GABRIEL GARCIA GUIMARÃES

LUCAS FERNANDO DOS SANTOS

STEPHANIE AMBROSIO

SIMONY SILVA CAMPELLO

**ROTEIRIZAÇÃO DO MÓDULO 1**

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

LICENCIATURA EM EDUCOMUNICAÇÃO

São Paulo - Novembro/2019

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tema principal | Subtemas | Objetivos específicos | Bibliografia |
| **Módulo 1** - | * Aprendizagem baseadas em jogos;   Sugestão de título: Como aprender jogando? | * Refletir sobre o aprendizado baseado em jogos de entretenimento; | Jogos eletrônicos e aprendizagem: o que as crianças e os jovens têm a dizer?  ALBUQUERQUE R. CRUZ M., RAMOS D.  <https://bit.ly/2MJDmdJ>  Aprendizado e Jogos  GEE J. P.  <https://drive.google.com/file/d/1jLounZPolCmuL9JwgUBtRKTQcY7CE_9Y/view?usp=sharing> |
|
|
| * Alunos multiconectados: a geração Z na era dos jogos; | * Aprofundar-se em pesquisas sobre a Geração Z e sua relação com os jogos digitais. | Nativos Digitais, Imigrantes Digitais  Por Marc Prensky  <http://www.colegiongeracao.com.br/novageracao/2_intencoes/nativos.pdf>  O potencial significativo  de games na educação:  análise do Minecraft  SOUZA L., CANIELLO A.  <https://drive.google.com/file/d/1of50cL-nO4qPfHQpqzj90hXHzUzQXFAt/view?usp=sharing> |
| - Aplicabilidade de jogos na sala de aula. | * Discutir o papel do professor durante o aprendizado baseado em jogos; * Apresentar diferentes metodologias de uso de jogos em processos pedagógicos; | MCGONIGAL, J. O que é exatamente um jogo? In.:MCGONIGAL, J. A realidade em jogo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.  <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4574663/mod_resource/content/2/McGonigal_O_que_exatamente_e_um_jogo_OCR.pdf>  FRAGOSO, S.; AMARO, M. A triforce dos estudos de jogos. In.: FRAGOSO, S.; AMARO, M. Introdução aos estudos de jogos. Salvador: Edufba, 2018. |

**TELA 01**

**TEXTO DE INTRODUÇÃO A FASE 1**

|  |
| --- |
| Olá, jogador(a), seja bem vindo a Fase 1 Título e prepare-se para se lançar no universo dos jogos.  Conheça a seguir a estrutura da primeira fase do curso:  [ÍCONE VÍDEO] Como aprender jogando? (Parte I)  Nesse vídeo, nossos apresentadores se aventuram em jogos que fizeram sucesso: Tetris e Super Mario. Jogue você também e saiba como esses games ativam habilidades de aprendizado em seus jogadores!  [ÍCONE VÍDEO] Como aprender jogando? (Parte II)  A missão continua: nossos apresentadores se arriscam a pensar a Geração Z enquanto jogam os atuais games que fazem sucesso entre esses alunos multiconectados: Minecraft e Just Dance!  [ÍCONE TEXTO] Dando Start: A relação entre videogames e aprendizagem  Em nosso primeiro texto, , você será apresentado aos princípios de desenvolvimento de jogos eletrônicos, elaborados por James Paul Gee, que estão diretamente ligados a processos de aprendizagem.  [ÍCONE TEXTO] Educar na Era Digital: O Game Over da Era Analógica  Nessa reportagem, conheça as ideias de Marc Prensky, criador do termo ‘nativo digital’, e saiba como o uso dos videogames tem lançado um novo desafio para a educação.  [ICONE PODCAST] Podcast: Jogada de Mestre  Dê um mergulho na realidade ao conhecer o trabalho de uma educadora que apostam no uso de jogos em suas aulas!  Anote aí quais são os nossos objetivos de aprendizado para que você supere esse desafio:   * Refletir sobre o aprendizado baseado em jogos de entretenimento. * Aprofundar-se em pesquisas sobre a Geração Z e sua relação com os jogos digitais. * Discutir o papel do educador durante o aprendizado baseado em jogos. * Apresentar diferentes metodologias de uso de jogos em processos pedagógicos.   Todos esses materiais foram pensados para que você avance seus conhecimentos para um próximo nível.Para começar esta fase, pressione o botão **Start**. |

**TELA 02**

**TEXTO DE INTRODUÇÃO AO VÍDEO PARTE I**

|  |
| --- |
| Como um jogo ativa habilidades de aprendizado? Neste vídeo, nossos apresentadores  se aventuram em jogos que fizeram sucesso: Tetris e Super Mario. Jogue você também e saiba como esses games ativam habilidades de aprendizado em seus jogadores! |

