



V MOSTRA VIRTUAL DE INCLUSÃO DIGITAL

Game Of Zumbie

Nome completo da escola

EMEF Timbaúva

Educadora Responsável

Camila Vigolo Farias

Colaboradores

Jesualdo Freitas de Freitas

Maria Helena dos Santos

Turma

Educandos da Oficina Pedagógica de Informática

Faixa-etária

C10 -C30 (14 a 16 anos)

Nome dos alunos envolvidos

Agner Fernando de Matos Lucas

Ânderson Machado Oliveira

David Fernando Vargas

Israel Santos de souza

Leonardo Fava Pereira

Luiz Guilherme Pacheco

Maicon Willian Santos de Souza

Matheus Fontaniva Santos

1 Proposta pedagógica orientadora da produção, conforme tópicos (mínimos) elencados abaixo:

1.1 Período de desenvolvimento da atividade

Agosto/2016 a Dezembro/2016

1.2 Objetivos

1.2.1 Criar o protótipo de um jogo por meio do método de criação de animação 2D;

1.2.2 Incentivar a capacidade de síntese dos(as) alunos(as);

1.2.3 Identificação da necessidade temático/afetiva/cognitiva do aluno(a);

1.2.4 Construir espaço propício ao desenvolvimento criativo.

1.2.5 Construir espaço de harmonização nas relações pessoais no grupo.

1.3 Habilidades desenvolvidas com a atividade proposta

1.3.1 Prática do exercício de convívio em roda de conversa;

1.3.2 Exercício de tipificar jogos e criar contos;

1.3.3 Trabalho em equipe, isto é, pensar em grupo e tomar decisões coletivas;

1.3.4 Noções básicas para produção de animação 2D;

1.4 Conteúdo no processo de trabalhado

1.4.1 Escolha da temática: o primeiro passo foi criar espaço para o aluno definir o tema;

1.4.2 Caracterização dos personagens de maneira individual: cada um criou seu próprio personagem com sua própria história, o objetivo era o aluno construir seu texto.

1.4.3 Criação de roteiro coletivamente: momento em que as histórias foram reunidas com objetivo de ajustá-las aos propósitos do jogo, sendo que na fase anterior cada um pensou em um período diferente da história;

1.4.4 Construção de cada fase do jogo, escolha dos elementos que compõem cada missão dele;

1.4.5 Construção da noção de tempo que surge como demanda na criação das cenas de cada história.

1.4.6 Criação da caracterização dos personagens que tomam forma por meio de desenhos desenvolvidos por um aluno que possui essa habilidade, cada um construiu as características que pensava para seu personagem;

1.4.7 Para a criação dos cenários, a concepção dos lugares/cenários foi criada pelos alunos, esses seriam representados por desenhos ou materiais recicláveis;

1.4.8 Gravação das fases do jogo por meio de fotografias das cenas que representam cada uma delas;

1.5 Desenvolvimento da atividade

1.5.1 As atividades são desenvolvidas em roda de conversa;

1.5.2 Cada um assume uma função durante o projeto, todos colaboram com sugestões e manuseio dos materiais;

1.5.3 Captação de imagem e de áudio no LABIN utilizando como suporte um aparelho celular, estabilizador de imagem em PVC e gravador de áudio digital;

1.5.4 As observações do comportamento dos alunos em suas relações pessoais e de trabalho no processo eram a referência para cada encontro seguinte.

1.6 Recursos de apoio

1.6.1 Celular para fotografia;

1.6.2 Gravador de áudio digital;

- 1.6.3 Estabilizador de imagem em pvc;
- 1.6.4 Desenho sobre papel A4, para personagens e cenários;
- 1.6.5 LABIN - sala de informática ou ambiente educacional digital;
- 1.6.6 Rede social facebook como apoio a gestão.

1.7 Estratégias de acompanhamento

- 1.7.1 A cada aula provocar a participação dos alunos lembrando as atividades desenvolvidas na aula anterior;
- 1.7.2 Anotar ou gravar em áudio ou vídeo as construções verbais de cada cena e registrá-las;
- 1.7.3 Solicitar aos alunos que fizessem o registro escrito das produções concebidas oralmente;
- 1.7.4 Construído um grupo no WhatzApp por solicitação dos alunos, mas que não foi eficiente devido a apenas dois possuírem equipamento móvel e não responderam ao chamado de inclusão no grupo;
- 1.7.5 Registrar por escrito o roteiro que se ia construindo e solicitar aos alunos que escrevam o roteiro para orientar-se no próximo encontro;
- 1.7.6 Cada produção foi fotografada e postada no grupo privado na rede social para planejamento dos educadores.

1.8 Considerações sobre a proposta

A turma no início do projeto estava desmotivada. Ocupavam o tempo da oficina realizando pesquisas nos computadores, acessando redes sociais ou os jogos educativos. Com a proposta em construção, foram envolvendo-se na busca do propósito. Com o tempo percebe-se que os alunos começaram a interagir entre si com mais harmonia, isto é, passaram a ouvir um ao outro.

O convívio entre os participantes melhorou sensivelmente. Passaram a solicitar, uns aos outros, durante o processo, principalmente quando concluíam suas propostas para os personagens individuais. Também

reclamam a participação de todos para a construção da história e do roteiro, de maneira que os personagens cruzem suas vidas e convivam.

Percebemos que confundem a história que criaram com o seu próprio convívio real. Projetaram no processo as relações pessoais que gostariam de construir e a construíram. Uma evidência de observação se refere ao nomes dos personagens, pois adotaram por seus próprios nomes e os mantêm mesmo após serem questionados sobre esta situação. Parece não ter interesse em alterar os nomes, ou seja, é de bom grado manter a projeção.