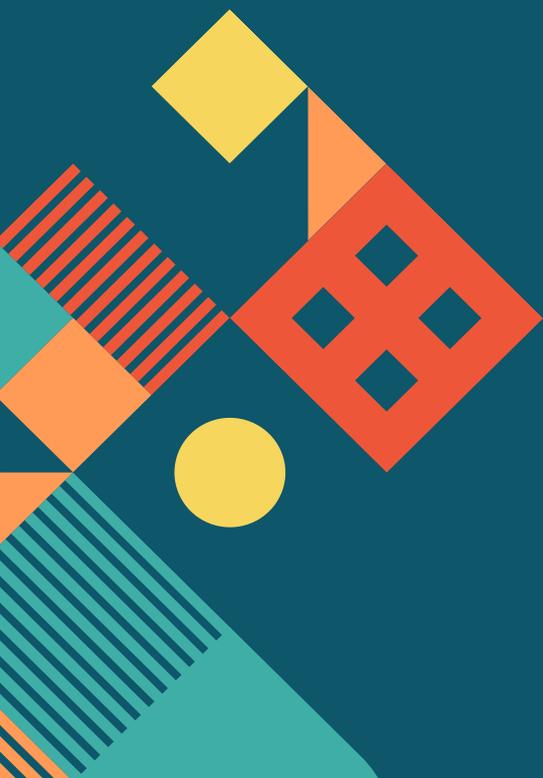


SE
QUÊN
DIDÁTICA CI
GAMIFICADA
O GRITO QUE ROMPE
CORRENTES



Marta Silva
Josilene Brito



**SE
QUÊN
DIDÁTICA E
GAMIFICADA**
O GRITO QUE ROMPE
CORRENTES

**Marta Silva
Josilene Brito**

Ficha técnica do produto educacional

Instituto Federal do Sertão Pernambucano - IFSSERTÃO-PE
Programa de pós-graduação em educação profissional e tecnológica (ProfEPT)
Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica

Título: Sequência Didática Gamificada: O grito que rompe correntes

Autores: Marta Soraya Sousa Silva(orientanda)

Prof^aDr^a Josilene Brito Almeida(Orientadora)

Projeto Gráfico e diagramação: Marta Soraya Sousa Silva

Aplicativo para diagramação: Canva Pro

Divulgação: Meio Digital

URL:

Público Alvo: Professores de língua portuguesa e demais professores do EM

Origem do produto Educacional: Dissertação Intitulada: Sequências Didáticas Gamificadas como estratégia pedagógica para fomentar o aprendizado da língua portuguesa.

Categoria do produto educacional: Ebook

Área do conhecimento: Ensino

Ficha catalográfica

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

S586 Silva, Marta Soraya Sousa.
Sequência Didática Gamificada: o grito que rompe correntes / Marta Soraya Sousa Silva. - Salgueiro, 2023.
44 f. : il.
Produto Educacional (ProfEPT - Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano, Campus Salgueiro, 2023.
Orientação: Prof^a. Dr^a. Josilene Almeida Brito.
1. Tecnologia educacional. 2. Gamificação. 3. Sequência didática gamificada. 4. Língua Portuguesa. 5. Práticas pedagógicas. I. Título.

CDD 371.334

Gerado automaticamente pelo sistema Gefical, mediante dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Sobre os autores



Marta Soraya Sousa Silva

Possui graduação em Pedagogia pela Universidade Federal de Campina Grande - UFCG (2011), Pós-Graduação em Educação de Jovens e Adultos com ênfase em Economia Solidária, também pela UFCG(2013). Mestranda em Educação Profissional e Tecnológica - ProfEPT pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - IFSertão-PE. Pesquisas na área de Educação com enfoque nos seguintes temas: Arte e Educação, Identidade e Formação Docente, Formação e Atuação Docente na Contemporaneidade, Educação Básica, Educação Profissional, Educação Tecnológica e Economia Solidária.



Josilene Almeida Brito

Doutora em Ciência da Computação na Universidade Federal de Pernambuco - UFPE (2017). Mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Pernambuco - UFPE(2010). Possui especialização em Informática com Ênfase na Educação - UFPE(2007). Atualmente é docente e pesquisadora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - IFSertão PE - Campus Petrolina e professora do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (PROFEPT) Campus Salgueiro, atuando na linha de Práticas Educativas em EPT. Coordenadora e docente da Pós-Graduação Latu Sensu em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação (TECDAE), campus Petrolina PE e atualmente coordena o Projeto de Extensão Academia Hacktown - Escola Pública de Programação em Jogos e Robótica do Campus Petrolina-PE.

Caro leitor(a),

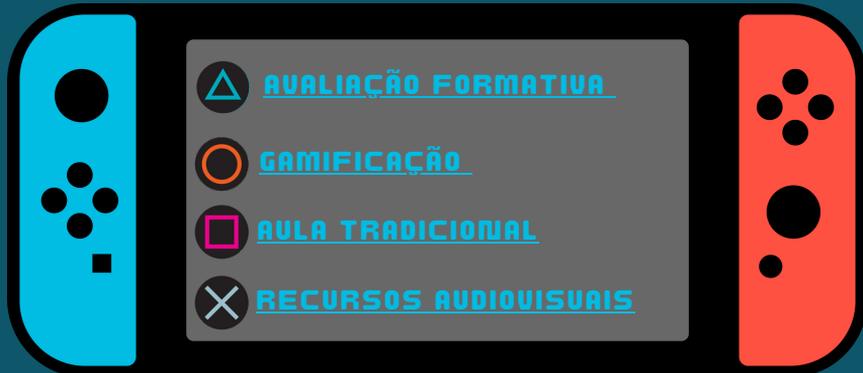
Seja bem-vindo(a) a Sequência Didática Gamificada de língua portuguesa. Antes de iniciar a leitura, queremos testar o seu conhecimento sobre o tema “gamificação”.

Você está prestes a embarcar em uma jornada empolgante de aprendizado gamificado, mas para abrir as portas deste conhecimento, precisa decifrar o enigma a seguir.

Se você não acertar de primeira, não tem problema, continue tentando e divirta-se com o desafio!