|  |  |
| --- | --- |
| **CENA 01** | |
| **DESCRIÇÃO** | **NARRAÇÃO E LEGENDA** |
| ABERTURA VINHETA  TEMPO ESTIMADO DO VÍDEO: 5 MINUTOS. |  |
| **CENA 02** | |
| **DESCRIÇÃO** | **NARRAÇÃO E LEGENDA** |
|  | Trata-se de uma dinâmica de conversa, as falas a seguir são apenas um guia, não é necessário memorizá-las.  [APRESENTADOR 01] Olá, jogadores e jogadoras! Eu sou FULANO e esse é FULANO. A nossa missão aqui hoje é aprender jogando!  [APRESENTADOR 02] É isso mesmo! Enquanto nós jogaremos games que são representativos para o conceito de aprendizado de jogos, vamos trazer alguns conceitos à tona.  [APRESENTADOR 01] A gente vai refletir sobre o aprendizado baseado em jogos e discutir como os jogos desenvolvem inúmeras habilidades.  [APRESENTADOR 02] Será que vamos zerar algum jogo? Só dando start pra saber! |
| **CENA 03** | |
| **DESCRIÇÃO** | **NARRAÇÃO E LEGENDA** |
| Antes de iniciar, surgir frase a seguir, com tipologia de games, a seguir imagens de referência.    [**https://www.gettyimages.com.br/detail/v%C3%ADdeo/game-over-retro-video-game-menu-imagens-de-arquivo/529744089?adppopup=true**](https://www.gettyimages.com.br/detail/v%C3%ADdeo/game-over-retro-video-game-menu-imagens-de-arquivo/529744089?adppopup=true)  **Os jogos nos desafiam com obstáculos voluntários e nos ajudam a empregar nossas forças pessoais da melhor forma possível.**  **Jane McGonigal**  Em seguida, ambos os apresentadores vão começar a jogar Tetris. Tela multiplayer. abaixo A discussão se dá enquanto ambos os jogadores jogam.    Acho que seria interessante que os jogadores chegassem em um nível mais rápido e ao perderem o jogo, iniciarem o próximo. | [APRESENTADOR 01] Você arrisca dizer qual o jogo mais favorito de todos os tempos?  [APRESENTADOR 02] Um dos jogos mais queridos pra muita gente é o Tetris. Ele é jogado há mais de 35 anos. Mas por que será que esse jogo aparentemente tão simples faz tanto sucesso até hoje?  [APRESENTADOR 01]: Acho que o primeiro motivo é que o Tetris é **fácil de aprender**.A mecânica do jogo é simples. A gente aprende jogando, por exemplo, que devemos girar as peças para formar as linhas.  [APRESENTADOR 02]: Sim, não precisamos ler instruções: Não há personagens complexos, não há combinações estranhas de botões e nada impossível de se resolver.  [APRESENTADOR 02]: Outro ponto é que o jogo evolui com o jogador. No início, o Tetris é muito fácil, mas as peças começam a cair cada vez mais rápido, e o jogo simplesmente fica mais e mais difícil.  [APRESENTADOR 01]: Essa evolução gradual faz com que o nível do jogo fique um pouco acima do alcance de nossas habilidades. Por isso que a dica pra um jogo de sucesso é: O desafio num jogo não pode ser muito difícil ao ponto de o jogador não alcançar o objetivo nem muito fácil porque o jogador ficaria entediado.  [APRESENTADOR 02]: Acho interessante jogarmos Tetris pra pensarmos na ideia de que muitos acreditam: os jogos são para o lazer e não para o ensino .  [APRESENTADOR 01]: Na verdade, o que os estudos acadêmicos têm mostrado é que os games permitem ativar processos de ensino e aprendizagem. O desenvolvimento da cognição é uma das principais habilidades apontadas nos estudos de jogos e da educação.  [APRESENTADOR 02]: Até porque estamos desenvolvendo nossa cognição ao jogar o Tetris: nosso raciocínio precisa ser rápido, temos que ter habilidade motora de manusear os comandos e estratégias de controle.  [APRESENTADOR 01]:Fora as habilidades cognitivas que vão sendo aprimoradas a partir dessa interação com o jogo. O Tetris só fica mais difícil quando o jogador está jogando bem,criando um perfeito equilíbrio entre um desafio mais complexo e a capacidade de vencer o jogo.  [APRESENTADOR 02] Exato, você evolui com o jogo! Me lembro de uma pesquisa da Universidade da Califórnia que usou o Tetris num estudo e concluiu que nosso cérebro melhora ao solucionar tarefas difíceis com a prática. Os participantes do experimento jogavam 45 minutos por dia, cinco dias por semana, durante 8 semanas. Ao final, o pesquisador comprovou um aumento na espessura do córtex cerebral, o que significa mais conexões neuronais após a atividade.  Acho que seria interessante que os jogadores chegassem em um nível mais rápido e ao perderem o jogo, iniciarem o próximo. |
| **CENA 04** | |
| **DESCRIÇÃO** | **NARRAÇÃO E LEGENDA** |
| Tela escurece. Outra frase surge em fundo preto:  **Os jogos nos motivam a participar mais integralmente daquilo queestamos fazendo.**  **Jane McGonigal**  Em seguida, ambos os apresentadores vão começar a jogar Super Mario. Aqui fica a decisão de saber se vão jogar um após o outro. | [APRESENTADOR 01]:Pronto para mais uma jogada? Outro queridinho dos anos 90 foi o Super Mario World de 1991.  [APRESENTADOR 02]:O Super Mario tornou-se um sucesso imediato depois que foi lançado, numa época em que o mercado internacional de videogames vivia uma crise.  [APRESENTADOR 01] O Mario é um personagem que nos conduz por uma série de desafios. Quem nunca se empenhou na missão de resgatar a princesa Peach?  [APRESENTADOR 02]: Sim, passamos por encanamentos, pulamos plantas carnívoras. Tudo isso foi revolucionário para a época, principalmente a capacidade de prender os jogadores nos desafios do jogo.  [APRESENTADOR 02]: Ele é um bom jogo para falarmos de outras habilidades que o jogador desenvolve enquanto joga.  [APRESENTADOR 01]: Exatamente! Ao jogar Mario, temos que tomar decisões, fazer escolhas, entender as regras, até porque elas não são ditas logo de cara, o que quer dizer que literalmente nós aprendemos jogando. Isso tudo desenvolve o raciocínio do jogador.  [APRESENTADOR 01]: Além disso, há momentos que as habilidades visuais também são desenvolvidas porque o jogo exige do jogador rápidos movimentos e respostas, explora a imaginação e a interação.  [APRESENTADOR 01]:O Mário também traz influências de jogos de luta por exemplo, já que em algumas fases do jogo, o jogador tem que controlar o número de vidas, descobrir os golpes, atacar e se defender para atingir um objetivo final.  [APRESENTADOR 02]:Nosso vídeo tá chegando ao fim. As partidas aqui foram divertidas! Aproveite para jogar: Acesse o site PlayRetroGames. Lá você pode se aventurar por uma variedade de games antigos como os jogos que vimos aqui e muitos outros como Donkey Kong e Sonic.  [APRESENTADOR 01]:Aproveite para descobrir quais habilidades o jogador desenvolve em cada jogo! Nós vamos continuar jogando por aqui! Até o próximo vídeo! |

