

Orientações ao Professor

Jogo: *Personas*

Descrição

O objeto digital *Personas* propõe desafios sobre a vida e a obra de personalidades de diferentes áreas do conhecimento, organizadas em sete categorias: Humanidades, Ciências da Natureza, Artes, Matemática, Pop, Digital e Vale-tudo. O jogo apresenta dados biográficos, e o jogador deve descobrir a qual personalidade correspondem essas descrições. O objeto disponibiliza, na seção *Índice*, todas as cartas de personalidades para a consulta do jogador.

Objetivos

- Obter dados biográficos sobre personalidades de diversas áreas do conhecimento.
- Sensibilizar para a importância da história de personalidades da cultura por meio de dados de sua trajetória de vida, possivelmente pouco conhecidos.
- Possibilitar o estudo de alguns aspectos relacionados ao gênero biografia de forma dinâmica e lúdica.

Justificativa pedagógica

O jogo *Personas* pretende explorar o conhecimento dos alunos a respeito da vida e da obra de grandes personalidades. As informações aprendidas durante as jogadas podem ser aplicadas à produção de perfis biográficos, com as cartas do jogo servindo de base para a pesquisa inicial feita pelos alunos.

Conteúdos abordados

- Dados biográficos sobre personalidades de diversas áreas do conhecimento
- Citação de contextos históricos relacionados à atuação, trajetória profissional ou à vida dessas personalidades

Interdisciplinaridade

• Ciências Humanas e suas Tecnologias / História

As personalidades ilustradas no jogo estão ligadas a contextos sociais e históricos de produção da arte ou da ciência que podem ser explorados em atividades conjuntas que os situem na disciplina de História.

• Linguagens, Códigos e suas Tecnologias / Arte

O professor de Produção de Texto pode articular uma pesquisa interdisciplinar com Arte sobre as personalidades dessa área abordadas no jogo. O objetivo é que sejam trabalhados elementos como período, marcas de estilo do artista, atributos estéticos etc.

• Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias / Todas as disciplinas

O jogo explora a história de vida e os feitos de importantes nomes das ciências exatas, da natureza e de cientistas ligados a avanços tecnológicos. É possível articular pesquisas sobre vida e obra dessas personalidades, além de contribuir para a introdução de conceitos e conteúdos científicos que não seriam tradicionalmente explorados no Ensino Médio – como a Teoria da Relatividade ou a Teoria da Informação.

• Sugestões de uso

Existem diversas formas de explorar o jogo em sala de aula. Uma possibilidade é jogá-lo antes ou depois de iniciar a leitura do Capítulo 8 do livro, que trabalha o conteúdo relacionado a biografias. É importante que o professor explore o jogo antes de mostrá-lo aos alunos, jogando-o sozinho para compreender seu funcionamento e esboçar estratégias e planejamentos de sua autoria, conforme objetivos pertinentes ao gênero discursivo e ao tema desse capítulo.

Um problema inerente ao trabalho com o gênero biografia é a criação de estratégias de pesquisa e gestão de informações significativas com os alunos, de processos que os ajudem a coletar dados relevantes sobre vida e obra das personalidades que pesquisarão, evitando apenas copiar e colar informações. A sugestão a seguir visa auxiliá-lo no uso do jogo, explorando as informações nele contidas e articulando a pesquisa de fatos a outros elementos que enriqueçam o trabalho em sala e à qualidade dos textos que serão produzidos.

ATIVIDADES

Divida os alunos em grupos e solicite a eles que criem uma **revista de variedades** sobre um dos temas do jogo: Humanidades, Ciências da Natureza, Artes, Matemática, Cultura Pop ou Cultura Digital. Esses temas podem ser sorteados entre os grupos ou escolhidos por eles.

Oriente os alunos a dar um nome criativo à revista, relacionado ao tema trabalhado pelo grupo. A diversidade de temas possibilita que os alunos tenham autonomia para escolher assuntos de seu interesse pessoal. Por exemplo: uma revista de Ciências da Natureza poderá trazer uma matéria sobre a evolução da Física desde a Idade Média até a atualidade; nesse contexto serão citados cientistas como Galileu e Einstein, sendo interessante a presença do perfil biográfico deles como parte integrante da matéria e permitindo a relação com conteúdos estudados em História e Física. Organize, de modo colaborativo, uma sequência de traba-

lho em que sejam seguidos, entre outras etapas propostas por eles, os seguintes passos:

- **Passo 1** – Jogar *Personas* para coletar referências que poderão ser exploradas na revista, apresentadas e ampliadas por meio de pesquisa;
- **Passo 2** – Fazer a leitura de revistas impressas e digitais para estudar as possibilidades de suporte e de layout;
- **Passo 3** – Definir os temas de interesse sobre os quais escreverão as matérias e buscar informações sobre eles;
- **Passo 4** – Criar um banco de conteúdos, reunindo o que pesquisaram sobre os temas de interesse, sobre as personalidades relacionadas a eles e as imagens que poderão ilustrar as matérias;
- **Passo 5** – Produzir os textos e organizá-los no formato de uma revista, se possível digital, de forma que seja viável compartilhar e comentar os conteúdos.

O trabalho com o gênero biografia articula, por meio de sua estrutura, várias habilidades essenciais para a escrita: a informatividade, a narrativa articulada e a pesquisa organizada com atenção e cuidado. Verifique, ao final do trabalho, como os alunos se saíram em cada uma dessas habilidades e, se preciso, realize outras atividades para reforçá-las antes de concluir o estudo do capítulo.

Se possível, também solicite que os alunos componham um diário de bordo no qual registrem, durante todo o processo, as informações que localizarem e as dúvidas que tiverem, de modo que essas questões também contribuam para a qualidade da produção textual deles.