**TELA 01**

**TEXTO DE INTRODUÇÃO A FASE 4**

|  |
| --- |
| Olá, Jogador(a)  Bem vindo(a) à quarta Fase do curso Jogos na Educação.  Até aqui, já vimos um pouco sobre o histórico dos games e conhecemos a Geração Z. Conhecemos um pouco sobre as estruturas e as diversas temáticas de jogos. Também vimos exemplos de jogos analógicos utilizados para ensinar. Chegou a hora de conhecer bons exemplos do uso de jogos digitais nos espaços educativos.  Mas antes, queremos que você conheça a estrutura desta fase:  [ÍCONE TEXTO INTRODUTÓRIO] **Todo mundo está jogando**. Dados sobre o consumo de jogos no Brasil.  [ÍCONE VÍDEO 1] **Games podem ensinar?** Introduzindo a discussão sobre o uso de jogos digitais na educação e as novas formas de ensinar e aprender. Conhecendo experiências do uso de jogos digitais de entretenimento no contexto educativo.  [ÍCONE VÍDEO 2] Conhecendo jogos digitais para educação utilizados no contexto educativo.  [ÍCONE TEXTO 3] Conhecer experiências positivas de uso de jogos digitais para fins educativos.  [ÍCONE ATIVIDADE] Hora de exercitar.  Agora que você já sabe os caminhos que iremos trilhar nessa jornada, precisamos saber quais são nossos objetivos. Aí vão eles:   * Conhecer jogos digitais para educação utilizados no contexto escolar. * Conhecer jogos digitais de entretenimento utilizados no contexto escolar. * Conhecer experiências positivas de uso de jogos digitais para fins educativos. * Ter contato com base bibliográfica sobre o uso de jogos digitais para educação. * Estimular o uso de jogos digitais no contexto escolar.   Agora estamos preparados para apertar o Start. Vamos lá?  Bons estudos! |

**TELA 02**

**TEXTO DE INTRODUÇÃO PARTE 1**

|  |
| --- |
| Provavelmente você já ouviu os e as estudantes terem conversas calorosas sobre videogames e diversos jogos digitais. Parecem muito mais interessados em conversar a respeito deste ou daquele novo jogo do que no conteúdo da aula propriamente dito.  Uma pesquisa recente realizada pela Pesquisa Game Brasil (PGB) demonstra que a maioria dos brasileiros (66,3%) estão jogando games eletrônicos. O smartphone é a principal plataforma utilizada (83%) e a possibilidade de jogar em qualquer lugar (27,8%) é requisitada pelos consumidores em plataformas de jogos digitais.  Ainda, 41,3% dos pais não acreditam que os jogos digitais levam ao comportamento agressivo. Já os pais gamers (41,6%) concordam que os jogos podem, de alguma forma, prejudicar a aprendizagem de seus filhos. Para saber mais detalhes da pesquisa, acesse a matéria produzida pela [Meio&Mensagem](https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2019/06/10/games-eletronicos-sao-entretenimento-para-66-dos-brasileiros.html).  Mas será que é possível conciliar os conteúdos pedagógicos e os jogos digitais? Qual o potencial educativos dos jogos de entretenimento? Existem jogos digitais educativos?  Pretendemos responder essas e outras dúvidas, oferecendo a você bons exemplos de jogos digitais de entretenimento que podem ser utilizados nos contextos educativos. A seguir, conheceremos algumas experiências do uso de jogos digitais de entretenimento no contexto educativo. |

**TELA 03**

**VÍDEO 1**

|  |
| --- |
| Está curioso para conhecer as possibilidades do uso de jogos digitais de entretenimento para ensinar? Então vamos lá! Aqui, conheceremos a experiência de Sue the real que utiliza do o jogo Angola Jang, um jogo de entretenimento 2D baseado no livro Angola Janga criado pelo Marcelo D'salete. Com elementos de Aventura e Quebra-Cabeça você precisará ajudar o Soares e Andala a encontrar o tão sonhado caminho até o Quilombo de Palmares. O jogo pode ser um bom exemplo de games para ensinar História.  Mas antes, discutir um pouco sobre a possibilidade do uso de jogos digitais de entretenimento no espaço escolar. Vamos lá? |

