

## Produção de Suportes Midiáticos para a Educação – 1º sem. 2019

Prof. Richard Romancini

Comentários sobre a composição da nota:

- **Seminário:** Todos os grupos atingiram o esperado, portanto, todo aluno recebe 2,5 pontos iniciais, no entanto, há um redutor de 0,5 ponto por falta em dia de seminário;

- **Deck:** os grupos do baralho sobre Cultura, Saúde, Migrantes/Imigrantes e Direitos Ambientais receberam 2,0 e todos os demais grupos 2,5 pontos. No caso dos grupos que receberam menos pontos isso decorre de: entrega atrasada (Cultura e Saúde) e necessidade de ter trabalhado mais o deck (Ambiental, cuja montagem ficou problemática, e Migrantes/Imigrantes), houve ainda um redutor de 0,5 ponto a todos os estudantes que não ficaram, depois do intervalo, para a discussão do deck no dia 31/06 (exceto Érica, Guilherme e Marcelo);

- **Jogo Autoral:** para avaliar os jogos concentrei-me, sobretudo, em qualidades como: esforço na realização do jogo, criatividade, potencial educativo (o que se relaciona, é claro, com característica de jogabilidade das propostas); em menor grau também procurei verificar a: estética/design e a capacidade de replicação. Acho que não pesei a mão na hora de avaliar, mas procurei ser justo, dentro desses critérios. Abaixo, um breve comentário sobre cada jogo, seguido pela composição da nota de cada aluno.

**Complex:** recebeu maior avaliação, pois percebe-se muito empenho com bons resultados (esteticamente é muito bonito). Tenho dúvidas sobre a jogabilidade e recomendo que o grupo que o desenvolveu procure testá-lo ainda mais. Bons jogos são feitos de contínuos progressos, a partir de reformulações, às vezes incrementais – e os testes são fundamentais para isso.

**Força Latina:** ficou bastante jogável, com uma simples e boa ideia, porém – como vimos até na etapa de teste em classe – poderá ser aperfeiçoado (por exemplo, com a ideia do livro com biografias das mulheres, design mais sofisticado, etc.), mas ficou uma proposta também exequível e disseminável.

**Já que é pra tombar? Pajubá:** foi notável que a reflexão sobre mecânicas melhorou muito a jogabilidade, tornando a experiência de jogo divertida. O grupo teve também a preocupação de possuir um bom material de apoio (explicação, regras, etc.). No entanto, senti bastante falta nesse material de alguns parágrafos de justificativa propriamente pedagógica do jogo. Dizer que o tema caiu em determinado ENEM é pouco. No momento muito conservador em que vivemos, seria lamentável que o jogo fosse visto como “propaganda gay”, o que ele não é. Mas para que isso fique mais claro, convido o grupo a desenvolver mas esse aspecto no futuro.

**Às armas cidadãos!:** interessante proposta de jogo pedagógico histórico. Queria muito ter jogado para sentir e avaliar melhor. No entanto, como comentei por e-mail com a autora, algo sempre a se pensar, sobretudo nessa modalidade de jogo, é em como tentar ampliar a experiência do mesmo (para a classe toda ou grupos maiores, por exemplo).

**Conhecimento em jogo:** outro trabalho que lamentei não experimentar. No entanto, a característica de preocupação educativa é clara. Ficou, porém, para mim, um pouco de dúvida sobre a ludicidade da proposta.

**01, 02, 03, ação!:** ficou um bom jogo de trivia (perguntas e respostas), no qual senti falta de mais justificativa educativa. Lamentei muito não ter lembrado – e dado essa informação à autora – que o governo do estado tem um programa de distribuição de DVDs de filmes mais sofisticados em escolas. Talvez uma possível reelaboração do jogo pudesse estar diretamente conectada a essa proposta, o que aumentaria em muito as possibilidades de uso também escolar do jogo.

**Fato ou Não?:** conforme a experiência do teste mostrou, é um jogo que deve aprimorar as mecânicas, embora a proposta seja criativa e o design já esteja muito bonito.

**Jogue&Desenhe:** a ideia, calcada em outro jogo, é interessante, porém sou tentado a pensar que a dupla de autores poderia ter imaginado outras formas de jogo, dentro do mesmo espírito da proposta.

**Cara a Cara Feminino:** a ideia é interessante, mas fica prejudicada nos quesitos replicabilidade e originalidade, conforme comentei em classe.

