

CONGRESSO DE **FORMADORES**

21-23 DE SETEMBRO DE 2022



FOZ DO IGUAÇU

Role-Playing Game em Projeto de Vida

Sônia Oracilio Duarte

Formador: Conrado Pareda Manucelli

COLÉGIO ESTADUAL RUI BARBOSA - ENSINO MÉDIO E TÉCNICO
FORMOSA DO OESTE - NRE ASSIS CHATEAUBRIAND
1 SÉRIE - TÉCNICO ADMINISTRAÇÃO

Objetivos:

- Compreender que a convivência com o outro não é uma tarefa fácil, e conviver com o outro em sala de aula sem entender o comportamento de cada um é praticamente impossível.
- Proporcionar aos estudantes a compreensão da necessidade de gerenciar suas emoções e respeitar o próximo, por meio da encenação de uma situação problema entre um gestor e um funcionário, sem ser agressivo e nem demonstrar sua irritação.

Desenvolvimento metodológico: Para essas atividades foram utilizadas aulas expositivas dialogadas e a metodologia ativa Role-Playing Game, que em sua tradução pode ser entendida como “jogo de interpretações de papéis ou interpretação de personagens”.

Período de implementação: A realização desta ação ocorreu de 06 a 13 de abril de 2022, com a utilização de 4 aulas.

Descrição da implementação

Para o desenvolvimento desta implementação foram mescladas várias metodologias para alcançar o educando. A base para discussão é freiriana, a qual considera aspectos do meio em que ele vive, suas características socioculturais e a forma como ele compreende os fatos, passando por uma visão construtivista em que o educando possa ser mais autônomo, fazendo questionamentos e transformando o mesmo em conhecimento e finalizando com uma metodologia ativa, Role-Playing Game.

Descrição da implementação

- No primeiro momento a aula foi expositiva dialogada sobre sentimentos e emoções, o que os educandos sabiam sobre o tema.
- A partir das falas dos educandos foi realizada a apresentação da temática “ Gestão de Emoções”, aula 05 disponível no RCO+.
- Ao perceber que os educandos confundiam sentimentos com emoções, foi utilizado o celular para pesquisar os conceitos e terem mais clareza.
- Em uma roda de conversa foi proposto uma reflexão sobre o processo de tomada de decisões. “Você pensa antes de agir?”

Descrição da implementação

- Retomada do conteúdo da aula anterior de forma expositiva e dialogada.
- Apresentação da situação problema e realização da atividade em duplas, visando a aprendizagem em pares e a encenação da situação.
- Produção do roteiro e encenação / metodologia Role-Playing Game.
- Edição do Vídeo no celular e encaminhamento via e-mail.
- Feedback dos alunos sobre a atividade desenvolvida.



Resultados

- Os estudantes estão buscando mais compreender um ao outro, respeitar as diferenças e principalmente controlar suas emoções.

Desenvolvimento:

- Escrita;
- Oralidade;
- Vivência corporal;
- Edição de vídeo.

Resultados

- Avaliação somativa.
- Critérios: Percepção do controle das emoções, aplicado na tonalidade de voz, a interação com o colega e a abordagem clara e objetiva do texto que produziram para a encenação.
- A maior parte da turma gostou da atividade e ao assistirem no coletivo seus vídeos fizeram apontamentos do que era necessário mudar para uma próxima atividade.



Educandos do 1º ano do técnico administrativo pesquisando e anotando os conceitos sobre sentimentos e emoções.



Árvore dos sentimentos e emoções produzida pelos educandos.



Duplas produzindo o roteiro da encenação

Evidências



Duplas produzindo o roteiro da encenação

Evidências

achei a aula muito boa, uma experiência única
de saber como ensinar, de saber como chamar
atenção do seu aluno, muito bom, gostei
demais da aula.

Relato do estudante
sobre a metodologia
utilizada

achei a atividade sobre o vídeo bem interessante,
pois já nos mostra como é a mescla de trabalho e nos dá
uma experiência.

Wesley Cornélio Borges Nº 42 1ª ADM

Relato do estudante
sobre a metodologia
utilizada