Sou uma estratégia educacional, com os elementos dos jogos faço uma fusão da aprendizagem com a diversão, engajo alunos com entusiasmo e motivação. Quem sou eu?

Clique na alternativa que você acredita ser a resposta correta.





Índice

Apresentação	_____	05
Capítulo 1	_____	07
Capítulo 2	_____	09
Atividades	_____	16
Considerações finais	_____	30
Apêndices	_____	36
Referências	_____	40



Apresentação

Prezados educadores,

É com grande satisfação que apresentamos a vocês o **eBook Sequência Didática Gamificada de Língua Portuguesa**. Este material representa o produto educacional resultado da dissertação intitulada "Sequências Didáticas Gamificadas como Estratégia Pedagógica para estimular o Aprendizado Ativo da Língua Portuguesa".

A realidade educacional contemporânea demanda abordagens inovadoras que acompanhem o perfil dos estudantes e seus interesses. É nesse contexto que a gamificação surge como uma alternativa promissora, favorecendo o aprendizado ativo e estimulando a participação dos alunos em sua própria jornada de aprendizagem.

Este material foi desenvolvido a partir de pesquisas sólidas e práticas pedagógicas, realizadas na construção da dissertação supracitada e reúne uma série de estratégias e exemplos concretos para transformar as aulas de língua portuguesa em experiências envolventes para os estudantes.

Embora seja destinado aos professores de língua portuguesa do ensino médio, este eBook também pode oferecer insights valiosos a educadores de outras disciplinas e níveis de ensino.

A gamificação é uma abordagem interdisciplinar, que pode ser adaptada de forma criativa para atender às necessidades específicas de cada contexto educacional.

Apresentação



Através da estratégia da gamificação, os professores podem envolver os estudantes de maneira lúdica e motivadora, criando um ambiente propício para aquisição de habilidades linguísticas essenciais e o desenvolvimento do pensamento crítico. Nosso objetivo é empoderar os educadores, fornecendo-lhes ferramentas para que se tornem agentes transformadores em sala de aula.

Acreditamos que a gamificação é uma abordagem pedagógica que pode transformar a forma como o ensino de língua portuguesa é conduzido, tornando-o mais relevante e significativo para os alunos. Nossa intenção é que este eBook sirva como uma fonte de inspiração e apoio para aprimorar as práticas pedagógicas e, conseqüentemente, elevar a qualidade do ensino.

Ao adotar as sequências didáticas gamificadas de língua portuguesa, você estará proporcionando aos seus alunos uma jornada educacional emocionante, onde a curiosidade, a colaboração e o entusiasmo serão protagonistas em suas conquistas acadêmicas.

Desejamos que esta leitura inspire suas práticas pedagógicas e que os resultados obtidos em sua sala de aula sejam repletos de sucesso e satisfação.

Seja bem-vindo ao universo da gamificação!

Atenciosamente,
Marta Soraya Sousa Silva
Josilene Almeida Brito

Capítulo 1 - Para começar

HABILIDADES DE PROPULSÃO

H03- Estabelecer relação entre a tese e os argumentos oferecidos para sustentá-la;
H04- Identificar a tese de um texto;
H05- Diferenciar as partes principais das secundárias em um texto.

MATERIAL

- Maletas;
- Cadeados codificados;
- papel sulfite;
- Canetas marca texto;
- pulseiras de papel coloridas;
- Envelopes;
- Crachá;
- Notebook;
- Projetor;
- Fita dupla face;
- Impressões.

CAMPOS DE ATUAÇÃO

Campo jornalístico-midiático

PRÁTICAS DE LINGUAGEM

Leitura, escrita e escuta

TEMA DA AULA

Violência doméstica

OBJETO DO CONHECIMENTO

Tese de texto

PÚBLICO

2ª série do ensino médio integrado

TEMPO DE DURAÇÃO

5 aulas (de 50 minutos)



ORGANIZAÇÃO DA TURMA

Dividida a turma em 4 equipes, identificadas com pulseiras de cores diferentes.

Cinza: Equipe 01

Roxo: Equipe 02

Azul: Equipe 03

Verde: Equipe 04

MONTAGEM DAS MALETAS

Deve-se preparar uma maleta onde serão colocados todos os materiais a serem utilizados na experiência gamificada (textos, desafios, enigmas, fotos, canetas, fita dupla face, etc). Este objeto deverá estar fechado com um cadeado de código numérico. Cada atividade deverá estar em um envelope diferente e numerados de acordo com a ordem que as atividades devem ser respondidas e registradas na ficha de pontuação.

Sugestão: O professor poderá substituir a maleta, por outro objeto que possa ser lacrado, como caixa ou pasta plástica.

O cadeado de código numérico poderá ser substituído pelo cadeado comum e nas chaves disponibilizadas poderá colar os respectivos códigos.

Capítulo 2 - Detalhamento das aulas

Aula 1



Apresentação da proposta

INTRODUÇÃO

O(A) professor(a) deve iniciar a aula apresentando a proposta da atividade, que é baseada no modelo de jogo escape room, estabelecendo correlações com filmes, séries e jogos que ficaram popularmente conhecidos entre o público jovem.

A fim de demonstrar o funcionamento do jogo e promover uma maior expectativa, o professor poderá exibir o vídeo do trailer do filme “Escape Room”

<https://www.youtube.com/watch?v=6dSKUoVOSNI>

O Escape room é um jogo de fuga, onde os jogadores são desafiados a resolver enigmas, charadas, quebra-cabeças, entre outros, dentro de um tempo determinado a fim resolver um caso, escapar de um local ou desvendar um mistério.

Após essa introdução professor deverá executar os seguintes passos:

1. Formação de equipes: formar quatro equipes.

Sugestão: O professor poderá utilizar a dinâmica de recrutamento, que consiste na seleção de quatro líderes, onde estes deverão recrutar os colegas, por rodadas, até que todos os estudantes sejam alocados nos grupos. A seleção dos líderes poderá ser de forma voluntária, com base nos critérios do perfil do líder. A ordem do recrutamento pode ser definida no jogo popular "zerinho ou um".

