



GOVERNO DO ESTADO  
DO ESPÍRITO SANTO  
Secretaria da Educação

GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO  
**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO**  
ASSESSORIA DE APOIO CURRICULAR E EDUCAÇÃO AMBIENTAL

DISCIPLINA ELETIVA
TÍTULO
<b>ATAQUE CRÍTICO</b>
DISCIPLINAS
<i>História</i> <i>Língua Portuguesa</i>
PROFESSORES
Arthur Freitas João Neto
COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC
<b>(CG01) Conhecimento;</b> <b>(CG02) Pensamento científico, crítico e criativo;</b> <b>(CG03) Repertório cultural;</b> <b>(CG04) Comunicação;</b>
TEMAS INTEGRADORES
TI09 – Vida Familiar e Social
JUSTIFICATIVA
<p>“Jogos são tecnologias intelectuais capazes de alterar o processo cognitivo dos indivíduos através da estimulação da atenção e criatividade. Cabe aos educadores a reflexão crítica acerca de seu uso, pautando-se em padrões pedagógicos que fortaleçam a construção do conhecimento.” (LAPRANO, 2015)</p> <p>A disciplina eletiva “Ataque Crítico”, ministrada pelos professores Arthur Freitas e João Neto, visa utilizar jogos de tabuleiro e de cartas para aprofundar e consolidar os conhecimentos de História e de Língua Portuguesa.</p> <p>A partir da relação da humanidade com os jogos, os alunos serão apresentados à cultura, aos hábitos, aos modos de pensar e de ver o mundo de diversos povos através do globo. A disciplina abordará os jogos do ponto de vista lógico-matemático e ludológico mas, principalmente, dos pontos de vista histórico-culturais e linguístico.</p> <p>Haverá uma breve introdução à história dos jogos de tabuleiro e uma introdução ao pensamento ludológico tradicional e contemporâneo (SALEN, 2010), contemplando também as funções sociais dessa atividade. Em seguida, os estudantes farão um percurso no tempo de nos espaços, entrando em contato com os jogos da Antiguidade, da</p>



GOVERNO DO ESTADO  
DO ESPÍRITO SANTO  
Secretaria da Educação

GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO  
**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO**  
ASSESSORIA DE APOIO CURRICULAR E EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Idade Média e da contemporaneidade; jogos esses desenvolvidos e apreciados por civilizações de quatro continentes.

Após esse percurso histórico, os estudantes se aprofundarão na análise de 6 jogos distintos, com o objetivo de identificar: a categoria desses jogos, suas características e o movimento de suas peças, se são jogos de corrida ou de percurso, jogos espaciais, territoriais ou abstratos, jogos de guerra, jogos matemáticos ou de mancala, jogos coletivos e individuais.

Após o reconhecimento, a análise e a crítica, os estudantes serão orientados a criarem seu próprio jogo, numa tarefa que exigirá -- no geral -- criatividade e disposição e, no particular -- domínio de processos lógicos, acurada inteligência linguística e motora, compreensão holística de períodos históricos e as relações desenvolvidas entre os grupos sociais.

A proposta desta disciplina eletiva é reforçar os conteúdos de história e de Língua Portuguesa enquanto oferece uma introdução à teoria clássica dos jogos.

#### OBJETIVOS

- Apresentar os conceitos seminais da ludologia e as relações entre os jogos e as culturas que os desenvolvem.
- Conhecer os primeiros jogos de tabuleiro de que se tem registro e estudar, mais a fundo, alguns dos que chegaram até nós legados pela Tradição Ocidental.
- Estudar a relação entre os jogos de tabuleiro medievais e a cultura dos povos da Idade Média.
- Apresentar a tradição oriental de jogos de tabuleiro.
- Entrar em contato com os jogos que utilizam a linguagem como seu principal elemento.
- Conhecer alguns dos jogos produzidos no Brasil
- Apresentar aos estudantes alguns dos jogos de cartas e de tabuleiros modernos mais bem-sucedidos da atualidade.
- Incentivar a leitura e a escrita a partir do contato com as regras de diferentes jogos de cartas e de tabuleiro (D21).
- Conhecer o processo de construção de jogos a partir de diversos contextos históricos.
- Refletir sobre conceitos morais por intermédio de histórias e mecânicas em cenários históricos e fictícios.
- Distribuir funções dentro de grupos a partir de critérios de afinidade e cooperação
- Desenvolvimento de sistemas e de cenários a partir dos jogos, da literatura e dos períodos estudados.
- Confeção de materiais de paratexto (como encartes e manuais) para estabelecer uma replicabilidade, possibilitando que novos jogadores compreendam as regras dos jogos criados pelos estudantes. (D19)
- Exibir os projetos desenvolvidos ao longo da Disciplina Eletiva.

