



O SOL É PARA TODOS!

Olá, Colegas Docentes!

Recebam as nossas boas-vindas à Trilha FazGame que vamos desenvolver em parceria aqui na sua escola!

Nesse Projeto, os estudantes irão criar um game na nossa plataforma FazGame e, quando se cria um game nessa plataforma, aprende-se uma porção de coisas. Uma delas **é que se pode estudar e se divertir ao mesmo tempo**. A Trilha FazGame foi pensada para ajudar estudantes a desenvolverem habilidades importantes. Vejam só:



Na Trilha FazGame, os estudantes **é que serão os criadores do game**. Eles irão imaginar os personagens, os cenários, as ações, enfim, tudo do game, mas com a preciosa ajuda de vocês, os Mestres!

Vale ressaltar a **relação entre a criação do game e os estudos**. Sabem por que existe essa relação? Porque, da mesma forma que nós só temos um único estômago, que processa tudo o que nele vai parar – seja comida gostosa ou horrorosa –, também só temos um único cérebro.

O cérebro que usa a lógica para organizar o game é o mesmo que poderá organizar os conteúdos escolares na cabeça dos alunos e, assim, fazer com que estudem e aprendam cada vez melhor. Vocês já tinham pensado nisso?

Contamos com vocês!

Orientações

Ao dar início a esse projeto com sua turma, é importante que você destaque a essência da FazGame:

Ela é uma ferramenta que foi criada para oferecer uma nova maneira de se estudar e aprender, costurando conteúdos curriculares com narrativas ficcionais.

Criando games que demandam o estudo e reflexão sobre conteúdos dos diversos componentes curriculares, os alunos inserem personagens e situações por eles inventadas, em total integração com o contexto delineado pelos conteúdos.

Explique aos estudantes que a **Trilha FazGame** se encontra organizada em etapas que correspondem aos principais marcos de um texto narrativo simples.

São 4 as etapas de construção da narrativa do projeto FazGame:

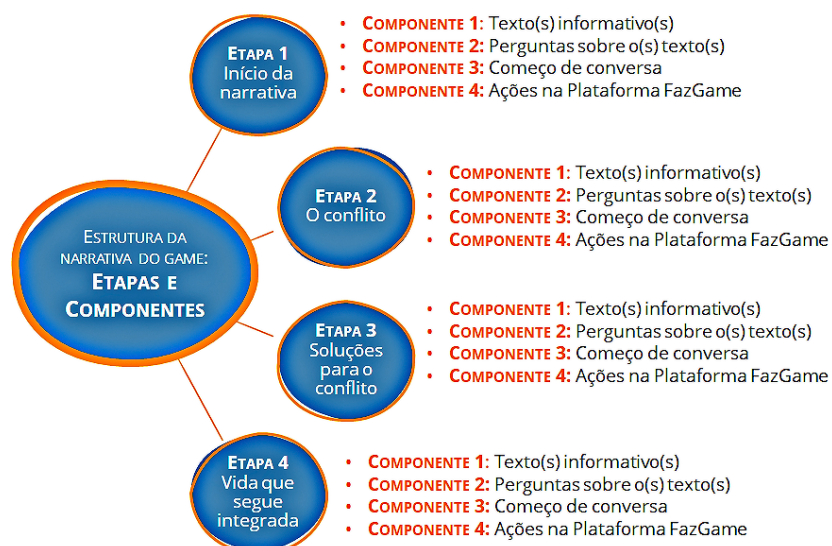
1ª ETAPA | **SITUAÇÃO INICIAL DA NARRATIVA**

2ª ETAPA | **O CONFLITO**

3ª ETAPA | **TENTATIVA DE SOLUÇÃO DO CONFLITO**

4ª ETAPA | **VIDA QUE SEGUE!**

Uma mesma estrutura é aplicada para cada uma dessas etapas. Essa estrutura é composta por quatro componentes, conforme indicado na imagem a seguir.



Para cada componente, selecionamos algumas sugestões para você. Veja a seguir.

[Componente 1] TEXTOS: cada etapa se inicia com a leitura e discussão sobre o texto ou textos relacionados ao tema da Trilha. Todos os textos cumprem a função informativa e se baseiam em material atualizado, capturado em sites confiáveis na Internet e recebem modelagem verbal e visual da nossa equipe pedagógica para ficarem adequados ao público-alvo.