Observação: A quantidade de equipes e integrantes poderá ser adaptada de acordo com o número de alunos presentes.



Aula 1

2. Escolha da cor que identifica o grupo - após a divisão, os líderes juntamente com seu grupo escolherão a cor que representará sua equipe, a ordem da escolha poderá seguir a mesma do recrutamento.

Sugestão: O professor também poderá utilizar outras estratégias para identificação das equipes, como por exemplo a escolha/criação do avatar que irá representar o grupo.

3. Apresentação da missão - Explique o enredo aos participantes e apresente a missão “O grito que rompe as correntes”.

4. Apresentação das regras e penalidades - com a ajuda de uma TV ou projetor apresente as regras e as penalidades da experiência.

Regras do escape room: “O grito que rompe as correntes”

1. Será permitido o uso do celular;
 2. Após iniciado o cronômetro, o tempo para resolver o caso de violência doméstica apresentado será de no máximo 50 minutos;
 3. Cada atividade tem uma pontuação, apresentada na ‘ficha de pontuação’, vence a equipe que conseguir acumular o maior número de pontos;
 4. A equipe que concluir a sequência de atividades, e conseguir solucionar o caso de violência doméstica, em menor tempo, ganhará um bônus de 50 pontos;
 5. Nos grupos, com a condução do líder, a equipe deverá definir os papéis e registrar na ‘ficha de equipe’.
- Líder: quem conduz a equipe;



Aula 1

- Pesquisadores: quem busca informações nos textos de referência;
- Secretário: quem registra as respostas dos desafios na ficha de pontuação;
- Montadores: Quem monta quebra-cabeça, traduz enigmas e realiza o trabalho de colagem.

6. Todas as respostas deverão ser registradas pelo 'secretário' na 'ficha de pontuação' para correção posterior;

7. Só serão consideradas as respostas que forem registradas na 'ficha de pontuação';

8. A correção e contabilização dos pontos será realizada juntamente com os alunos após a finalização do tempo estabelecido;

9. No último desafio, envelope 8, o grupo deverá tirar uma foto da montagem que será apresentada na hora da contabilização dos pontos;

10 Premiação: A equipe vencedora ganhará um prêmio a ser definido pelo professor;

Sugestão: Cada professor deverá adaptar o prêmio de acordo com sua realidade: pontuação extra na média do bimestre; dispensa na realização de alguma atividade; tempo extra de interval; 10 min de ajuda na hora da avaliação, deixar uma questão da avaliação em branco e ganhar essa pontuação; permissão para fazer uma atividade/avaliação em dupla, etc.

11. Terá um fator surpresa que deverá ser revelado apenas na hora da correção das atividades e contabilização dos pontos. Essa pontuação deverá ser acrescida na ficha de pontuação da equipe que possuir o critério.



Aula 1

ELEMENTO SURPRESA: Receberá pontuação extra(30 pontos) equipe que tiver o maior número de integrantes.

Descumprimentos e Penalidades

- Todos os membros da equipe deverão estar com a pulseira de identificação do grupo;
- O líder deverá permanecer durante todas as atividades com o crachá de identificação;
- Os alunos não poderão se ausentar da sala após o cronômetro ser acionado, salvo em casos específicos que devem ser analisados pelo professor.
- Em caso de descumprimento será retirado 10 pontos da equipe para cada regra quebrada.

Após a exposição das regras e tirar todas as dúvidas dos alunos o(a) professor(a) deverá distribuir o envelope 1, que contém a ficha de identificação da equipe, que deverá ser preenchida com o nome dos membros da equipe, e indicado a função de cada um. O grupo também deverá colocar na parte externa do envelope a cor que representa a sua equipe.

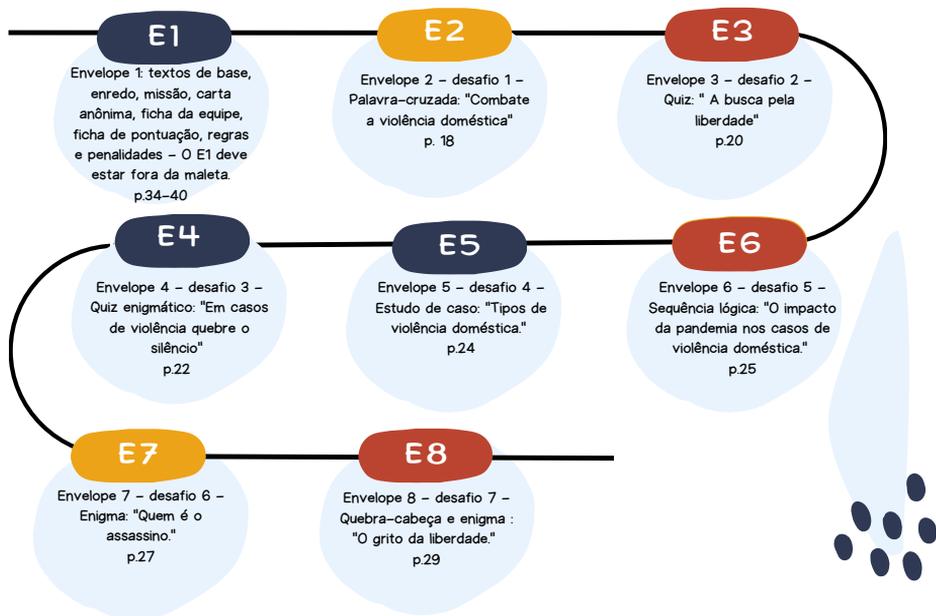
O professor deverá recolher os envelopes, agora identificados com a cor de cada equipe para entrega do material nas próximas aulas.



Aula 2

DESCRIÇÃO DOS DESAFIOS

ESCAPE ROOM: O GRITO QUE ROMPE CORRENTES



TODOS OS MATERIAIS CITADOS ENCONTRAM-SE NOS CAPÍTULOS: ATIVIDADES E APÊNDICES, DE ACORDO COM AS PÁGINAS CITADAS.