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

##### Conhecimentos gerais

- Ludologia;
- Trabalhos e ofícios;

##### Conhecimentos específicos de Língua Portuguesa

- Leitura, interpretação e produção de textos de diferentes gêneros textuais (D21);
- Uso e manuseio do dicionário;
- Pontuação de frases, período e textos (D19);

##### Conhecimentos específicos de História

- Civilizações da Mesopotâmia;
- Egito Antigo;



GOVERNO DO ESTADO  
DO ESPÍRITO SANTO  
Secretaria da Educação

GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO  
**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO**  
ASSESSORIA DE APOIO CURRICULAR E EDUCAÇÃO AMBIENTAL

- Império Romano do Ocidente e do Oriente.

**METODOLOGIA**

Desenvolver aulas expositivas dialogadas, levantando o conhecimento prévio dos estudantes. Dividir os alunos em grupos de trabalho para que eles possam discutir, construir e entender conceitos diversos. Aulas práticas focadas em leitura e escrita nas sessões de jogos cooperativos e competitivos. Aula de campo a ser realizada na loja Taberna Geek (Av. Des. Dermeval Lyrio, 56 - Mata da Praia, Vitória - ES, 29065-340) no dia 20/09/2019 das 13h às 16h.

**RECURSOS DIDÁTICOS NECESSÁRIOS**

A disciplina deve ser realizada, preferencialmente, na sala 3 ou na biblioteca.

Recursos : datashow; televisão; quadro; pincéis.

<b>Material</b>	<b>Quantidade</b>
-----------------	-------------------

Cx. Canetinha	6
---------------	---

Cx. Lápis de cor	6
------------------	---

Dado de 6 lados	6
-----------------	---

Lâminas de isopor	3
-------------------	---

Lápis	10
-------	----

Papel A3	6
----------	---

Papel A4	200
----------	-----

Papel Cartão	6
--------------	---

Papel Fotográfico	30
-------------------	----

Fita adesiva	1
--------------	---

Tintas (vermelha, amarela, branca, preta, azul, verde)	1 (de cada)
--	-------------

Papelão	6x 1m
---------	-------

Pistola de cola quente	1
------------------------	---



GOVERNO DO ESTADO  
DO ESPÍRITO SANTO  
Secretaria da Educação

GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO  
**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO**  
ASSESSORIA DE APOIO CURRICULAR E EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Tesoura	12
---------	----

Tubos de cola quente	6
----------------------	---

Tubos de cola tenaz	3
---------------------	---

Visita técnica: Visita técnico-pedagógica a um evento ou local onde grupos mais experientes se reúnam, promovendo a troca de experiências e exercitando o espírito gregário.

#### PROPOSTA PARA A CULMINÂNCIA

Criação de jogos de cartas e de tabuleiro com manuais de regras que os estudantes possam reproduzir e utilizar após o término da disciplina eletiva

#### AVALIAÇÃO

A avaliação será processual conforme o engajamento e participação dos educandos nas aulas.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALEXANDER, C. **The timeless way of building**. Londres: Oxford University Press, 1979.

ELIAS, G. F; GARFIELD, R; GUTSCHERA, K. R. **Characteristics of Games**. Massachusetts: MIT Press, 2012.

ENGELSTEIN, G. **Building Blocks of Tabletop Game Design**. Abington: Routledge, 2019.

LOVECRAFT, H. P. **Obra completa**. Versão digital.

LAPRANO, M. **Jogos de Tabuleiro: cenário inovador na formação de professores de enfermagem**. São Paulo: EdiUSP, 2015.

LIDWELL, W. **Universal Principles of Design**. US: Rockport Publishers, 2003.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

KOSTER, Raph. **Theory of fun for game design**. US: O'Reilly Media, 2013.

MARVEL. **Vingadores**. (Revista em quadrinho)

NORMAN, D. **The design of everyday things**. Arizona: Basic Books, 2013.

SALEN, K; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo**. São Paulo: Blucher, 2010.

SHELL. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. US: A. K. Peters, 2014.

TOLKIEN, **Silmarillion**. Versão digital.

