Plano de Aula - Gamificação

Gamificação sem uso de tecnologias digitais

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivos: | Estimular professores da rede estadual a utilizar o recurso de gamificação, mesmo que sem acesso a internet, computadores ou quaisquer dispositivos eletrônicos. |
| Público-alvo: | Professores de rede de ensino pública. |
| Conteúdo: | A gamificação tem sido forte aliada nas atividades de aula, pois permite aos alunos participar ativamente do processo ensino, sendo protagonista da sua aprendizagem.  Possibilita trabalhar outras habilidades, além do tema escolhido, como:   * Autonomia * Trabalho em equipe * Proatividade * Relacionamento interpessoal * Criatividade * Linguagens diversas |
| Tempo de Duração: | Uma aula ou mais, quantas forem necessárias, de acordo com o tema a ser trabalhado. |
| Recursos Didáticos: | Folhas diversas, sulfite A3, A4.  Papel pardo, cartolinas, quaisquer outras disponíveis.  Lápis e canetas diversas, coloridas ou não.  Fita adesiva (fita crepe, durex). |
| Desenvolvimento: | -Trabalhar quaisquer temas através da técnica de sala de aula invertida, para já dar aos alunos, habilidades de autonomia, curiosidade, criatividade, protagonismo.  Sendo assim, comece qualquer tema questionando, instigando o que os alunos sabem a respeito, faça anotações das respostas em lousa.  -Diante das respostas, formule uma questão “problema”, descreva em lousa.  -Divida-os em grupos.  -Entregue aos grupos um texto pequeno, no máximo uma lauda, sobre o assunto.  -Se o tema for extenso, entregue partes diferentes do mesmo tema a grupos distintos.  -Peça para que leiam.  -Solicite que discutam em grupo os diversos tipos de jogos que conhecem, (botão, domino, adivinhe a palavra, soletrando, entre outros que sejam jogos físicos, amarelinha, queimada etc.)  -Solicite que cada grupo escolha um desses jogos.  -Agora eles devem reproduzir os temas através dos jogos.  -Monte “stands” com as carteiras mesmo, e os grupos devem visitar os “stands” um dos outros.  -Podem ser convocados também outras salas e, fazer como uma “feira” |
| Avaliação: | -Os alunos devem eleger os jogos que mais gostaram, e por quê.  -Pode e deve ser feito uma roda de conversa. |
|  |  |