Capítulo 2 - Detalhamento das aulas

Aula 2

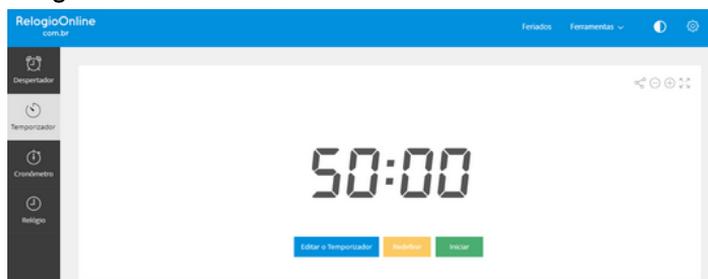


Execução da experiência "Escape room: o grito que rompe correntes"

Retome a missão e as principais regras apresentadas na aula anterior, em seguida entregue os materiais aos grupo e inicie o cronômetro. O cronômetro deverá estar exposto para que todos consigam visualizar o tempo.

Sugestão: O(A) professor(a) poderá projetar o cronômetro online: <https://relogioonline.com.br/cronometro/>

Imagem 1 - Cronômetro



Fonte: Captura de tela Relógio online

O(A) professor(a) deverá acompanhar a execução das atividades, dando o suporte necessário aos grupos.

Após a resolução dos desafios e enigmas, chegando a solução do caso de violência doméstica, ou vencido o tempo limite, deve-se recolher as maletas e as fichas de pontuação para iniciar a conferência e contabilização dos pontos.

Capítulo 2 - Detalhamento das aulas

Aula 3, 4 e 5

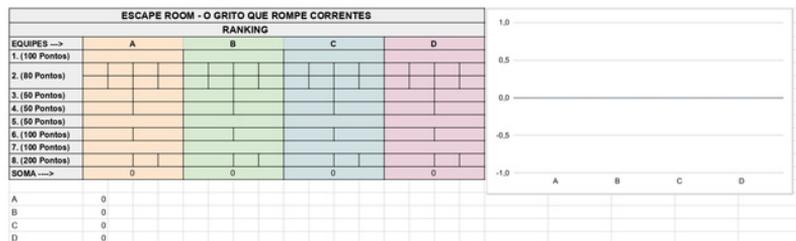


Conferência e correção

Para a realização da conferência da ficha de pontuação e contabilização dos pontos, o professor deverá realizar a troca dos secretários entre os grupos, cada secretário ajudará na conferência das respostas dadas na ficha de pontuação, sendo acompanhado também pelos membros de cada equipe, garantindo que os pontos serão corretamente contabilizados.

O registro e acompanhamento do ranking, em tempo real, poderá ser feito através do preenchimento da planilha de excel, como mostra o modelo abaixo, que deverá ser projetada para que todos acompanhem a dinâmica do ranking.

Figura 1 - Ranking



Fonte: Autoria própria

Sugestão: o ranking poderá ser registrado no próprio quadro branco, ou através de material concreto, como o uso de cartolinas e folhas coloridas.

Capítulo 2 - Detalhamento das aulas

Aula 3, 4 e 5



Conferência e correção

À medida que os desafios forem sendo corrigidos e computados na tabela de ranking, o professor deverá tecer os comentários pertinentes, promover discussões sobre o tema e acrescentar informações importantes, sempre tendo uma maior atenção aos principais erros cometidos, para entender qual a linha de pensamento do grupo, e conseguir fazer inferências eficazes que auxiliem na compreensão do conteúdo e desenvolvimento das habilidades.

É indicado, o(a) professor(a) retomar os textos de base e os conteúdos específicos para garantir o desenvolvimento das habilidades propostas, visto que o estudo do material foi superficial devido ao tempo da trilha, fazendo relação destes com as atividades desenvolvidas.

Sugestão: Para estimular a participação e como recompensa pelo envolvimento, todos os alunos participantes poderão receber um brinde ao final da SDG.

Sugestões de brindes: chaveiro, pirulito, chocolate, balas.

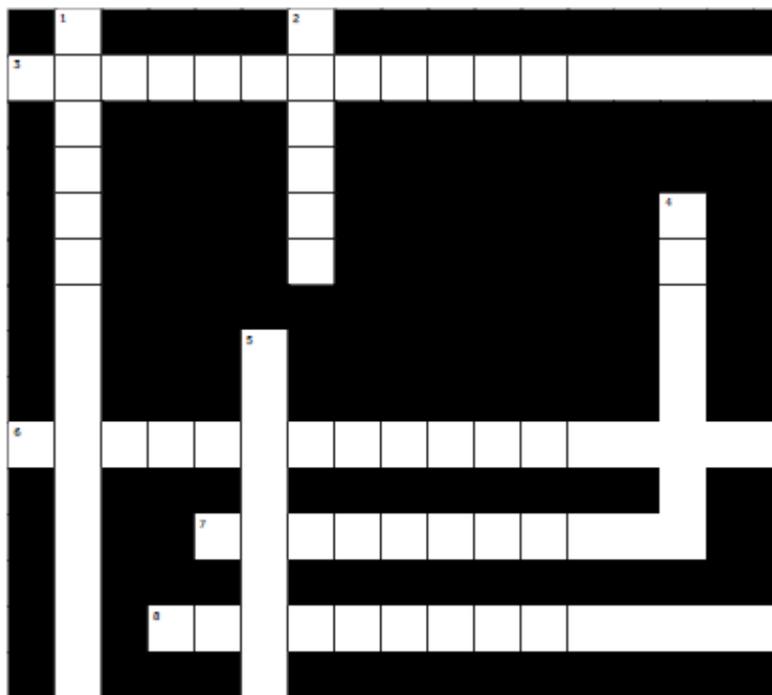


Atividades

Desafio 1

Palavra cruzada: combate a violência doméstica

COMBATE A VIOLÊNCIA DOMÉSTICA



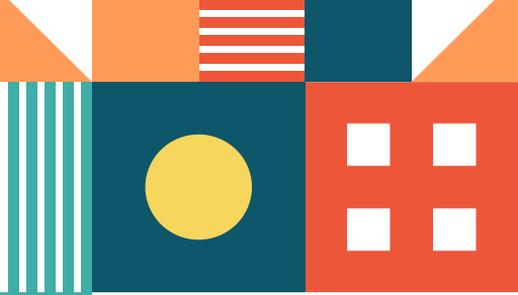
horizontal

- Nome da lei brasileira criada para proteger mulheres vítimas de violência doméstica.
- Ação que pode incluir agressões físicas, verbais, psicológicas e sexuais no âmbito doméstico.
- Crime de ódio contra mulher.
- Ano em que a Lei Maria da Penha foi sancionada.

vertical

- Número do telefone utilizado para pedir ajuda em casos de violência contra a mulher no Brasil.
- País onde ocorreu o primeiro julgamento do agressor de Maria da Penha.
- Comportamento que rejeita a igualdade de condições sociais e direitos entre homens e mulheres.
- Surto epidemiológico que atinge diversos continentes.