**CONSTRUÇÃO DO CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES DAS ELETIVAS**

**ATAQUE CRÍTICO**

NOME DOS PROFESSORES: ARTHUR E JOÃO NETO

ANO: 2019

DATA	CONTEÚDOS	OBJETIVOS	HABILIDADES / COMPETÊNCIAS	AValiação
16/08	Re-apresentação da eletiva e introdução aos conceitos introdutórios	Apresentar os conceitos seminais da ludologia e as relações entre os jogos e as culturas que os desenvolvem.	Espírito Gregário;	Participação em sala de aula
23/08	Jogos da Antiguidade  (Gamão)	Conhecer os primeiros jogos de tabuleiro de que se tem registro e estudar, mais a fundo, alguns dos que chegaram até nós legados pela Tradição Ocidental.  Jogo estudado:	Desenvolver o raciocínio lógico, por meio do uso criativo (ludicidade) da linguagem verbal e não-verbal;	Participação em sala de aula
30/08	Jogos Medievais  (Xadrez)	Estudar a relação entre os jogos de tabuleiro medievais e a cultura dos povos da Idade Média.  Jogo estudado:	Capacidade de reconhecer diferentes períodos históricos	Participação em sala de aula
06/09	Semana de recuperação,	-----	-----	-----
13/09	Jogos orientais  (Xadrez Chinês, Go)	Apresentar a tradição oriental de jogos de tabuleiro.	Capacidade de reconhecer diferentes culturas e períodos históricos;	Participação em sala de aula



GOVERNO DO ESTADO  
DO ESPÍRITO SANTO  
Secretaria da Educação

GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO  
**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO**  
ASSESSORIA DE APOIO CURRICULAR E EDUCAÇÃO AMBIENTAL

		Jogo estudado: Mahjong		
20/09	Visita técnica	Visita técnica à loja Taberna Geek	Aprender a conviver, aprender a ser.	
27/09	Jogos brasileiros ( )	Conhecer alguns dos jogos produzidos no Brasil	Conhecer a cultura e história dos povos que formam a civilização brasileira.	Participação em sala de aula
04/10	Dia da família na escola	-----	-----	-----
11/10	Atividades em grupos: estudando mecânicas	Incentivar a leitura e a escrita a partir do contato com as regras de diferentes jogos de cartas e de tabuleiro.	Desenvolver as capacidades de leitura e de interpretação;	Participação na atividade em grupo
18/10	Atividades em grupos: estudando mecânicas	Conhecer o processo de construção de jogos a partir de diversos contextos históricos.	Raciocínio lógico e habilidades de leitura e escrita.	Participação na atividade em grupo
25/10	Atividades em grupos: estudando mecânicas	Refletir sobre conceitos morais por intermédio de histórias e mecânicas em cenários históricos e fictícios.	Espírito Gregário; desenvolver a inteligência espacial	Participação na atividade em grupo
01/11	Preparação da culminância	Distribuir funções dentro de grupos a partir de critérios de afinidade e cooperação	Aprender a conviver e desenvolver a inteligência interpessoal	Participação no desenvolvimento da culminância



GOVERNO DO ESTADO  
DO ESPÍRITO SANTO  
Secretaria da Educação

GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO  
**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO**  
ASSESSORIA DE APOIO CURRICULAR E EDUCAÇÃO AMBIENTAL

08/11	Preparação de culminância	Confecção de protótipo	Antecipação e resolução de problemas;	Participação no desenvolvimento da culminância
22/11	Preparação da culminância	Confecção do material para a culminância	Proatividade;	Participação no desenvolvimento da culminância
29/11	Preparação da culminância	Confecção do material para a culminância	Proatividade; espírito gregário	Participação no desenvolvimento da culminância
06/12	Culminância das eletivas	Exibir os projetos desenvolvidos ao longo da Disciplina Eletiva	Espírito Gregário;	Participação no desenvolvimento da culminância



GOVERNO DO ESTADO  
DO ESPÍRITO SANTO  
Secretaria da Educação

GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO  
**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO**  
ASSESSORIA DE APOIO CURRICULAR E EDUCAÇÃO AMBIENTAL

# ATAQUE CRÍTICO

UMA ELETIVA DE JOGOS DE TABULEIRO

PROFESSORES **ARTHUR FREITAS** E **JOÃO NETO**

## O QUE SÃO?



### Características gerais

- Conjunto de regras;
- Recursos gráficos;
- Lógica;
- Objetivos.

### Elementos

- Estratégia;
- Sorte;
- Antecipação de problemas;
- Gerenciamento de recursos.





GOVERNO DO ESTADO  
DO ESPÍRITO SANTO  
Secretaria da Educação

GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO  
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO  
ASSESSORIA DE APOIO CURRICULAR E EDUCAÇÃO AMBIENTAL

# OS JOGOS E A EDUCAÇÃO

## JOGOS E HISTÓRIA

Compreensão histórico-social dos jogos;  
Funções sociais e históricas dos jogos;  
Diversidade étnica-cultural.