Aluno	Seminário	Deck	Jogo	1a.Aval.
10694803 <b>Adda Caroline Basso da Cruz</b> - Seminário 6 (Flanagan e Nissenbaum – II) - Direitos à Educação - Jogo: Complex	2,0	2,0	5	9
10694783 <b>Alef Castro Goncalves</b> - Seminário 6 (Flanagan e Nissenbaum – I) - Direitos Culturais - Jogo: Complex	1,5	1,5	5	8
9588934 <b>Ana Caroline Tavares Rayol</b> - Seminário 2 (Prensky) - Direitos das Pessoas com Deficiências (PCD) - 01, 02, 03, ação!	2,0	2,0	4	8,0
9335692 <b>Andreia Oliveira Beserra</b> - Seminário 4 (Busarello) - Direitos Ambientais - Jogo: Força Latina	2,0	1,5	4,5	8
10694810 <b>Bianca Anselmo Coelho</b> - Seminário 5 (Flanagan e Nissenbaum – I) - Direitos do Consumidor - Jogo: Já que é pra tombar? Pajubá	2,5	2,0	4,5	9
10594941 <b>Bruna Garcia Kuba</b> - Seminário 5 (Flanagan e Nissenbaum – I) - Direitos do Consumidor - Cara a Cara Feminino	2,0	2,0	3,5	7,5
10302854 <b>Carina Reno Soci</b> - Seminário 8 (Kaufman e Flanagan) - Direitos Migrantes/Imigrantes - Fato ou Não?	2,0	1,5	4	7,5
10820035 <b>Catarina Landi da Costa Couto</b> - Seminário 7 (Costa) - Direitos do Consumidor - Cara a Cara Feminino	2,0	2,0	3,5	7,5

6829415	<b>Denise Rosa Ora</b> - Seminário 1 (Gee) - Direitos dos Animais - Conhecimento em jogo	2,5	2,0	4,5	9,0
9869281	<b>Erika Thamiris Ferreira de Novais*</b> - Seminário 8 (Kaufman e Flanagan) - Direitos Migrantes/Imigrantes - Fato ou Não?	2,0	2,0	4	8,0
7194222	<b>Guilherme Dantas Viana*</b> - Seminário 1 (Gee) - Direitos dos Animais - Conhecimento em jogo	2,5	2,5	4,5	9,5
7082530	<b>Ivo Dias Alves</b> - Seminário 3 (Luz) - Direitos à Saúde - Jogue&Desenhe	2,5	1,5	4	8
10741444	<b>Joao Victor Quattrucci Pinho</b> - Seminário 6 (Flanagan e Nissenbaum – II) - Direitos Culturais - Jogo: Complex	1,0	1,5	5	7,5
9372141	<b>Laiza Gomes de Souza</b> - Seminário 2 (Prensky) - Direitos das Pessoas com Deficiências (PCD) - Jogo: Às armas cidadãos!	2,0	2,0	4,5	8,5
9304871	<b>Lygia Brito Santos</b> - Seminário 4 (Busarello) - Direitos Ambientais - Jogo: Força Latina	2,0	1,5	4,5	8
10741472	<b>Marcelle Matias de Lucena Pedrozo</b> - Seminário 5 (Flanagan e Nissenbaum – I) - Direitos das Mulheres Gestantes - Jogo: Já que é pra tombar? Pajubá	2,0	2,0	4,5	8,5
1588206	<b>Marcelo Medeiros Blandy*</b> - Seminário 4 (Busarello) - Direitos Ambientais - Jogo: Força Latina	2,0	2,0	4,5	8,5
10694779	<b>Marcia Gabriella Martins Santana Ferreira</b> - Seminário 5 (Flanagan e Nissenbaum – I) - Direitos das Mulheres Gestantes - Jogo: Já que é pra tombar? Pajubá	2,0	2,0	4,5	8,5
8599521	<b>Marco Aurelio Batista da Silva Crepaldi</b> - Seminário 4 (Busarello) - Direitos Ambientais - Jogo: Força Latina	2,0	1,5	4,5	8
6885454	<b>Mariana Corrêa Fontes</b> - Seminário 1 (Gee) - Direitos dos Animais - Conhecimento em jogo	2,0	2,0	4,5	8,5
10594962	<b>Marina Vasconcellos Rebuzzi</b> - Seminário 6 (Flanagan e Nissenbaum – II) - Direitos Culturais - Cara a Cara Feminino	2,5	1,5	3,5	7,5
10741451	<b>Nuria Nogueira</b> - Seminário 7 (Costa) - Direitos Culturais - Jogo: Complex	1,5	1,5	5	8
10741527	<b>Pedro Augusto Machado de Castro</b> - Seminário 5 (Flanagan e Nissenbaum – I) - Direitos do Consumidor - Jogo: Já que é pra tombar? Pajubá	2,0	2,0	4,5	8,5

10096195	<b>Priscila Aguiar de Carvalho Assis e Souza Cruz</b> - Seminário 2 (Prensky) - Direitos Ambientais - Jogo: Força Latina	2,0	1,5	4,5	8
8952640	<b>Rafaela Treib Taborda</b> - Seminário 6 (Flanagan e Nissenbaum – II) - Direitos à Educação - Jogo: Complex	2,0	2,0	5	9
10741486	<b>Tainah Figueiredo Barata</b> - Seminário 8 (Kaufman e Flanagan) - Direitos Migrantes/Imigrantes - Fato ou Não?	1,5	1,5	4	7
8949681	<b>Vinícius Serpa da Silva Araujo</b> - Seminário 3 (Luz) - Direitos à Saúde - Jogue&Desenhe	2,0	1,5	4	7,5