**TELA 03**

**SAIBA MAIS (sugestão de nome > Baú do Tesouro)**

|  |
| --- |
| Quer se aprofundar no tema?  [ÍCONE DE LIVRO] Aprendizado e Jogos de James Paul Gee.  <https://drive.google.com/file/d/1jLounZPolCmuL9JwgUBtRKTQcY7CE_9Y/view?usp=sharing>  [ÍCONE TEXTO] Dando Start: A relação entre videogames e aprendizagem  Em nosso primeiro texto, você será apresentado aos princípios de desenvolvimento de jogos eletrônicos, elaborados por James Paul Gee, que estão diretamente ligados a processos de aprendizagem.  **DANDO START: A RELAÇÃO ENTRE VIDEOGAMES E APRENDIZAGEM**  A indústria de videogames opera em função do entretenimento jovem, mas será essa a única aplicação de um jogo?  Que um jogo eletrônico é projetado para ser divertido todos nós já sabemos, mas seu processo de elaboração também tem muito a dizer sobre a aprendizagem. Ninguém nasce sabendo jogar, e mesmo que algumas mecânicas se repitam em diferentes títulos ao longo da história, cada jogo sempre traz algo de particular em sua jogabilidade. Por isso, ao programar um videogame, os desenvolvedores precisam pensar em como o jogador pode aprender as mecânicas durante a própria narrativa, afinal ninguém quer comprar um jogo virtual e ter que ler um manual antes de poder se divertir.  O autor americano James Paul Gee relaciona a teoria do aprendizado contemporânea com o próprio funcionamento dos videogames. Segundo essa teoria, nosso processo de aprendizado se dá principalmente através das experiências pelas quais passamos e não por meio de cálculos abstratos ou generalizações, como as teorias anteriores defendiam.  Os videogames nada mais são do que experiências virtuais centradas na resolução de problemas, onde a cada fase ou etapa aprendemos novas dinâmicas de jogabilidade que nos permitem avançar na história do jogo. Essa característica garante aos videogames um grande potencial para fins educativos, pois permite que os jogadores experimentem as mais variadas situações, por se tratar de uma realidade simulada, e, portanto, aprendam a partir dessas experiências, com o bônus de ser uma atividade prazerosa.  É claro que não podemos considerar os jogos como uma fórmula mágica para as questões de aprendizado, além disso nem todos os jogos geram experiências que podemos considerar como formadoras de uma aprendizagem profunda. O design dos jogos é a chave principal para criação de um “bom jogo”, de modo que seus princípios criam condições para ocorrer a aprendizagem mais aprofundada. Entre os princípios de jogabilidade e de aprendizagem que Paul Gee pontua como necessários para o design de um bom jogo, podemos destacar seis que trazem importantes elementos a serem observados.  O primeiro princípio é o da identidade: um bom jogo deve promover ao jogador a possibilidade de se identificar com uma personagem ou com um universo, a ponto dele assumir um compromisso de valorizar as ações realizadas por (ou contra) esta personagem ou universo.  Outro importante aspecto é o da produção, uma vez que os jogadores devem ter certo nível de influência no jogo a partir de suas ações ou decisões durante a história, permitindo que eles criem uma narrativa pessoal e única.  Já a interação, que é igualmente relevante, ocorre a partir da comunicação entre os jogadores, algo que é bem comum no universo dos jogos online, mas que não deixa de existir nos jogos de apenas um jogador, quando este compartilha suas experiências em comunidades e fóruns digitais do jogo.  O design também deve ser pensado para adequar as consequências das falhas dos jogadores, incentivando-os, portanto, a correrem mais riscos e a explorar diferentes possibilidades de jogabilidade.  A frustração prazerosa é outro princípio considerável no desenvolvimento de um jogo. Ele deve ser desafiador, mas não impossível, sendo o desafio um elemento motivador para que os jogadores se sintam realizados ao superar os obstáculos.  Por último, os bons jogos devem desenvolver o pensamento sistemático de seus jogadores, fazendo com que diferentes ações tenham diferentes impactos, levando o jogador a refletir sobre suas escolhas e determinar qual o melhor caminho para atingir a finalidade desejada.  Esses princípios são exemplos de fundamentos que os jogos já fazem e que potencializam os processos de aprendizagem, mas que não são exclusivos do universo dos videogames e que podem ser aplicados em outros contextos educativos.  Gostando ou não de jogos, uma coisa não se pode negar: eles são extremamente eficazes na elaboração de problemas que possibilitem o progressivo avanço dos jogadores, que, ao aprender com os problemas dos níveis anteriores, tornam-se capazes de abordar os novos obstáculos com soluções inventivas baseadas na sua própria experiência. Por isso, devemos estar atentos às possibilidades que os videogames podem nos apresentar como potencializadores de processos de aprendizagem, seja para seu uso direto na educação ou para adaptação de seus princípios de design no planejamento de processos educativos. |