## JOGOS E LÍNGUA PORTUGUESA

Enriquecer o vocabulário;  
Lógica e argumentação;  
Técnicas de escrita.



**VÍDEO:** Jogos de  
tabuleiro e educação



# COMO VAI FUNCIONAR A ELETIVA

## PARTE TEÓRICA

- ⇒ Apresentação de diversos jogos;
- ⇒ Apresentação dos contextos de produção;
- ⇒ Apresentação de regras.

**6 aulas**

## PARTE ANALÍTICA

- ⇒ Contato com diversos jogos;
- ⇒ Análise aprofundada de suas regras;

**3 aulas**

## PARTE PRÁTICA

- ⇒ Produção de jogos de tabuleiro.

**4 aulas  
+ culminância**



GOVERNO DO ESTADO  
DO ESPÍRITO SANTO  
Secretaria da Educação

GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO  
**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO**  
ASSESSORIA DE APOIO CURRICULAR E EDUCAÇÃO AMBIENTAL

## PARTE TEÓRICA/EXPOSITIVA

### HISTÓRIA

- ↳ História antiga;
- ↳ Contexto de produção;
- ↳ Relação entre jogos e sociedade.

### LÍNGUA PORTUGUESA

- ↳ Produção e interpretação de textos;
- ↳ Gêneros textuais;
- ↳ Escrita técnica.

## PARTE ANALÍTICA

### INVESTIGAÇÃO E ENGENHARIA REVERSA

- ↳ Cada grupo será responsável por analisar um jogo.
- ↳ As mecânicas serão compreendidas e discutidas;
- ↳ O sucesso no jogo depende mais de sorte, de estratégia, da capacidade de argumentação, etc.
- ↳ Propor mudanças às mecânicas do jogo.



GOVERNO DO ESTADO  
DO ESPÍRITO SANTO  
Secretaria da Educação

GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO  
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO  
ASSESSORIA DE APOIO CURRICULAR E EDUCAÇÃO AMBIENTAL

# JOGO REAL DE UR



# GAMÃO





GOVERNO DO ESTADO  
DO ESPÍRITO SANTO  
Secretaria da Educação

GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO  
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO  
ASSESSORIA DE APOIO CURRICULAR E EDUCAÇÃO AMBIENTAL

# XADREZ



# MUNCHKIN





GOVERNO DO ESTADO  
DO ESPÍRITO SANTO  
Secretaria da Educação

GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO  
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO  
ASSESSORIA DE APOIO CURRICULAR E EDUCAÇÃO AMBIENTAL



VÍDEO: Processo de criação de jogos

CRIAÇÃO DE JOGOS DE TABULEIRO

PARTE  
PRÁTICA



EXPOSIÇÃO DOS JOGOS CRIADOS

PRODUÇÃO DE VÍDEOS REGISTRANDO O  
PROCESSO

“ISTO NÃO É UM CACHIMBO”

LA TRAHISON  
DES IMAGES

— De René Magritte

René Magritte (1898-1967) foi um dos principais artistas do movimento surrealista. Em suas obras, ele questionou a arte representativa.



*Ceci n'est pas une pipe.*



GOVERNO DO ESTADO  
DO ESPÍRITO SANTO  
Secretaria da Educação

GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO  
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO  
ASSESSORIA DE APOIO CURRICULAR E EDUCAÇÃO AMBIENTAL

## REPRESENTAÇÃO E SIMULAÇÃO



VÍDEO: Só se joga  
sério!

- Necessidade histórica da simulação e das representações.
- Registro e narração de acontecimentos;

- As simulações abarcam ações, sistemas e comportamentos.
- Elas ajudam a explicar e a entender o mundo;

## A REALIDADE EM PINCELADAS



VÍDEO: Cities Skyline  
New York



### BROOKLYN'S BRIDGE IN WATERPAINTING

— De Ryan Fox

As artes, principalmente após o movimento impressionista, distanciaram-se da representação do real



GOVERNO DO ESTADO  
DO ESPÍRITO SANTO  
*Secretaria da Educação*

GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO  
**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO**  
ASSESSORIA DE APOIO CURRICULAR E EDUCAÇÃO AMBIENTAL

# ATAQUE

## *Critico!*



DISCIPLINA ELETIVA DOS PROFESSORES

ARTHUR DE FREITAS E JOÃO NETO