Nossa sugestão relativa aos textos é que você promova *a leitura de maneiras variadas*, por exemplo:

- A. Você é quem lê o texto todo.
- B. Cada grupo indica um de seus membros para ler em voz alta um trecho do texto e cada um dos indicados lê um trecho do texto.
- C. Você indica o primeiro leitor e cada leitor indica o próximo para ler uma parte do texto.
- D. Os leitores são voluntários: lê quem quiser e o quanto quiser.

[Componente 2] PERGUNTAS SOBRE O TEXTO: após a leitura do texto, promova *uma conversa livre* sua com a turma sobre ele, *explorando o que os estudantes sabem, pensam e sentem*

sobre o assunto. Nesse momento, é ótimo que possam relatar situações reais de sua vida que possuam conexões com o tema do texto.

Em seguida, apresente os estudantes às 3 perguntas formais sobre o texto e proponha que discutam qual seria a resposta correta a cada uma das perguntas.

As perguntas foram formuladas em conexão direta com determinados descritores da Prova do Saeb. Ao clicar na resposta correta, você acessa nossos comentários sobre a pergunta.

O debate a respeito das alternativas de resposta pode ser realizado de variadas maneiras, por exemplo:

- A. Cada grupo debate entre si e decide qual a resposta certa.
- B. Você promove um debate coletivo e vai fazendo a mediação das contribuições dos estudantes; ao final, promove um resumo das opiniões dos estudantes antes de eles optarem pela resposta que consideram correta.
- C. Cada grupo debate entre si e depois confere todas as suas respostas com outro(s) grupo(s).
- D. Cada grupo debate entre si e depois registra suas respostas na lousa, para que todos possam ver todos os resultados de todos os grupos.

[Componente 3] COMEÇO DE CONVERSA: esta seção da Trilha FazGame dedica-se a orientar, por meio de algumas indicações, a concepção do game em relação à etapa de narrativa em que o jogo se encontra. Neste momento, a turma ou os membros do grupo deverão discutir as suas ideias sobre os elementos daquela parte da narrativa e chegar a uma conclusão relativa a cada pergunta feita.

Conforme os estudantes vão tomando decisões em relação a cada indicação feita, deverão marcar com um X o quadradinho ao lado desta. Assim, ao **conferir os avanços de cada aluno por meio da própria plataforma em tempo real**, você poderá saber em que

ponto cada estudante se encontra e poderá ajudar os que estão demorando muito tempo para tomar as decisões solicitadas nas perguntas apresentadas.

[Componente 4] AÇÕES COM A FERRAMENTA FAZGAME: esta seção indica cada ação que o estudante deve realizar utilizando as funcionalidades da ferramenta FazGame.

Esse é o momento em que seria interessante solicitar que os estudantes mais avançados em tecnologia ajudassem os colegas que ainda estivessem experimentando dificuldades para manejar as funcionalidades na FazGame.

O que se estuda nessa Trilha

Esta trilha, como todas as trilhas FazGame, além do desenvolvimento das habilidades de coesão e coerência na **leitura** de texto informativo e na **escrita** de texto narrativo, também contribui com a ampliação das habilidades de **raciocínio lógico, criatividade** e capacidade de **trabalhar colaborativamente** – que são importantes para todas as áreas e componentes do currículo.

Em especial, e de acordo com a BNCC, a Base Nacional Comum Curricular, para o Ensino Médio, esse Plano se conecta com o Eixo Estruturante denominado INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA, que promove investigações da realidade por meio de realização de práticas e produções científicas. E, de modo mais específico, conecta-se com a competência e habilidade a seguir indicadas.

- **Competência específica 1:** Analisar fenômenos naturais e processos tecnológicos, com base nas interações e relações entre matéria e energia, para propor ações individuais e coletivas que aperfeiçoem processos produtivos,

minimizem impactos socioambientais e melhorem as condições de vida em âmbito local, regional e global.

