



DIVULGAÇÃO DE BOAS PRÁTICAS

E. E. ANTONIO DE ALMEIDA
JUNIOR

Gamificação – Sistema Feudal

Diretoria de Ensino - Região Osasco
03/04/2023

DIVULGAÇÃO DE BOAS PRÁTICAS

E. E. ANTONIO DE ALMEIDA JUNIOR

Diretor(a): Antônio

Nome do Projeto/Ação/Evento: Gamificação – Sistema Feudal

Objetivo do Projeto/Ação/Evento: Compreender como a organização do trabalho se dava em diferentes sociedades, especificamente a sociedade feudal através da metodologia ativa da gamificação.

Descrição do Projeto/Ação/Evento: A partir de revisão e a retomada de habilidades sobre o sistema feudal e sua estruturação social e laboral, foi proposto aos alunos à criação e confecção de um jogo de tabuleiro sobre o tema. Desse modo, juntos, professora e alunos levantaram as principais características desse período, estabeleceram as regras do jogo e confeccionaram o passo a passo do mesmo, dos personagens aos dados e tabuleiro. Com a confecção finalizada, os alunos puderam jogar e, de forma lúdica, se apropriar da habilidade proposta.

Data de realização: 03/04/2023

Público Alvo: Alunos

Equipe Organizadora: Professores

Quantidades de Participantes: 25

Impacto nos Resultados Educacionais da Escola:

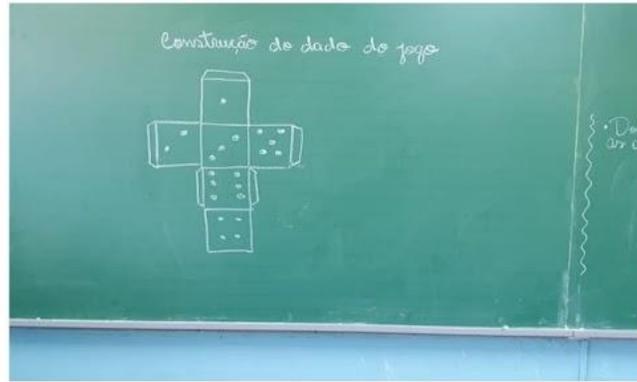
Compreender relações estabelecidas no passado que podem não

ser tão evidentes assim no presente, pode parecer de difícil abstração para os alunos. A gamificação, nesse sentido, foi uma proposta que possibilitou aos alunos a interação com o conteúdo – seja de modo digital ou no “colocando a mão na massa” (como foi feito, com os alunos confeccionando todas as etapas do jogo), a habilidade proposta foi desenvolvida e compreendida e a aprendizagem se tornou muito mais dinâmica.

Parcerias Envolvidas:

Fotos







Arquivo recebido em: 23/05/2023 07:11:50