**GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO**

**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO**

**ASSESSORIA DE APOIO CURRICULAR E EDUCAÇÃO AMBIENTAL**

|  |
| --- |
| **DISCIPLINA ELETIVA** |
| **TÍTULO** |
| **Gamificando a Proteção** |
| **DISCIPLINAS** |
| Algoritmo e Higiene, Saúde e Segurança |
| **PROFESSORES** |
| Ricardo Bicalho (Algoritmo)  Larissa Vaillant (Higiene, Saúde e Segurança) |
| **COMPETÊNCIAS GERAIS DA BASE** |
| CG01 -Conhecimento  CG02 – Pensamento científico, crítico e criativo  CG05 – Cultura digital  CG10 - Responsabilidade e cidadania |
| **TEMAS INTEGRADORES** |
| TI12 – Trabalho, Ciência e Tecnologia. |
| **JUSTIFICATIVA** |
| Na cultura digital nos deparamos cada vez mais com o surgimento de novos jogos a todo momento. E pensando em um meio de integrar cada vez mais a cultura digital em nossas práticas pedagógicas surgiu o pensamento da criação dessa eletiva. |
| **OBJETIVOS** |
| **Objetivo Geral**: Realizar uma eletiva envolvendo a arte de criar jogos para conscientizar as pessoas sobre os usos de equipamentos de proteção e medidas de prevenção de acidentes.    **Objetivo Específico**:   * Formar Protagonistas capazes de compreender que a criação de jogos é uma área de conhecimento que envolve saberes científico e artístico; * Socializar os indivíduos para que interajam e busquem formas de se expressar através da criação de jogos; * Reconhecer a importância da utilização de equipamentos de segurança e medidas de prevenção de acidentes. |



**GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO**

**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO**

**ASSESSORIA DE APOIO CURRICULAR E EDUCAÇÃO AMBIENTAL**

|  |
| --- |
| **METODOLOGIA** |
| Durante as aulas, os alunos terão aulas expositivas sobre jogos e programação de jogos. Além de filmes sobre os temas abordados. Terão acesso a plataforma Scratch para aprender passo a passo como criar jogos simples e interativos. |
| **AVALIAÇÃO** |
| A avaliação acontecerá ao longo da eletiva, por meio da observação em relação à participação dos estudantes durante as aulas teóricas e práticas e na culminância. |