**TELA 04**

**TEXTO DA ATIVIDADE**

|  |
| --- |
| QUICK GAME (JOGO RÁPIDO)  Nesta atividade você, jogador(a), irá dar o *start* e adentrar o universo dos jogos. O exercício tem dois caminhos para sua resolução: se você atua em sala de aula, leia as orientações descritas no item A; caso não esteja atuando em sala de aula, leia as orientações descritas no item B.   1. Para jogadores-educadores que atuam no sistema educativo.   Que tal trocar uma ideia com os seus alunos? Separe um momento da sua aula para perguntar quais jogos cada um dos seu alunos gosta. Crie uma lista com o nome do aluno e os jogos que ele joga, também separe o que é jogo de computador, videogame, celular, tabuleiro, cartas. Pergunte aos alunos sobre a dinâmica daqueles que você não conhece e/ou faça uma rápida pesquisa para entender melhor os mais citados da lista. Em seguida, apresente tais informações em um documento pdf e compartilhe com seus colegas por meio do seguinte link: \_\_\_\_\_\_\_\_   1. Para jogadores-educadores que não estejam atuando neste momento em um sistema educativo.   Liste, em uma folha, o nome dos jogos que você já jogou durante sua vida, podem ser atuais ou não. Em seguida, categorize os jogos de acordo com suas semelhanças: número de jogadores, mecânicas, tema, ou qualquer elemento que você julgue em comum. Em seguida, apresente tais informações em um documento pdf e compartilhe com seus colegas por meio do seguinte link: \_\_\_\_\_\_\_\_  Obs.: você pode se utilizar de imagem e texto para ilustrar sua atividade. Além disso, a ferramenta utilizada poderá ser de sua escolha, como PowerPoint ou Word. |

**TELA 05**

**TEXTO DE INTRODUÇÃO AO VÍDEO PARTE II**

|  |
| --- |
| A missão continua: nossos apresentadores se arriscam a pensar a Geração Z enquanto jogam os atuais games que fazem sucesso entre esses alunos multiconectados: Minecraft e Just Dance! |

|  |  |
| --- | --- |
| **CENA 01** | |
| **DESCRIÇÃO** | **NARRAÇÃO E LEGENDA** |
| ABERTURA VINHETA |  |
| Acho que nesses dois jogos seguintes, podemos usar vídeos de preview do jogo. | [APRESENTADOR 02]: Vamos jogar um game mais atual para falar de uma geração que está em sala de aula. Para isso vamos para o ano de 2009 quando estreia o jogo Minecraf: sucesso entre os estudantes e educadores que usam o jogo como veículo de aprendizagem.  [APRESENTADOR 01] Vale destacar que esse game não nasceu como jogo educativo, mas tem sido usado por inúmeras escolas em todo o mundo, em diversas disciplinas. Na China, alunos de várias escolas adotaram o Minecraft para aprender literatura, reconstruindo cenários de romances clássicos. Na Austrália, nas aulas de matemática, o jogo é usado para criar as combinações de matéria-prima para fazer novos produtos.  [APRESENTADOR 01] O legal do Minecraft é a capacidade de tomar decisões do jogador: ele pode seguir o caminho que quiser e tomar suas próprias decisões sobre o que fazer. Com o avatar, o jogador pode criar casas, castelos e cidades inteiras, utilizando blocos minerados. O objetivo é explorar os cenários, colher objetos, combater a fome e criar formas pra se proteger contra os inimigos, utilizando materiais como madeira, areia, carvão, pedra e diamantes. Acho que por todas essas estratégias, é um jogo que tem conquistado as crianças e os adolescentes na sala de aula há cerca de 10 anos desde seu boom no mercado.  [APRESENTADOR 01]: Você falou em ano, mas pera lá. A gente tem que definir a Geração Z que é realmente a que está em sala. A primeira polêmica é de quando eles começaram a nascer. Alguns pesquisadores delimitam a Geração Z nasceu de 1989 até 2010. Outros separam que os millennials nasceram até o ano 2000 e a geração seguinte, a Z, nasceu a partir de 2001. Essa é a delimitação usada pelo Censo dos Estados Unidos, por exemplo. Já os historiadores que criaram o termo millennials dizem que os millennials nasceram até 2004. Outros vão dizer que são os nascidos até 1996. Mas o que interessa mesmo é que boa parte da Geração Z ainda está dentro da sala de aula e que eles são considerados nativos digitais.  [APRESENTADOR 02]: Ou, pelo menos, nasceram em um mundo com internet. Não necessariamente eles estiveram sempre conectados, porque temos que pensar na diversidade brasileira.  [APRESENTADOR 01]: Sim, claro. A gente pode pensar que a maior parte dessa geração passou a se conectar cedo porque os smartphones é uma das formas mais comum de acesso à internet atualmente. Isso graças ao primeiro iPhone lançado em 2007 e graças a loja de aplicativos também da Apple que revolucionou a forma de usar celulares. Minecraft é um jogo que possui aplicativo para celular.  [APRESENTADOR 02]: Sim, ele é o que chamamos de multiplataforma. Tem versão de videogame, computador e celular, isso é uma característica de muitos jogos atualmente. Para sobreviver no mercado, um jogo tem que conquistar todo tipo de jogador de várias plataformas.  [APRESENTADOR 01]: O Brasil, segundo uma pesquisa da FGV de 2019, já tem mais de um smartphone por habitante. Por isso, os jogos precisam estar nos celulares das pessoas.  [APRESENTADOR 02]: A Geração Z leva isso para a sala de aula como todo educador já sabe.  [APRESENTADOR 01]: O importante é não ter o celular e os jogos como vilões, porque eles podem desenvolver habilidades. Por exemplo, aquele mito de que os jovens não conversam mais e só jogam é falso na realidade. O Minecraft, por exemplo, tem interações com outras pessoas e pode ser um jogo para desenvolver o trabalho em equipe já que ele permite construções de mundos inteiros com esses bloquinhos. Ele permite explorar e criar objetos com grande autonomia e compartilhar as experiências adquiridas com outros gamers.  [APRESENTADOR 02] O que a gente tem que entender é que os jovens da geração Z são multiconectados. Os educadores acabam sempre por pensar que eles estão isolados do mundo, mas, na verdade, eles estão conectados o tempo todo através de conversas virtuais. É muito comum assistir TV e estar comentando sobre o programa em alguma rede social através das hashtags ou estar jogando online enquanto mantém uma conversa de áudio com algum outro jogador.  [APRESENTADOR 01]: Bom, é realmente um mito de que a Geração Z não tem mais relações interpessoais, mas, como nasceu em um ambiente digital, essa geração está acostumada a respostas instantâneas, bate-papo em tempo real e a uma comunicação mais rápida.  [APRESENTADOR 02]: E-mail já está um pouco velho pra eles.  [APRESENTADOR 01]: A internet é a principal fonte de entretenimento entre esses jovens. Talvez por isso eles não se desconectam nunca das redes.  [APRESENTADOR 02}: Outro fato importante do Minecraft é que ele é um jogo que foge da ideia de ganhar ou perder já que ele pode nunca ter fim. É uma ferramenta criativa, que inclusive serve para lugares do mundo real sejam eles ainda existentes ou não.  [APRESENTADOR 01] Além disso, dá “voz” ao usuário, que pode criar modificações dentro do jogo, impondo novos desafios e estimulando a fantasia de forma lúdica. |
| **CENA 02** | |
| **DESCRIÇÃO** | **NARRAÇÃO E LEGENDA** |
| Corte entre uma cena e outra | [APRESENTADOR 01]: Mudando de jogo a gente quebra um outro mito: o de que os jogos reforçam o sedentarismo. O jogo de dança JUST DANCE vai contra essa ideia, já que o jogador tem de realmente dançar para ganhar pontos. Não tem como ser sedentário com um jogo desses.  [APRESENTADOR 02]**:** Esse jogo também é de 2009 e o legal é que ele era uma novidade porque precisava de uma tecnologia de vídeo para ler os movimentos do jogador para que pudesse dar os pontos. E tecnologia essa geração ama. Em uma pesquisa do Ibope, mais de trinta por cento disseram que pagariam qualquer preço por algo eletrônico que realmente quisessem.  [APRESENTADOR 01]: É um jogo que também foge à regra porque os jogadores precisam se reunir em um espaço físico real para jogar. De novo, acabando com a ideia de que os jovens não têm interações reais.  [APRESENTADOR 02]:Nosso vídeo tá chegando ao fim. Que tal pesquisar sobre outros jogos que fogem das regras de ganhar ou perder e os que fazem os jogadores se movimentarem.  [APRESENTADOR 01]:Aproveite para analisar quais habilidades você desenvolve em cada jogo! Nós vamos continuar jogando por aqui! |

