

## Plano ARGILA:

### ARG integrado ao ensino e à aprendizagem de línguas

Puppetmaster(s)	<p>Ana Luiza Brasil Campos, Ana Paula Prestes, Eduardo Radaelli, Isadora Assunção, Luane Borba e Marcelle.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisão e produção em língua inglesa - Ana Paula, Marcelle, Isadora, Luane, Eduardo e Ana Luiza</li> <li>• Elaboração da narrativa - Isadora</li> <li>• Design visual e divulgação pelo site - Luane</li> <li>• Design visual e desenvolvimento do app - Eduardo</li> <li>• Sonorização dos desafios - Marcelle</li> <li>• Testagem do ARG - Marcelle, Isadora, Luane, Ana Luiza, Eduardo e Ana Paula.</li> <li>• Desenvolvimento do jogo (desafios) - Eduardo e Ana Luiza</li> <li>• Desafio cenário 1 (biblioteca) - Isadora</li> <li>• Desafio cenário 2 (bosque) - Ana Luiza</li> <li>• Desafio cenário 3 (arco) - Luane</li> <li>• Desafio cenário 4 (planetário) - Eduardo</li> <li>• Desafio cenário 5 (cosmopolita) - Ana Paula</li> <li>• Desafio cenário 6 (prédio de música) - Marcelle</li> <li>• Desafio cenário 7 (Centro de Tecnologia) - Isadora</li> </ul>	
Disciplina	Games e Gamificação / Língua Inglesa	
Contexto de aplicação	• Nível de ensino	Ensino superior
	• Ano/Semestre	Diversificado, qualquer aluno da UFSM.
Objetivos l'm	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivo(s) temático(s)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Promover a pluralidade cultural e a integração de discentes do campus da Universidade Federal de Santa Maria/RS;</li> <li>- Estimular o conhecimento discente sobre os diferentes locais e órgãos institucionais existentes no Campus da Universidade Federal de Santa Maria/RS.</li> </ul> </li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivo(s) linguístico(s)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Promover o conhecimento da léxico-gramática em língua inglesa.</li> </ul> </li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivo(s) comunicativo(s)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Promover a interação e a colaboração entre os jogadores/participantes.</li> <li>- Desenvolver as habilidades de compreensão leitora e de produção escrita na língua inglesa.</li> <li>- Propiciar a compreensão de textos de diferentes semioses para o desenvolvimento do jogo.</li> </ul> </li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivo(s) tecnológico(s)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver o letramento digital e em jogos pelo uso de ferramentas digitais diversas (como aplicativos, redes sociais e sites)</li> </ul> </li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivo(s) inclusivo(s)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proporcionar a socialização entre todos os estudantes.</li> </ul> </li> </ul>	
Avaliação	Os alunos irão avançar na narrativa a medida em que forem capazes de resolver os desafios, não haverá uma avaliação formal, mas sim uma continuidade dos desafios. Também será disponibilizado ao final do jogo um questionário de avaliação para os estudantes contarem sua experiência como jogadores e dar sugestões para melhorá-lo.	
Gamificação utilizada	<input type="checkbox"/> Estrutural <input checked="" type="checkbox"/> de conteúdo	
Título do ARG	Until Afternoon Remake	
Narrativa base	<p>versão ing da narrativa:  <a href="https://docs.google.com/document/d/1q0wm9Cnbv3sJ5eMn4z2LmsY1lyKzWbP5Hh-bgstcJXo/edit">https://docs.google.com/document/d/1q0wm9Cnbv3sJ5eMn4z2LmsY1lyKzWbP5Hh-bgstcJXo/edit</a>            organização da narrativa:  <a href="https://docs.google.com/document/d/1Wuu2Vr80jUIGFGzi4emo5Ev7QvaPmeiAxTsr_8ZHNLE/edit">https://docs.google.com/document/d/1Wuu2Vr80jUIGFGzi4emo5Ev7QvaPmeiAxTsr_8ZHNLE/edit</a></p>	