Jogue online: <https://puzzel.org/pt/crossword/play?p=-NYAv27ZUTcDHOpbzZx>



Desafio 1 Palavra cruzada: combate a violência doméstica

A fim de se aprofundar em algumas informações e conceitos importantes acerca do tema “Violência doméstica” responda a palavra cruzada acima e encontre pistas para salvar Sarah.

GABARITO:

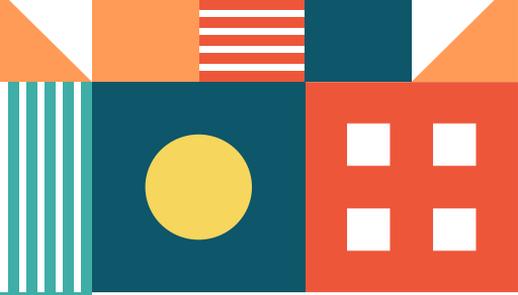
1. Cento e oitenta
2. Brasil
3. Lei Maria da Penha
4. Machismo
5. Pandemia
6. Violência doméstica
7. Femicídio
8. Dois mil e seis

No Brasil, uma mulher é vítima de violência a cada quatro horas.

Agência Brasil

De acordo com o texto II o aumento dos casos de violência doméstica durante a quarentena revela a fragilidade da lei e a necessidade de medidas complementares para combater esse problema. Diante do exposto marque a alternativa que mais se aproxima da apresentada no texto como medidas que irão complementar a Lei Maria da Penha.

- () Fortalecer a rede de serviços destinada a amparar a mulher vítima de violência e orientá-las de como denunciar;
- () Melhorar o atendimento das delegacias comuns, para uma abordagem respeitosa, tendo cuidado para não culpabilizar a vítima;
- () Treinar funcionários para melhorar o atendimento dos canais de denúncia;
- () Investir em informação através dos meios de comunicação e da educação escolar sobre violência doméstica a fim de conscientizar as pessoas sobre o tema e apresentar as formas de denunciar;
- () Garantir proteção às mulheres que denunciam;
- () Capacitar profissionais da saúde e assistência social para reconhecer e orientar vítimas de violência doméstica.



Desafio 2 Quiz: A busca pela liberdade

Registre aqui a soma das palavras da afirmação escolhida:_____

GABARITO: alternativa 4 - Investir em informação através dos meios de comunicação e da educação escolar sobre violência doméstica a fim de conscientizar as pessoas sobre o tema e apresentar as formas de denunciar;

Soma das palavras: 30

Desafio 3

Quiz enigmático: Em casos de violência quebre o silêncio

Decifre a pergunta abaixo transformando os símbolos em letras, de acordo com a tabela de legenda, e marque C para certo e E para errado.

% => &*§>@ >{ #*¢%¢ <> -]%^+\$#]* <%{>¢£]#*?

- () Culpar a vítima;
- () Denunciar;
- () Tentar mediar o caso com o agressor;
- () Negar apoio à vítima;
- () Ignorar e minimizar a gravidade da situação.

- 1.() EEEEE
- 2.() CCCCC
- 3.() ECEEE
- 4.() ECEEC
- 5.() EEEEC



Fonte: COFEN / COREN

Desafio 3

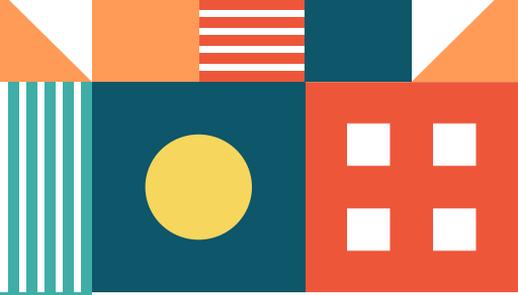
Quiz enigmático: Em casos de violência quebre o silêncio

LEGENDA

SÍMBOLO	LETRA CORRESPONDENTE
*	A
#	C
<	D
>	E
&	F
]	I
+	L
{	M
\$	N
%	O
=	Q
@	R
¢	S
£	T
¬	U
-	V
§	Z

Não esqueça de registrar sua resposta na ficha de pontuação

GABARITO: Enigma - O que fazer em casos de violência doméstica?
Sequência correta: ECEEE



Desafio 4 Estudo de caso: Tipos de violência doméstica

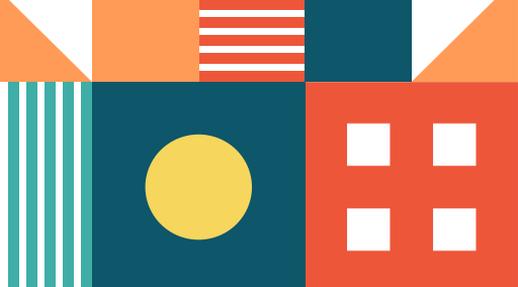
Luana está em um relacionamento com Carlos há dois anos, no início do relacionamento tudo parecia perfeito, mas aos poucos ela percebe que sua vida está se transformando em um pesadelo. Carlos vem ao longo desses anos se apresentando controlador e manipulador, utilizando uma série de táticas para controlar cada aspecto da sua vida. Primeiro ele a afastou da família e dos amigos, convenceu Luana a sair do emprego, e agora controla cada gasto dela. Fez com que ela desistisse dos estudos, e agora ela se sente isolada, acuada e totalmente dependente de Carlos.