**TELA 06**

**SAIBA MAIS (sugestão de nome > Baú do Tesouro)**

|  |
| --- |
| Quer se aprofundar no tema?  [ÍCONE DE LIVRO] Nativos Digitais, Imigrantes Digitais de Marc Prensky.  [ÍCONE DE TEXTO] O potencial significativo de games na educação:análise do Minecraft. SOUZA L., CANIELLO A.  <https://drive.google.com/file/d/1of50cL-nO4qPfHQpqzj90hXHzUzQXFAt/view?usp=sharing>  [ÍCONE TEXTO] Educar na Era Digital: O Game Over da Era Analógica  Nessa reportagem, conheça as ideias de Marc Prensky, criador do termo ‘nativo digital’, e saiba como o uso dos videogames tem lançado um novo desafio para a educação.  **EDUCAR NA ERA DIGITAL: O GAME OVER DA ERA ANALÓGICA**  O uso de tecnologias para transformar a educação, como a inserção de videogames em aula, coloca o ensino em um novo desafio  As inovações tecnológicas já marcam presença na sala de aula desde muito tempo. Mas uma coisa é certa: a chegada do projetor de transparência, da fotocopiadora ou do videocassete não foi tão revolucionária quanto à introdução dos computadores e do videogame às escolas. O grande desafio da sala de aula hoje é aliar esses recursos tecnológicos à educação, num país onde a maioria das escolas ainda é construída e pensada para o século passado.  Quem educa no século XXI enfrenta desafios que não existiam antes, os alunos recebem tantas influências tecnológicas fora da escola que é cada vez mais difícil prender a atenção deles. O americano Marc Prensky, consultor educacional, em seu artigo *On the Horizon*, publicado em 2001, já antevia sinais de que: “Os alunos de hoje não são os mesmos para os quais o nosso sistema educacional foi criado.” Passados quase 20 anos, os chamados nativos digitais – aqueles nascidos após a criação da internet – continuam cada vez mais inquietos e desmotivados por passar horas sentados em uma escola estagnada na era analógica, onde giz e lousa são as principais ferramentas de muitos professores.  Enquanto os nativos digitais passaram a vida cercados por computadores, videogames e celulares - conectados horas na internet, em seus perfis de redes sociais, e respondendo mensagens via programas de chat -, há uma grande parcela de pessoas que não nasceu no mundo digital, mas que, conforme Prensky, ficou fascinada e adotou o uso dessas ferramentas tecnológicas: são os chamados Imigrantes Digitais.  Isso significa que na sala de aula temos o confronto de duas gerações que pensam e processam informações de uma maneira bem diferente. De um lado estão os alunos, que conseguem ouvir música ao mesmo tempo em que fazem um trabalho escolar, e, de outro lado, os professores que preferem ensinar uma coisa de cada vez como foram ensinados. Por isso, para um jovem da era digital, passar horas sentado e ouvindo professores que se utilizam de métodos ultrapassados que se limitam a aulas expositivas está longe de ser motivador.  Esse embate entre gerações não se resolve tão facilmente, pois como declara Prensky, “os Imigrantes Digitais não acreditam que os seus alunos podem aprender com êxito enquanto assistem à TV ou escutam música, porque eles (os Imigrantes) não podem.”. Além disso, ainda, há aqueles que defendem uma espécie de retorno à vida analógica, recomendando exilar da vida das crianças e dos jovens qualquer dispositivo digital e, sobretudo, demonizando os videogames.  Em contrapartida, os que compreendem que não se deve cercear os alunos do mundo digital têm inovado ao apostarem em usar a tecnologia para transformar a educação. Prensky é enfático ao dizer que “se os educadores Imigrantes Digitais realmente querem alcançar os Nativos Digitais, eles terão que mudar.” Para isso, os professores precisam inventar novas metodologias, guiando-se pelos próprios alunos, ao descobrir o que os motiva, e para muitos desses estudantes não há nada mais instigante do que games.  A ideia de que os games seriam uma das inovações para que os alunos se sintam mais motivados não é adotada só por Prensky, outros pesquisadores também a defendem. Eles acreditam que os games podem ser levados com muito sucesso para educação, uma vez que mudam as habilidades cognitivas dos estudantes que já são multiconectados e que processam uma carga enorme de informação ao mesmo tempo.  Isso não significa colocar o professor em segundo plano. Uma escola do século XXI exige mediação das novas tecnologias, por isso é preciso investir na formação de professores. Estudos indicam que a mediação do professor faria a diferença para um aproveitamento maior do potencial de um game, partindo tanto da escolha quanto da forma de como utilizá-lo com um viés educativo. Um exemplo é uma experiência ocorrida no Peru em 2014, onde foi desenvolvido um videogame para que os alunos de uma escola pública aprendessem História, chamado *1814: A Rebelião de Cusco*.  O game foi aplicado de três modo distintos em cada uma das classes para mensurar os efeitos do uso do jogo com os alunos. O grupo que conseguiu os melhores resultados foi aquele que tinha as aulas com um professor mediando o uso do game. Em segundo lugar, apareceu o grupo que só teve uso do game e, em terceiro lugar, o grupo que só teve aulas convencionais, provando que o papel do professor é fundamental, aliado à tecnologia.  Para que haja de fato um comprometimento com os games ou com outras tecnologias na sala de aula, não bastam esforços isolados. Ainda que seja necessária uma junção de estratégias mais estruturais que viabilizem apoio governamental por meio de efetivação de políticas públicas, disponibilidade de equipamentos e formação de professores, cabe a eles se darem conta de que as gerações mudaram e com elas o modo como os estudantes aprendem. Talvez ensinar usando metodologias que despertem, em vez de “dar sono” seja o grande desafio da sala de aula digital. |

