

# PROJETO DE APRESENTAÇÕES 3º BIMESTRE

## 1º ANO – INFORMÁTICA

**Tema:** Jogos em inglês;

**Grupos:** 10 grupos de 4 pessoas cada;

**Objetivo:** Aprender palavras e expressões em inglês através de jogos criativos;

**Trabalhos:** Produzir um jogo em inglês;

**Grupos:** Os grupos serão divididos em:

Grupo I	Grupo II	Grupo III	Grupo IV	Grupo V	Grupo VI	Grupo VII	Grupo VIII	Grupo IX	Grupo X
Board Games	Domino	Card Games	Dice Games	Pencil and Paper Games	Crosswords and Puzzles	Role Playing Games	Quizes	Music Games	Sport Games

\* Cada grupo poderá escolher o jogo que mais apreciar, no entanto um sorteio será feito caso mais de um grupo queira o mesmo jogo.

\* Não é permitido ao grupo plagar uma versão já existente da internet de um jogo e apresentar como seu em sala de aula, caso isso aconteça o grupo terá seu trabalho excluído e atribuída a nota 0,0.

\* Os jogos (a descrição deles) devem passar primeiramente pela aprovação de professora e, só depois, apresentados em sala.

\* Caso haja dificuldade em produzir o material poderá ser feita uma nova sugestão de jogo para a professora e, se aprovada, será corrigida a categoria e editada neste documento, caso seja negada então os alunos deverão cumprir a tarefa proposta se não ficarem sem esta nota.

### Organização das apresentações:

- Apresentação dos jogos em sala – com ajuda de cartazes, materiais, vídeos, pps, data-show, etc;
- Explicar expressões em inglês aprendidas com os jogos;
- Apresentar o jogo interagindo com a sala, ou seja, a turma deverá participar do jogo, apresentar de forma criativa;
- Poderão ser feitas apresentações de vários tipos:
  - A) Produzir jogos e distribuir para que os alunos brinquem;
  - B) Produzir matérias e jogar com os alunos;
  - C) Fazer a turma ser as peças do jogo;
  - D) Dividir os grupos e brincar com os alunos;
  - E) Fazer uma pesquisa após a apresentação.

### Datas:

- Os trabalhos deverão ser feitos entre Novembro de 2013 e Dezembro de 2013;
- Os primeiros trabalhos serão apresentados primeiro em sala de aula (depois na escola se for possível);
- Até 30 de novembro – enviar a versão para análise da professora – uma descrição de como é o jogo;
- Formação dos grupos de até 4 componentes (até 22 de novembro – enviar para e-mail cristianebrito1978@gmail.com);
- Formação da comissão para análise até 30 de novembro – convidarei alguns alunos de outra sala;
- Correções dos jogos: até 18 de dezembro;
- Apresentações em sala: Janeiro de 2014;
- Competição entre as equipes (janeiro/fevereiro 2014);
- Resultados Março de 2014.

### Competição:

- Após as apresentações em sala os alunos divulgarão seus jogos para outras turmas utilizando recursos como: fotocópias entregues, cartazes, sites de relacionamento, links, propaganda, etc.
- Serão premiados os 3 primeiros lugares que obtiverem maior número de votos;

- As formas de contagem dos votos serão definidas por uma comissão formada por alunos de outras salas que ficará responsável para acompanhar o processo de votação e também observará o procedimento dos grupos e, se for o caso, comunicar à professora para que sejam aplicadas as punições cabíveis;
- As formas de divulgação dos jogos serão definidas pela comissão e poderá conter essas formas de votos:
  - a) Curtidas no **facebook**;
  - b) Visualizações no **youtube**;
  - c) Votação feita na escola com urnas;
  - d) Aplausos em sala ou em apresentações no auditório para desempates;

### Punições:

- A comissão ficará responsável por observar o comportamento dos grupos e a professora aplicará punições àqueles que não observarem as regras;
- Será punido o grupo que **comprovadamente**:
  - A) Pegar um jogo pronto na internet (sem produzi-lo) – isso se chama **plágio** e o grupo será excluído da competição e será dada nota 0,0 ao trabalho;
  - B) Fizer propaganda **negativa** sobre os outros grupos, ofendendo, xingando, etc. os outros colegas. Neste caso dependendo do que for dito, ou feito o grupo pode sofrer perda de pontuação ou ter seu trabalho excluído e atribuído 0,0 à nota;
  - C) “Inventar” ou alterar as notas, curtidas, visualizações de forma fraudulenta para ganhar a competição;
  - D) “Comprar” de alguma maneira voto dos alunos em benefício próprio;
  - E) Agir de forma a prejudicar de qualquer forma o trabalho dos outros;
  - F) Apresentar jogos que tenham palavras ou expressões de baixo calão (palavrões), insinuações pornográficas, sexo, violência, pedofilia, incitação às drogas ou **qualquer conteúdo que atente à moral e aos bons costumes**. O grupo poderá inclusive ser punido com a proibição de apresentar-se e, dependendo do conteúdo, poderá ser atribuída nota 0,0 ao grupo.