Marque a(s) alternativa(s) que indicam que tipo(s) de violência doméstica Luana vem sofrendo ao longo desses anos. Ao final, registre a soma dos números marcados.

1. Violência física
2. Violência psicológica
3. Violência sexual
4. Violência patrimonial
5. Violência moral

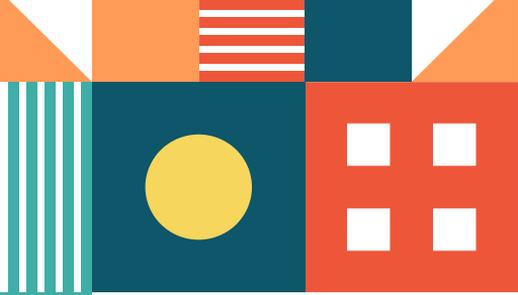
Soma: _____

GABARITO: Violência psicológica; Violência patrimonial
soma: 6



Desafio 5 Sequência lógica: O impacto da pandemia nos casos de violência doméstica

De acordo com o texto II, deduzam a sequência lógica correta das afirmações contidas neste envelope, colem abaixo de acordo com a ordem que elas aparecem no texto e grife a frase que identifica a ideia principal (tese) do texto.



Desafio 5 Sequência lógica: O impacto da pandemia nos casos de violência doméstica

GABARITO:

@ A Lei Maria da Penha foi criada com o objetivo de proteger mulheres vítimas de violência doméstica no Brasil.

O problema da violência doméstica se agravou durante uma pandemia devido à mentalidade machista e ao maior contato das mulheres com seus agressores.

\$ O Brasil é um país historicamente patriarcal, onde as mulheres têm sido oprimidas e violentadas ao longo do tempo.

% A convivência prolongada durante o isolamento social potencializou problemas pré-existentes no ambiente familiar e dificultou a busca por ajuda das vítimas.

& É indispensável oferecer alternativas e práticas de fazer denúncias para encorajar as vítimas a romperem o silêncio e buscarem ajuda.

* O Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos tem a responsabilidade de promover palestras, debates e propagandas para combater atitudes machistas e divulgar as formas de denúncia disponíveis.

=Medidas complementares são necessárias para evitar que a violência doméstica continue a se repetir, como a conscientização da sociedade e o apoio às vítimas.

Desafio 6 Enigma: Quem é o assassino?

Figura 2 - Enigma "Quem é o assassino"

Uma mulher foi assassinada
no banheiro deste restaurante.
Você consegue identificar o assassino
apenas olhando para esta imagem?



Fonte: <https://www.receitas-sem-fronteiras.com/artigo-7656-desafio-quem-e-o-assassino.htm>

Registre aqui o número que corresponde ao assassino: _____

Desafio 6 Enigma: Quem é o assassino?

GABARITO:

Figura 3 - Gabarito comentado - Enigma "Quem é o assassino"

É o número 4. Ele está muito tenso. Está próximo ao banheiro. Não há faca na mesa. Sua camisa está rasgada na parte de baixo. Um pedaço de sua camisa está ao lado da vítima. Seu pescoço está arranhado.



Fonte: <https://www.receitas-sem-fronteiras.com/artigo-7656-desafio-quem-e-o-assassino.htm>

Após resolver todos os enigmas e se aprofundar acerca do tema “**Violência doméstica**” vocês estão munidos de informações muito importantes que permitirão que ajudem Sarah e muitas outras mulheres.

Ao montar esse quebra-cabeça você conseguirá descobrir o endereço onde Sarah está sendo mantida em cárcere. Para identificar o número específico do local você deverá responder o desafio abaixo.

Faça uma conexão entre o texto da entrevista de Maria da Penha e o texto 'Debate sobre o assunto dos casos de violência doméstica durante a quarentena'. Encontre a data mencionada em ambos os textos. Some os dígitos da data para descobrir o número da sala onde a vítima está presa.

Registre aqui sua resposta: _____

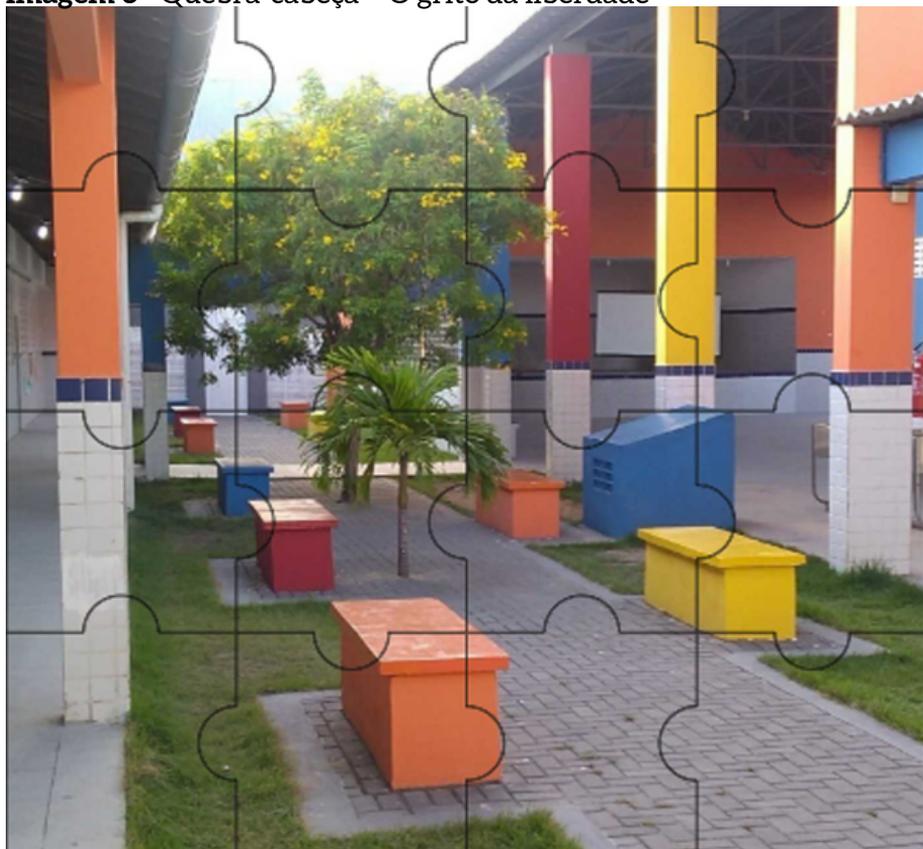
GABARITO: 2006 - sala 8

Desafio 7 Quebra-cabeça: O grito da liberdade

INSTRUÇÃO: Imprima o quebra-cabeça colorido, em folha A4. Envelope com fita adesiva transparente, para que ele fique firme e facilite na montagem. Corte e distribua 6 peças nos envelopes. As demais peças devem estar no envelope 8.