**TELA 07**

**TEXTO DE INTRODUÇÃO AO PODCAST**

|  |
| --- |
| Dê um mergulho na realidade ao conhecer o trabalho de uma educadora que aposta no uso de jogos em suas aulas! Jaqueline Martins é formada em Educação Física, em Pedagogia e Mestre em Educação. Ela atua no CIEJA Jéssica Nunes Herculano para o ensino de jovens e adultos. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Roteiro do Podcast** | |
| **SCRIPT** | **TÉCNICA** |
| APRESENTADOR: BEM-VINDOS AO NOSSO PONTO DE ENCONTRO PARA DISCUTIR VISÕES E VIVÊNCIAS NA EDUCAÇÃO. | TEMPO ESTIPULADO:0:30  MÚSICA ABERTURA  Leveled Up!  Kawaii!  Powerup!  Digital Voyage  Hemispheres  <https://www.youtube.com/audiolibrary/music?nv=1> |
| JOGOS FAZEM PARTE DAS NOSSAS VIDAS E TRAZEM MEMÓRIAS DA NOSSA INFÂNCIA. QUEM NÃO SE LEMBRA DE REUNIR OS AMIGOS PARA JOGAR PAC-MAN?  OS JOGOS NOS DESAFIAM COM OBSTÁCULOS QUE AJUDAM A EXPLORAR NOSSAS HABILIDADES DA MELHOR FORMA POSSÍVEL.  EU SOU STEPHANIE E EM PARCERIA COM O CURSO DE EDUCOMUNICAÇÃO DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO VOU FALAR COM VOCÊS HOJE SOBRE O USO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO.  E PRA FALAR SOBRE ESSE TEMA, VOU TROCAR FIGURINHAS COM JAQUELINE MARTINS. ELA É PROFESSORA DE EDUCAÇÃO FÍSICA NA REDE MUNICIPAL EM SÃO PAULO, COM ESPECIALIZAÇÃO EM PEDAGOGIA E MESTRADO EM EDUCAÇÃO PELA USP. HOJE, ELA ATUA NO CIEJA ALUNA JÉSSICA NUNES HERCULANO, TRABALHANDO COM A EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS.  A NOVA CONVERSA INICIA ENTENDO O QUE É UM JOGO NA VISÃO DE UM EDUCADOR | TRILHA  Rainbow Forest  Searching For You  <https://www.youtube.com/audiolibrary/music?nv=1>  TEMPO ESTIPULADO:  00:50 |
| * Colocar a parte em que a educadora define o que é um jogo de entretenimento x do esporte; (EDITAR DE 00:55 ATÉ 01:20) * Conceito de regras do jogo de baralho. (EDITAR DE 08:10 ATÉ TALVEZ 08:45) * Colocar o que é um bom jogo (EDITAR 1:23 ATÉ 1:45) e um jogo ruim. (EDITAR 2:28 ATÉ 2:58) | TEMPO ESTIPULADO:  02:00 |
| **APRESENTADOR**: QUANDO A PROFESSORA JAQUELINE CARACTERIZA UM JOGO PELO CONCEITO DE REGRAS E DE MOTIVAÇÃO, ELA ESTÁ SE REFERINDO ÀS TEORIAS QUE DEFINEM UM JOGO.  SEGUNDO A DESIGNER DE JOGOS JANE MCGONIGAL HÁ QUATRO CARACTERÍSTICAS QUE DEFINEM UM JOGO: A META QUE FOCA A ATENÇÃO E ORIENTA A PARTICIPAÇÃO DOS JOGADORES AO LONGO DO JOGO, AS REGRAS QUE IMPÕEM LIMITAÇÕES DE COMO OS JOGADORES PODEM ALCANÇAR A META, O SISTEMA DE FEEDBACK QUE DETERMINA AOS JOGADORES O QUANTO ELES ESTÃO PERTO DE ATINGIR A META POR MEIO DE PONTUAÇÃO OU DE NÍVEIS E A PARTICIPAÇÃO VOLUNTÁRIA QUE EXIGE QUE CADA UM DOS JOGADORES ACEITE A META, AS REGRAS E O FEEDBACK.  E PARA CONTINUAR NOSSA CONVERSA, A PROFESSORA DEFENDE O QUE É UM JOGO EDUCATIVO SEGUNDO A SUA PRÁTICA NA SALA DE AULA. | TEMPO ESTIPULADO:  00:40 |
| * Definição do que é um jogo educativo (Editar de 04:46 até mais ou menos 05:30) * Colocar a experiência da professora com o uso dos jogos de mesa (Editar de 07:36 até 08:08) | TEMPO ESTIPULADO  01:30 |
