

**PLANO - DISCIPLINA ELETIVA****Título: “DC Games” (Digital Culture Games)****() Ensino Fundamental****(x) Ensino Médio****1º semestre / 2020**

EMENTA	Almejamos com a disciplina Eletiva, aprimorar o olhar de nossos alunos em relação à Cultura digital (eixo: Letramento Digital), levando-os a refletir sobre a necessidade de uma participação mais consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, analisando, decifrando e realizando analogias dos conteúdos constantes nos games, com os conhecimentos Geográficos/Biológicos, constituídos ao longo da História da humanidade, a fim de que, desenvolvam uma atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, aos usos possíveis das diferentes tecnologias e aos conteúdos por elas veiculados.
DISCIPLINAS ENVOLVIDAS	Geografia e Biologia
PROFESSORES	Rogério G. Santos e Gabriel Souza Mendes
JUSTIFICATIVA	<p>Uma vez que nossos estudantes já estão imersos num contexto tecnológico, pretendemos utilizar diferentes abordagens a fim de lhes possibilitar a compreensão e utilização das “tecnologias digitais” constantes, por exemplo, na linguagem dos games e simuladores, de forma consciente, crítica, significativa, reflexiva e ética, de acordo com o que está previsto na competência geral nº 5 da Base Nacional Comum Curricular (BNCC):</p> <p>“Desse modo, os estudantes podem ser estimulados a: refletir sobre a relação ser humano X tecnologia X desenvolvimento, considerando que as tecnologias vão constantemente surgindo e sendo substituídas e também que têm diferentes implicações e impactos na sociedade; criar soluções e realizar projetos relevantes para si mesmos e para a comunidade”.</p>
OBJETIVOS	<p>Objetivamos o desenvolvimento dessas competências e outras específicas - segundo a área de atuação de cada um dos professores envolvidos com esta Eletiva -, pelo viés das competências socioemocionais, por partirem do princípio da comunicação, autogestão, a criatividade, empatia e a colaboração, articulando assim, a prática com a construção do conhecimento, gerando impactos positivos de forma a contribuir com o sucesso dos estudantes na construção de seu Projeto de Vida.</p> <p>Portanto, aspiramos que a Eletiva, contribua como nossos alunos, a que assumam uma postura crítica e reflexiva perante os desafios que esta cultura digital se lhes apresenta, a fim de que, possam <i>“se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva”</i>. (Brasil, BNCC, 2018, p. 9)</p>
HABILIDADES COMPETÊNCIAS ENVOLVIDAS	<p>E Competências gerais da Educação Básica:</p> <p>Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo</p>



	<p>as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (Brasil, BNCC, 2018, p. 9)</p> <p>Geografia</p> <ul style="list-style-type: none">- Identificar os Pontos Cardeais e colaterais, aplicando técnicas de orientação relativa e o sistema de coordenadas geográficas para determinar a posição absoluta dos lugares.- Reconhecer a cartografia como um instrumento de poder com base em textos e mapas de diferentes naturezas.- Levantar e organizar informações sobre as principais áreas de ocorrência de conflitos no mundo. <p>Biologia</p> <ul style="list-style-type: none">- Familiarizar-se com uma classificação de doenças.- Identificar as relações entre os diversos acontecimentos que levaram ao conhecimento da vacina e imunidade.- Reconhecer a importância da vacinação no controle de doenças, a partir da análise de estatísticas.- Reconhecer fatores que influenciam a saúde no Brasil.- Elaborar, analisar e criticar argumentos sobre questões sociocientíficas.- Relacionar as principais atividades econômicas no cenário nacional às principais alterações nos ecossistemas brasileiros
CONTEÚDO	<p>Conteúdo da parte teórica:</p> <p>Geografia</p> <ul style="list-style-type: none">- Pontos cardeais e colaterais, cartografia, coordenadas geográficas, geopolítica. <p>Biologia</p> <ul style="list-style-type: none">- Saúde individual e pública, anatomia humana, ecossistemas, sustentabilidade, microbiologia, vacinas e imunidade e biotecnologia.
PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	Aulas expositivas e interativas, vídeos, slides explicativos e ilustrativos dos temas abordados; consoles (Playstation 4 e Xbox One S), simuladores, atividades em grupo; atividades extra-classe.
RECURSOS	Data-show, notebook, caixa de som, livros didáticos, sala do Acessa, Consoles e celulares.
CULMINÂNCIA	
AValiação	A avaliação será contínua, buscando avaliar o conjunto, o processo de aprendizagem, a dedicação, a assimilação e ao mesmo tempo o desenvolvimento de cada aluno.
FONTES DE PESQUISA	Associação Nova Escola – Fundação Lemann



Cronograma:

21 e 28/02 – Apresentação e conceitualização da Disciplina Eletiva (estrutura):

Como ponto de partida, nos pautaremos nos estudos do Professor Mitchel Resnick, do Massachusetts Institute of Technology (MIT), em que afirma que a Aprendizagem Criativa propõe a criação de ambientes educacionais que incentivem **4 Ps**:

- **Projetos** (incentivar os estudantes na construção de produtos compartilháveis e significativos para o aprendiz);
- **Paixão** (é justamente essa Paixão que irá levá-los a se conectar mais profundamente com os temas explorados);
- **Pares** (para que se sintam à vontade para explorar projetos pessoais, é importante que os estudantes possam trocar ideias e colaborar uns com os outros. É aí que entra a importância dos Pares);
- **Pensar brincando** (a importância de permitir aos estudantes que "brinquem" com os materiais e temáticas da atividade de forma bem livre. Essa exploração livre abre portas inesperadas e pode levar os projetos para destinos não esperados. Ela incentiva a percepção do "erro" como parte natural do processo de aprendizagem e como elemento vital para o desenvolvimento da criatividade. Assim, segundo a Aprendizagem Criativa, nosso papel é construir ambientes em que os alunos possam criar projetos que lhes sejam relevantes de forma colaborativa e exploratória).