Essa imagem é da escola a qual a atividade foi aplicada, você poderá adaptar utilizando o site Puzzel.org.

Imagem 3 - Quebra-cabeça - O grito da liberdade



Considerações Finais



Diante da necessidade premente de renovação das práticas pedagógicas, a gamificação surge como uma abordagem promissora para promover a motivação e o engajamento dos alunos, transformando o processo de ensino e aprendizagem de maneira significativa.

As práticas pedagógicas tradicionais muitas vezes não são capazes de atender às demandas dos estudantes, que vivem em uma era digital e estão cada vez mais imersos em ambientes gamificados. Nesse contexto, a renovação das práticas pedagógicas se torna imprescindível para envolver e motivar os alunos, despertando seu interesse pelo aprendizado.

Dessa forma, esta SDG buscou atender a essa demanda, proporcionando aos professores da disciplina de língua portuguesa do ensino médio integrado, ferramentas e estratégias para o uso intencional e crítico da gamificação no ensino da Língua Portuguesa.

Através da incorporação de elementos e mecânicas de jogos, é possível criar ambientes de aprendizagens envolventes, desafiadores e interativos, que estimulam a participação ativa e a colaboração entre os alunos.

Considerações Finais



Esperamos que este ebook contribua para que professores e educadores em geral explorem novas possibilidades de ensino, aprimorando a experiência de aprendizado dos alunos, criando um ambiente de aprendizagem mais significativo e estimulante. Que a gamificação continue a florescer e impactar positivamente o ensino da língua portuguesa, enriquecendo a jornada educacional de todos os envolvidos.



Apêndices

INSTRUÇÃO: O envelope 1 deverá estar fora da maleta.

“O grito que rompe correntes”

Você e seus colegas são convocados para uma missão especial: ajudar a desvendar um caso de violência doméstica que está ocorrendo na cidade.

Sarah é uma jovem de 17 anos que foi sequestrada pelo seu ex-namorado Nathan. Ele a mantém em uma sala escura e desconhecida. Vocês precisarão se aprofundar no tema violência doméstica para conseguir desvendar enigmas e encontrar pistas que indiquem à polícia onde está localizado o esconderijo que Nathan está mantendo Sarah em cárcere.

Uma mensagem anônima chega até vocês, alertando sobre a importância de quebrar o silêncio e denunciar esse tipo de crime.

Ao investigar o caso, vocês descobrem pistas ocultas em diferentes textos.

Agora, vocês têm 50 minutos para resolver os enigmas, encontrar evidências e revelar o esconderijo para ajudar a vítima.

Para abrir o baú, onde constam os elementos do caso, vocês deverão responder a seguinte charada:

Encontre a palavra-chave que representa a ideia principal da entrevista de Maria da Penha: O silêncio é o maior aliado do seu agressor. Use as letras dessa palavra-chave para decodificar a seguinte mensagem: ‘O número de emergência para casos de violência doméstica é o _ _ _ _ _?’

Dica: O segundo dígito desse número menos o primeiro é igual à quantidade de letras dessa palavra-chave.

Preencha o código e destrave o baú!

Lembrem-se, quanto mais tempo vocês demoram para descobrir o paradeiro de Sarah, mais se aproxima a possibilidade de não encontrá-la com vida.

Conto com vocês para ajudar Sarah a quebrar o silêncio e conseguir sua liberdade.

Caro(a) amigo(a),

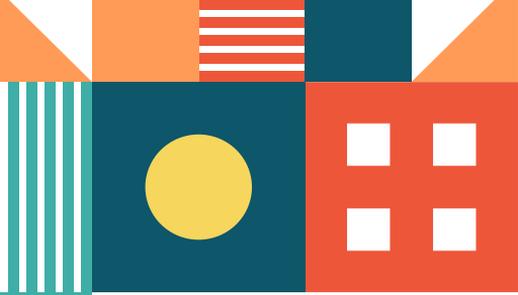
Esperamos que esta mensagem encontre você bem. Gostaríamos de abordar um assunto delicado, mas de extrema importância: a violência doméstica. Sabemos que falar sobre isso pode ser difícil, mas é fundamental quebrar o silêncio e denunciar esse tipo de crime.

A violência doméstica afeta milhares de pessoas todos os dias, e muitas vezes as vítimas sofrem em silêncio, com medo das consequências e represálias. No entanto, é importante lembrar que o silêncio só favorece os agressores, permitindo que continuem impunes.

É necessário dar um basta nessa realidade. Cada um de nós tem o poder de fazer a diferença e ajudar a construir um mundo onde a violência doméstica não seja tolerada. Se você presenciar ou souber de qualquer caso de violência, não hesite em denunciar.

Existem diversas maneiras de buscar ajuda e apoio. Você pode entrar em contato com órgãos de segurança, delegacias especializadas, centros de atendimento às vítimas, ou utilizar linhas diretas de denúncia. Lembre-se, sua identidade pode ser mantida em sigilo.

Ao denunciar, você estará oferecendo uma chance de esperança e liberdade para as vítimas. A denúncia é um passo corajoso que pode salvar vidas e proporcionar um recomeço seguro.