| **APRESENTADOR:** A PROFESSORA JAQUELINE COMPREENDE QUE TODO JOGO PODE SER EDUCATIVO, POIS FAZ PARTE DA CONSTRUÇÃO HUMANA.  ESSE CONCEITO TRAZ À TONA O QUE O HISTORIADOR JOHAN HUIZINGA FUNDAMENTOU HÁ QUASE 100 ANOS: ELE DIZIA QUE, POR MEIO DO JOGO, O SER HUMANO INTERPRETA A VIDA E O MUNDO, ELE É A PRÓPRIA CULTURA.  HUIZINGA NÃO IMAGINAVA COMO A TECNOLOGIA IRIA LEVAR OS JOGOS PARA UM PRÓXIMO NÍVEL. HOJE MUITAS PESSOAS DESACREDITAM QUE OS VIDEOGAMES SEJAM PARTE DA CULTURA PORQUE SÃO ASSOCIADOS À UMA INDÚSTRIA COMERCIAL QUE SEMPRE AMBICIONOU O LUCRO, POR ISSO CONSIDERAM QUE A ESCOLA É UM LUGAR PRA ENSINAR E APRENDER E NÃO PRA JOGAR VIDEOGAME.  A PROFESSORA JAQUELINE JÁ NOS CONTOU COMO ELA TRABALHA COM OS JOGOS DE MESA, VAMOS DESCOBRIR SE ELA FAZ O MESMO USO EDUCATIVO DOS VIDEOGAMES. | TEMPO ESTIPULADO  00:50 |
| * O uso dos videogames (de 14:20 ATÉ 16:00) * Experiência do Boliche virtual na sala de aula (Editar de 06:30 até 07:35) | TEMPO ESTIMADO  1:30 |
| **APRESENTADOR:** É PRECISO ARRISCAR COM NOVAS PRÁTICAS EDUCATIVAS QUE CONSIDEREM OS JOGOS COMO PARTE DO APRENDIZADO. SEGUNDO ALGUMAS TEORIAS, OS JOGOS NOS ENSINAM SEM NOS DARMOS CONTA DE QUE ESTAMOS SENDO ENSINADOS. OS EDUCADORES PODEM SE INSPIRAR EM DIVERSOS JOGOS PRA INOVAR SUAS AULAS.  MAS É CLARO QUE NÃO É FÁCIL COMEÇAR DO ZERO, HAVERÁ MOMENTOS QUE O OBJETIVO PREVISTO NÃO SERÁ ATINGIDO. ISSO NÃO É O GAME OVER, SEGUNDO A PROFESSORA JAQUELINE VALE REPENSAR ALGUNS FATORES. | TEMPO ESTIPULADO  00:30 |
| * Definição de quando um objetivo não é atingido (EDITAR DE 19:35 ATÉ 20:04) * 1:51 até 2:23 * Limitadores nas escolas de 21:20 até 22:15 | TEMPO ESTIPULADO  02:00 |
| **APRESENTADOR:** NESSA CONVERSA, A PROFESSORA JAQUELINE NOS CONTOU QUE OS JOGOS, ALÉM DE SEREM UMA PRÁTICA CORPORAL, SÃO CRIAÇÕES DOS SERES HUMANOS QUE DEVEM SER COMPARTILHADAS. POR ISSO, COLOCAR AS NOVAS TECNOLOGIAS AO ALCANCE DOS ESTUDANTES É DEMOCRATIZAR CONHECIMENTOS E EXPERIÊNCIAS QUE JÁ EXISTEM FORA DA ESCOLA.  EM ESCOLAS PARTICULARES, POR EXEMPLO, O APRENDIZADO POR MEIO DOS JOGOS JÁ É UMA REALIDADE. NA EDUCAÇÃO PÚBLICA, O USO DE TECNOLOGIAS COMO OS VIDEOGAMES PODE ESTAR CADA VEZ MAIS DISTANTES POR LIMITAÇÕES COMO A FALTA DE UM CORPO DOCENTE QUE RELACIONE O USO DO JOGO COM A PRÁTICA EDUCATIVA. | TEMPO ESTIMADO  00:40 |
| NÓS AGRADECEMOS O BATE PAPO COM A PROFESSORA JACQUELINE MARTINS QUE GENTILMENTE CONVERSOU CONOSCO.  E COM ESSE PODCAST NÓS BATEMOS A FINAL COM AS EXPLICAÇÕES DESSA FASE, MAS O CHEFÃO VEM AÍ COM O ÚLTIMO EXERCÍCIO DO MÓDULO 1. CONTINUE ESTUDANDO ATÉ ZERAR ESSE CURSO!  O PROGRAMA CONTOU COM A ENTREVISTA FEITA POR LUCAS FERSA. ROTEIRO E APRESENTAÇÃO DE STEPHANIE AMBROSIO. EDIÇÃO DE GABRIEL GUIMARÃES. | Leveled Up!  Kawaii!  Powerup!  Digital Voyage  Hemispheres  <https://www.youtube.com/audiolibrary/music?nv=1> |

