  Quais serão os objetos educacionais didáticos (OED): atividades, exercícios, jogos etc?</p>	<p>OEC: material disponível no AVA da disciplina e sítios dos cenários do jogo  OED: encartes impressos de aventura solo, cartas do Kit Incorporais</p>