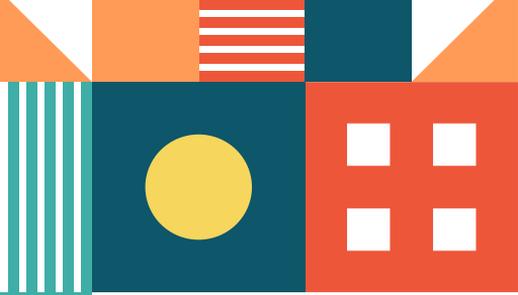
Envelope 1 – Carta anônima

Vamos nos unir contra a violência doméstica, levantando a voz e apoiando aqueles que precisam. Juntos, podemos criar uma sociedade mais justa e livre desse terrível problema.

Nós acreditamos na sua coragem e no seu poder de fazer a diferença. Lembre-se, o silêncio é o maior aliado do agressor. Quebrá-lo é o primeiro passo para um futuro melhor.

Com solidariedade e apoio,

Um amigo anônimo preocupado com o bem-estar de todos.



Envelope 1 – Textos I, II e III

Texto I - Entrevista publicada pelo Instituto Maria da Penha, concedida por Maria da Penha Maia Fernandes.

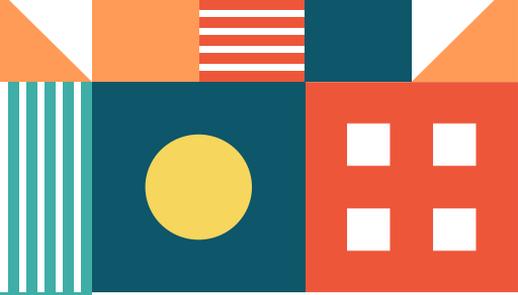
<https://www.institutomariadapenha.org.br/entrevista-com-maria-da-penha.html>

Texto II - Debate sobre o aumento dos casos de violência doméstica durante a quarentena.

<https://www.projetoredacao.com.br/blog/debate-sobre-o-aumento-dos-casos-de-violencia-domestica-durante-a-quarentena/>

Texto III - Tipos de violência - Instituto Maria da Penha

<https://www.institutomariadapenha.org.br/lei-11340/tipos-de-violencia.html>



Envelope 1 - Ficha de identificação da equipe

EQUIPE
ESCAPE ROOM: "O GRITO QUE ROMPEM CORRENTES"

AVATAR:

LÍDER	SECRETÁRIOS	PESQUISADORES	MONTADORES
-------	-------------	---------------	------------

NOME DA EQUIPE:

- 01. _____
- 02. _____
- 03. _____
- 04. _____
- 05. _____
- 06. _____
- 07. _____
- 08. _____

FICHA DE PONTUAÇÃO
ESCAPE ROOM: O GRITO QUE ROMPE CORRENTES

EQUIPE: _____

Nº DO ENVELOPE	DESCRIÇÃO DOS DESAFIOS REGISTRE AQUI SUAS RESPOSTAS	VALOR	REGISTRO DE PONTUAÇÃO
01	Enigma: "O grito que rompe correntes".	100 pontos	
02	Palavra Cruzada: "Combate a violência doméstica".	Soma - 80 pontos	
	01 -	10 pontos	
	02 -	10 pontos	
	03 -	10 pontos	
	04 -	10 pontos	
	05 -	10 pontos	
	06 -	10 pontos	
	07 -	10 pontos	
03	08 -	10 pontos	
	Quiz: "A busca pela liberdade".	50 pontos	
	Alternativa correta -	25 pontos	
	Soma -	25 pontos	
04	Quiz enigmático: "Em casos de violência: quebre o silêncio".	50 pontos	
	Tradução -	20 pontos	
	Sequência -	30 pontos	
05	Estudo de caso: "Os tipos de violência doméstica".	50 pontos	
	Soma -	30 pontos	
	Sequência Lógica: "O impacto da pandemia nos casos de violência doméstica".	100 pontos	
06	Sequência dos símbolos -	50 pontos	
	Tese -	50 pontos	
	Enigma: "Quem é o assassino?"	100 pontos	
08	Quebra-cabeça enigmático: "O grito da liberdade".	200 pontos	
	Montagem -	100 pontos	
	Identificação do local -	50 pontos	
	Enigma: número da sala -	50 pontos	
BONUS	Tempo:	50 pontos	
	Elemento surpresa:	30 pontos	
SOMA			

Envelope 1 - Ficha de pontuação



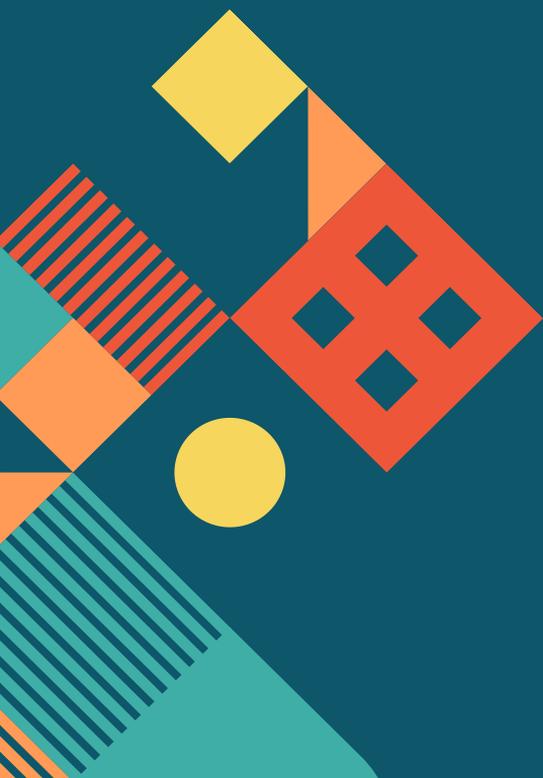
Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB. 9394/1996**. São Paulo: Saraiva, 1996.

Governo da Paraíba. **Propulsão: Sequência didática de língua portuguesa - Ensino Médio**. Secretaria de Estado de Educação, da Ciência e Tecnologia. João Pessoa, 2022

SE
QUÊN
DIDÁTICA CI
GAMIFICADA



Marta Silva
Josilene Brito