|  |  |
| --- | --- |
| **CENA 01** | |
| **DESCRIÇÃO** | **NARRAÇÃO E LEGENDA** |
| Apenas tutor na cena. | Olá, pessoal. Como estão?  Sejam bem vindos e bem vindas ao quarto módulo do curso Jogos digitais na Educação.  Eu sou XXXXXXX e te acompanharei nesta jornada.  Nesta aula, discutiremos um pouco sobre a possibilidade do uso de jogos digitais de entretenimento no espaço escolar.  Vamos lá? |

|  |  |
| --- | --- |
| **CENA 02** | |
| **DESCRIÇÃO** | **NARRAÇÃO E LEGENDA** |
| VINHETA DE ABERTURA |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **CENA 03** | |
| **DESCRIÇÃO** | **NARRAÇÃO E LEGENDA** |
| Apenas tutor na cena.  Tutor com o smartphone nas mãos.  FADE OUT | Muito provavelmente você já se deparou com os alunos e as alunas conversando pelos corredores da escola e nas salas de aula sobre os últimos lançamentos de jogos e videogames. Ou até mesmo já presenciou os olhinhos vidrados nas telas do celular, concentrados em algum jogo. Como seria bom se dessem a mesma a atenção para os conteúdos das disciplinas da mesma forma que se empenham em superar cada fase dos jogos, não é mesmo? Mas nós não precisamos competir por atenção com os games. Na verdade, podemos utilizá-los a nosso favor, tornando o ambiente educativo ainda mais participativo e interessante, tanto para os educadores como para os educandos e educandas.  Mas antes de conhecermos algumas experiências do uso de jogos digitais no contexto educativo, convidamos você a refletir um pouco sobre essa possível relação entre games e sala de aula. |

|  |  |
| --- | --- |
| **CENA 04** | |
| **DESCRIÇÃO** | **NARRAÇÃO E LEGENDA** |
| FADE IN  FADE OUT | A era digital reorganizou a sociedade, as mentes, os modos de agir, de ser, de pensar, de se comunicar e também de aprender. Porém, parece que a escola não acompanhou a evolução da sociedade. Inserir novos métodos de ensino e aprendizagem não nos parece apenas uma escolha, mas sim uma necessidade que surge na cibercultura.  Revisar e atualizar os processos de ensino e aprendizagem torna-se uma urgência. Utilizar os jogos digitais nos contextos educativos pode ser uma possibilidade de valorizar o repertório dos estudantes, suas experiências, desenvolvendo sua criatividade, despertando o interesse e abandonar o velho método de transmissão de informação. Ainda, ajuda o educador a conhecer mais de perto quem é o estudante.  Porém, sabemos que é um desafio inserir esse novo método de ensino às práticas pedagógicas. Dada a vasta oferta de jogos digitais atualmente, é necessário um critério rigoroso para a seleção e avaliação dos games. É imprescindível ter em mente que a quantidade de jogos digitais na sala de aula não implica em resultados satisfatórios de aprendizagens, mas sim uma boa estruturação metodológica, pesquisa seleção dos games.  Para isso, os interessados em inserir em suas práticas pedagógicas os jogos digitais precisa construir uma boa estruturação metodológica e auxiliar na seleção dos jogos que serão futuramente utilizados na sala de aula. Não se esqueça de acessar os materiais complementares desta aula para se aprofundar um pouco mais no assunto. |

|  |  |
| --- | --- |
| **CENA 02** | |
| **DESCRIÇÃO** | **NARRAÇÃO E LEGENDA** |
| FADE IN | Mas será que é possível inserir os jogos digitais nos contextos educativos? No próximo vídeo, vamos conhecer a experiência de criação do jogo Angola Janga, da Sue The Real. |

**TELA 04**

**VÍDEO 2**

|  |
| --- |
| Texto introdutório ao vídeo. |

|  |  |
| --- | --- |
| **CENA 01** | |
| **DESCRIÇÃO** | **NARRAÇÃO E LEGENDA** |
| INSERT - VINHETA DE ABERTURA e GC com o nome do/a educador/a. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **CENA 02** | |
| **DESCRIÇÃO** | **NARRAÇÃO E LEGENDA** |
| FADE IN  INSERT - Imagens de jogos abordados neste capítulo | Olá, agora que você está devidamente apresentado aos jogos digitais, gostaria de apresentar a você algumas possibilidades para a utilização de games educativos na sala de aula. |