- **Habilidade [EM13CNT106]:** *Avaliar, com ou sem o uso de dispositivos e aplicativos digitais, tecnologias e possíveis soluções para as demandas que envolvem a geração, o transporte, a distribuição e o consumo de energia elétrica, considerando a disponibilidade de recursos, a eficiência energética, a relação custo/benefício, as características geográficas e ambientais, a produção de resíduos e os impactos socioambientais e culturais.*

No entanto, embora esse Plano se conecte com os conteúdos obrigatórios acima indicados, pode acontecer de a sua turma estar distante da possibilidade de compreensão de tais conteúdos. Se isso acontecer, procure, antes de começar a produção do game, criar uma ponte entre o universo conhecido dos estudantes e o tema que está sendo trazido. Por exemplo, se energia solar em uma aldeia indígena é para eles um tema com o qual você acha que eles terão dificuldade de se conectar, em termos de compreender, perceber e sentir, convide-os a conversar livremente sobre esses assuntos. Em que tipo de moradia vivem os povos indígenas? Há eletricidade nas aldeias indígenas? Os alunos já viram pela televisão ou redes sociais alguma comunidade indígena? Pode ser legal também fornecer exemplos de filmes, séries ou livros que apresentem um gancho de onde vocês podem partir para entrar no tema com mais profundidade.

A sequência narrativa proposta para o game a ser elaborado pelos alunos é a seguinte:

Na **1a Etapa**, as lideranças de um povo indígena que vive na região Norte do Brasil quer ter acesso à energia elétrica e pedem ajuda à escola local. Pensando nos usos que a humanidade deu à energia elétrica até hoje, os estudantes começam o game imaginando por que motivo(s) este povo indígena deseja ter acesso a energia elétrica em seu povoado e decidem as personagens que serão os protagonistas dessa história.

Na **2a Etapa**, as personagens começam a pensar no problema. A primeira ideia que surge é de que a fonte energética escolhida deverá ser limpa e renovável. A professora sugere fazer uma pesquisa sobre parques solares no país. Afinal, sem entender bem como tudo isso funciona, é impossível tirar esse projeto do papel. E agora, quais serão os próximos passos? O que professora e estudantes devem fazer?

Na **3a Etapa**, as personagens se dão conta de que talvez essa tarefa seja grande demais para estudantes resolverem sozinhos. Pesquisando, eles descobrem que uma grande empresa possui um histórico de interações e suporte a comunidades indígenas e poderá ser o contato principal. A parceria entre escola e empresa pode dar muito certo e beneficiar a comunidade desse povo indígena, mas é necessário convencer a empresa. Para isso, ter bons argumentos é essencial! Como esse grupo pode formular bons argumentos para conversar com as pessoas da empresa?

Finalmente, na **4a Etapa**, há várias decisões a tomar porque há muitas possibilidades para a conclusão desse desafio entre a comunidade do povo indígena e a escola. Pode ser que tudo tenha corrido bem: o grupo de estudantes tenha ganhado, como prêmio, um dia de convivência bem divertido e surpreendente e a comunidade do povo indígena tenha conseguido o seu sonhado acesso à energia elétrica. Mas... será que a chegada da eletricidade ajudou a comunidade a se desenvolver o tanto que algumas pessoas imaginavam? De um jeito ou de outro, agora a energia elétrica está disponível e outras ideias sobre o seu uso podem aparecer.

O fim dessa história está nas mãos de vocês! O que as personagens aprenderam ao longo dessa missão? O diálogo estabelecido nesse processo pode nos ajudar a entender melhor como o mundo ao nosso redor funciona. O game de vocês vai enriquecer esse processo de diálogo e compreensão!

Expressões e palavras-chave do tema¹

Nossa sugestão é que seja realizado um levantamento de vocabulário – palavras e expressões – sobre o tema logo no início do trabalho, a fim de que os estudantes já fiquem atentos à grafia correta das palavras e, ao mesmo, tempo, delineiem, por meio desta lista, a abrangência do tema.

Os estudantes também devem contribuir para essa lista, adicionando termos que julguem relevantes para estudo do tema. Ao elaborar a lista, **é muito importante problematizar cada termo**, promovendo debates sobre as alternativas de grafia: tem acento ou não? É com /s/ ou com /ç/? etc.

Segue uma lista de expressões e palavras-chave do tema desta Trilha. Ela não é estática. Pelo contrário, **novos termos poderão ser acrescentados a qualquer momento!**

¹ Fonte: PADILHA. Heloisa. **Com que letra eu vou?** Limpeza de textos na escola. Rio de Janeiro: Linha Mestra, 2005.

comunidade indígena

eletricidade

energia elétrica

energia solar

fonte energética limpa e

renovável

fontes de energia

sustentáveis

negociar

negociação

painéis fotovoltaicos

pobreza energética

preço de instalação

qualidade de vida

recursos naturais

Desejamos a você e à sua turma muito estudo, debate e diversão!