Preparando o ambiente: Etapa 01

Reflexões sobre as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação!

- O papel da tecnologia que permeia várias navegações como, por exemplo, as **redes sociais**. Esse é um assunto importante a ser abordado em sala de aula, trazendo exemplos de como devemos nos relacionar diante das redes sociais, conversando e trazendo exemplos práticos sobre amizades, senhas, o que podemos compartilhar e o que não podemos compartilhar (endereços de casa, trabalho, escola).

Metodologias ativas: Etapa 02

Utilizaremos das chamadas **"metodologias ativas"** em que o **estudante** é colocado como ator da construção do seu conhecimento; ou, em outras palavras: são formas de ensinar e aprender que têm o estudante como **protagonista de seu processo de aprendizagem**. Nas metodologias ativas, ao invés de ficar passivo, simplesmente "assistindo" às aulas, ele é convidado a criar, a colaborar e a expressar suas ideias. Para tanto, iremos:

- Criar nosso canal! Facebook, Instagram, Twitter, entre outros.

Reflexão: O que postar, quando postar, responsáveis pelas postagens (alimentação do veículo), enfim.

Dando "cara" ao team! Etapa 03

"Unir-se é um bom começo, manter a união é um progresso, e trabalhar em conjunto é a vitória" Henry Ford

Chegou o momento de construir nossa equipe! Quem fará o que?!

A isso damos o nome de Planejamento e estratégia de Marketing

Teams:

Marketing e propaganda:



Propaganda é qualquer comunicação com objetivo de **convencer** alguém sobre determinada ideia. Já o marketing é a área da qual a propaganda e a publicidade fazem parte. Quem trabalha com marketing faz o **planejamento estratégico** das atividades que visam **promover** o produto, em nosso caso, a Eletiva.

Utilizar dos meios de comunicação como ferramenta aliada ao trabalho desenvolvido (Facebook, Blog, Instagram, Twitter, entre outros).

Consultoria:

Consultoria, de uma forma ampla, é o fornecimento de determinada prestação de serviço, em geral por **profissional qualificado e conhecedor do tema**. O serviço de consultoria oferecido ao cliente, acontece por meio de diagnósticos e processos e tem o propósito de **levantar as necessidades** do cliente, **identificar soluções e recomendar ações**. De posse dessas informações, o consultor desenvolve, implanta e viabiliza o projeto de acordo com a necessidade específica de cada cliente.

Finanças:

Profissional **essencial e estratégico** para as operações de qualquer empresa, o gestor financeiro tem um leque de responsabilidades. É ele que cuida do **planejamento** das finanças da companhia, gestão da equipe e dos recursos da área financeira.

O gestor financeiro também tem atuação decisiva na prestação de contas para a diretoria e presta um valioso auxílio na **tomada de decisões**.

Entretenimento:

É qualquer ação, evento ou atividade com o fim de entreter e suscitar o interesse de uma audiência. O que um grupo ou indivíduo interpreta como entretenimento pode ser encarado como trabalho por outros. O entretenimento proporciona **divertimento, satisfação pessoal e boa disposição**.

Produção e edição:

O Produtor Audiovisual pode ser responsável pela **produção**, de tutoriais, cobertura de eventos, vídeos institucionais, videoaulas, animações, vídeos artísticos, publicitários, documentais, institucionais e jornalísticos, vinhetas ou qualquer outro conteúdo em vídeo. Ele também pode ser responsável pela filmagem e **edição**, animação, criação de imagens (desenho, fotografia, massa de modelar, papel ou computação gráfica), operação de equipamentos de filmagem, gravação.

Logística:

É a parte operacional de uma organização, que precisa ter uma ampla **visão organizacional e estratégica**, a fim de administrar todos os recursos da empresa — financeiros, materiais, informações e pessoas.

Para atingir esse objetivo, o profissional de Logística precisa estar bem capacitado para propor soluções e organizar os processos produtivos da organização.

Recursos humanos:

A área de RH também é conhecida como **gestão de recursos humanos**, Departamento Pessoal e Gestão de Pessoas, esse setor é responsável pela conciliação dos interesses da empresa e dos funcionários. Na Eletiva terão papel fundamental atuando ainda, na condição de secretariado.

06 e 13/03 – SEMINÁRIOS

O jogo como facilitador da aprendizagem!

- Cada equipe, de acordo com sua área de atuação, deverá se posicionar diante da pesquisa e propor ações de intervenção direta e indireta.



Programa Ensino Integral

EE CORONEL NHONHÔ BRAGA

SECRETARIA
DA EDUCAÇÃO

**GOVERNO DE
SÃO PAULO**

Diretoria de Ensino - Região de Piraju

20/03 – Oficina 1
27/03 – Oficina 2
03/04 – Oficina 3
08/05 – Oficina 4
15/05 – Oficina 5
22/05 - Oficina 6
29/05 – Preparativos para culminância
05/06 - Preparativos para culminância
19/06 - Preparativos para culminância
26/06 - Preparativos para culminância
03/07 - Culminância