**TELA 08**

**TEXTO DA ATIVIDADE FINAL DE MÓDULO (Caça ao Tesouro)**

|  |
| --- |
| Que bom que você está de volta! Muito progresso foi realizado desde o exercício anterior, esperamos que você tenha avançado passo a passo com bastante cuidado e empenho, isto será fundamental para esta nova missão que encerrá nosso primeiro módulo.  Para iniciar o jogo, as instruções iniciais são as mesmas da fase anterior:  O exercício tem dois caminhos para sua resolução: se você atua em sala de aula, leia as orientações descritas no item A; caso não esteja atuando em sala de aula, leia as orientações descritas no item B.  A) Para jogadores-educadores que atuam no sistema educativo.  Com base nas discussões com seus alunos e com pesquisa realizada na atividade anterior, vamos andar mais algumas casas.  Uma das grandes questões que aparecem quando são propostas de aprendizagem por meio de gamificação é: como designs atrativos podem levar à essas de maneira ética e responsável? Isso se deve ao fato de que uma rápida pesquisa nos jogos digitais preferidos e no topo do mercado abarcam o uso excessivo de violência, tanto gráficas, quanto nas decisões práticas dos jogadores. Junto a isso nos textos de apoio, Gee afirma que é necessário que os jogos educativos se baseiam em jogos que tem grande sucesso comercial.  B) Para jogadores-educadores que não estejam atuando neste momento em um sistema educativo.  Com base na pesquisa que você realizou dos jogos recentes ou mais antigos, que já jogou. Em suas mecânicas e em seus conteúdos, vamos andar mais algumas casas.  Uma das grandes questões que aparecem quando são propostas de aprendizagem por meio de gamificação é: como designs atrativos podem levar à essas de maneira ética e responsável? Isso se deve ao fato de que uma rápida pesquisa nos jogos digitais preferidos e no topo do mercado abarcam o uso excessivo de violência, tanto gráficas, quanto nas decisões práticas dos jogadores. Junto a isso nos textos de apoio, Gee afirma que é necessário que os jogos educativos se baseiam em jogos que tem grande sucesso comercial.  Diante disto A e B, vamos pensar...  Com base na pergunta proposta pelo artigo: *O potencial significativo de games na educação análise do Minecraft* de Luciana Coutinho Pagliarini de Souza:  **O que torna esse game educativo de fato ou um potencial jogo educativo? Que princípios nele intrínsecos favorecem a cognição?**  **Seu objetivo é responder essa questão por meio da pesquisa anterior, contemplando exemplos práticos, postado em arquivo de PDF no link a seguir: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **Observação:**  **O arquivo pode conter imagens, vídeos, cards, remix de jogos e demais ferramentas que você julgar necessárias. Seu objetivo é explorar ao máximo as possibilidades**  Instrução: Utilize um ou mais jogos que sejam resultado dos diálogos, de suas experiências e da pesquisa que você realizou anteriormente, associando aos conceitos de Gee:   * **Prendem a atenção** * **Jogabilidade e aprendizagem** * **Identidade** * **Interação** * **Produção** * **Riscos/ boa ordenação dos problemas** * **Customização/ agência** * **Desafio e consolidação** * **Informação na medida e na hora certa** * **Sentidos contextualizados – palavras em sentido de ação** * **Frustração prazerosa** * **Pensamento sistemático: explorar, pensar lateralmente, repensar os objetivos** * **Ferramentas inteligentes e conhecimento distribuídos/ equipes transfuncionais** * **Performance anterior a competência**   **Dicas:**   * Se possível experimente um dos jogos que você recordou, novamente, ou algum dos propostos por seus alunos, para rememorar e compreender na prática suas dinâmicas e potencialidades. * Investigue os fóruns de discussão deste e de outros cursos, a troca de experiências é muito importante para a resolução do problema, conforme aponta Gee. * Há uma gama de cursos na rede em que a gamificação é utilizada, eles podem ser uma base para ampliar seus horizontes * Pesquise mais modelos de jogos comerciais que foram ou estão sendo utilizados em processos de aprendizagem formal ou não formal. * Para apoiar a sua pesquisa, utilize os textos até aqui apresentados, tomando como direção os exemplos de grandes jogos comerciais utilizados nos processos de aprendizagem. * Por último, pense nessa empreitada como uma grande caça ao tesouro, o botão de pesquisa e a interação com outras pessoas, com os materiais disponíveis apresentados nos módulos e a experiência com algum dos jogos, funcionam como pistas e uma maneira de interação compreensão prática de dinâmicas e mecanismos, todos esses passamos são fundamentais para que você chegue ao ponto final de sua tarefa.   **Assista os vídeos abaixo como referencial para sua pesquisa:**  <https://www.youtube.com/watch?v=3pBYt8SLSQ0&t=4s>  <https://www.youtube.com/watch?v=j0CWLRhNYrM> |

**TELA 09**

**TEXTO RECAPITULANDO E FEEDBACK**

|  |
| --- |
| **Recapitulando**  Conquistas até aqui:   * Aprendizagem baseada em jogos; * Alunos multiconectados: a geração Z na era dos jogos; * Aplicabilidade de jogos na sala de aula: papel do educador e metodologias.   **Level-up!**  Parabéns, você cumpriu todos os desafios dessa fase e está pronto para subir de nível! Na próxima fase você verá: TÍTULO. |