Papel do jogador no ARG	Investigador, sendo um aluno da UFSM em busca de respostas para o que aconteceu com os seus créditos do RU.
Mídias utilizadas no ARG	Será necessário colocar após decidirmos as missões
Toca do coelho	Um QR Code: No RU 2 haverá um QR Code que direcionará os alunos para o RU 1; No RU 1 haverá um QR Code que direcionará para o site/app, com o trailer e, logo após, o ARG.
Trilha (Missões/Desafios)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quantidade <ul style="list-style-type: none"> <li>• Missão: 1 Propósito: saber porque os créditos sumiram e descobrir quem os roubou.</li> <li>• Desafios: 7 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Propósito do desafio 1: Desvendar o que há no arquivo do computador;</li> <li>- Propósito do desafio 2: Descobrir onde a Chapeuzinho e o Hacker supostamente irão se encontrar;</li> <li>- Propósito do desafio 3: Conseguir informações com o Podrão;</li> <li>- Propósito do desafio 4: Conseguir informações com a recepcionista do planetário;</li> <li>- Propósito do desafio 5: Descobrir quem supostamente é o hacker;</li> <li>- Propósito do desafio 6: Encontrar o Trevor;</li> <li>- Propósito do desafio 7: Descobrir quem de fato é o hacker e o motivo do roubo.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conteúdo (propósito das missões e dos desafios; gêneros discursivos implicados; processo(s) de conhecimento dos letramentos que almeja-se desenvolver) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Missão 1 / Desafio 1 ideia: <a href="https://docs.google.com/document/d/1c-3kLil5MIF607C3cArxNdRMX0EzOeg0HshyOzF/MX0/edit">https://docs.google.com/document/d/1c-3kLil5MIF607C3cArxNdRMX0EzOeg0HshyOzF/MX0/edit</a> Processos do conhecimento utilizados: <ul style="list-style-type: none"> <li>- experienciar o conhecido: trazer a memória dos contos de fadas já conhecidos pelos estudantes</li> <li>- experienciar o novo: inferir o nome dos contos de fadas em inglês</li> <li>- conceitualizar por nomeação</li> <li>- analisar funcionalmente: o código do bilhete</li> <li>- analisar criticamente: a intenção do autor no bilhete</li> <li>- aplicar apropriadamente ou criativamente: apropriadamente se o aluno for na biblioteca olhar o nome do livro; criativamente se ele conseguir descobrir por outros meios, como pesquisando na biblioteca virtual.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Missão 1 / Desafio 2 Ideia: <a href="#">Challenge Bosque</a> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Experienciar o conhecido: Estímulo à colaboração e participação na busca por mais informações.</li> <li>- Uso de múltiplas linguagens</li> <li>- Experienciar o novo:</li> <li>- Reconhecimento da diversidade, no sentido de conter códigos que fogem da linguagem texto e imagem.</li> </ul> </li> <li>• Missão 1 / Desafio 3 Ideia: <a href="#">Challenge Reitoria</a> Processos do conhecimento: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Experienciar o conhecido: trazer a memória dos games no estilo arcade</li> <li>- Experienciar o novo: conhecer os nomes de ingredientes que vão em um sanduíche</li> <li>- Aplicar adequadamente: destruir os obstáculos corretos e coletar os itens corretos</li> </ul> </li> </ul>

	<p>• Missão 1 / Desafio 4</p> <p>☰ Challenge Planetário</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Experienciar o conhecido: buscar os jogos de cruzadinha tradicional como modelo</li> <li>- Experienciar o novo: analisar e refletir sobre as palavras ao longo do jogo e da narrativa.</li> </ul>
	<p>• Missão 1 / Desafio 5</p> <p>Ideia: ☰ Challenge Cosmopolita</p> <p>Processos do conhecimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Experienciar o conhecido: Os enunciados/respostas trazem elementos da narrativa/vida universitária;</li> <li>- Experienciar o novo: Vocabulário sobre cafeteria/restaurante;</li> <li>- Conceitualizar por nomeação;</li> <li>- Analisar funcionalmente: Leitura dos enunciados para descobrir as senhas;</li> <li>- Aplicar apropriadamente: Descobrir as senhas;</li> </ul>
	<p>• Missão 1 / Desafio 6</p> <p>Ideia: <a href="#">Challenge 6</a></p> <p>Processos do conhecimento utilizados:</p> <p>Experienciar o conhecido:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender vocabulário no tópico música, sendo por instrumentos musicais e gêneros musicais.</li> </ul> <p>Experienciar o novo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ligar os instrumentos musicais aos sons dos instrumentos;</li> <li>- Pesquisar pelas dicas dos gêneros musicais;</li> <li>- Pesquisar para descobrir que som se refere a cada instrumento;</li> <li>- Adquirir conhecimento cultural e interdisciplinar</li> </ul>
	<p>• Missão 1 / Desafio 7</p> <p>Ideia: <a href="https://docs.google.com/document/d/1Eip2K5y0qhZ7QBGM_lywTWFLelWom3es8rV263kxxlk/e_dit">https://docs.google.com/document/d/1Eip2K5y0qhZ7QBGM_lywTWFLelWom3es8rV263kxxlk/e_dit</a></p> <p>Processos do conhecimento utilizados:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- experienciar o conhecido: trazer a memória das palavras vistas no ARG</li> <li>- analisar criticamente: tirar a conclusão a partir das informações no caça-palavras e da experiência no jogo</li> <li>- aplicar apropriadamente: responder quem é o hacker.</li> </ul>

Fonte: Diretrizes do Plano Argila elaboradas por Linhati (2023) como parte da tese de doutorado.