|  |  |
| --- | --- |
| **CENA 3** | |
| **DESCRIÇÃO** | **NARRAÇÃO E LEGENDA** |
| INSERT - <http://g1.globo.com/tecnologia/games/videos/t/todos-os-videos/v/gamificacao-de-sorocaba/2408581> | O game designer e educador Mario Lapin, o CEO da Virgo Games e membro da Abragames, defende a importância do lúdico na educação. Como o próprio afirma: “O poder do lúdico está intrínseco em cada um de nós. Por isso, temos que trabalhar de dentro para fora. Mas sabemos que um jogo bem desenhado pode fazer isso também”.  Segundo a pedagoga Maria Kobayashi, as educadoras e os educadores tem a possibilidade de saber onde seu aluno errou e, então, pedir que ele refaça o percurso até que corrija o próprio erro.  Como exemplo, podemos falar do projeto “Gamificação de Sorocaba”, idealizado pelo professor de história e geografia Rodrigo Araújo, vencedor do prêmio Educadores Inovadores da Microsoft em 2012. Foi aplicado em quatro oitavas séries da Escola Achilles de Almeida, na própria cidade de Sorocaba. Cada turma tinha que realizou uma proposta de jogo que lidasse com as questões espaciais, ambientais e históricas do município, desenvolvendo vídeos, mapas e jogabilidade do game.  Confira agora um trecho de uma videorreportagem realizada pelo G1 em 2013! |

|  |  |
| --- | --- |
| **CENA 4** | |
| **DESCRIÇÃO** | **NARRAÇÃO E LEGENDA** |
| INSERT - Imagens do site Scratch e dos jogos sendo experimentados. | Em 2015, tivemos o caso das professoras de matemática Cintia Shimohara e de tecnologia educacional Elaine Sobreira no Centro Educacional Pioneiro. Elas utilizaram a produção de jogos digitais educativos como forma de estimularem o conhecimento matemático de alunos do 5º ano do Ensino Fundamental. Tudo isso através de um site de programação chamado **Scratch**, onde permite que qualquer um tenha acesso a complexa linguagem de comandos de maneira mais expositiva e lúdica. Os alunos criaram uma série de games baseados no filme “**Detona Ralph**”, produção dos estúdios Disney, onde o jogador necessita usar do seu repertório e capacidade de raciocínio matemático para resolver os problemas e prosseguir no jogo. |

|  |  |
| --- | --- |
| **CENA 5** | |
| **DESCRIÇÃO** | **NARRAÇÃO E LEGENDA** |
| INSERT - Vinheta de encerramento e créditos. | Estes jogos demonstram a possibilidade dos alunos não só lidarem com a resolução de problemas matemáticos, como também a criação deles. Isso possibilita a apropriação deles dos conceitos aprendidos em aula ao terem que pensar na elaboração do jogo. Isto é importante, pois eles além de aproximar o aprendizado da brincadeira, eles também ganham autonomia descobrindo e construindo soluções criativas e lúdicas em suas atividades escolares.  Por hoje é só, até a próxima! |

|  |
| --- |
| **REFERÊNCIAS**  <https://www.metropoles.com/brasil/educacao-br/gamificacao-leva-aprendizado-nas-escolas-a-novo-patamar>  <https://www.institutonetclaroembratel.org.br/educacao/nossas-novidades/reportagens/escola-usa-programacao-de-games-para-aproximar-alunos-da-matematica/>  <https://scratch.mit.edu/studios/1200578/>  <http://g1.globo.com/tecnologia/games/videos/t/todos-os-videos/v/gamificacao-de-sorocaba/2408581/>  Entrevista Maria Kobayashi:<https://www.youtube.com/watch?v=1JMOfEyX0XA> |

**TELA 05**

**TEXTO 2**

|  |
| --- |
| Olá,  Depois de passar pelas fases deste curso, conhecer outras experiências pode ser inspirador para colocar em prática games nos espaços educativos. Como você já viu jogos educativos e os de entretenimento, pode estar se perguntando, qual deles é melhor para usar em sala de aula? Para a professora da UNEB Lynn Alves, “qualquer jogo pode ser utilizado no espaço pedagógico não existindo uma dicotomia entre jogos eletrônicos para entretenimento e jogos eletrônicos para educação.  Desenvolver jogos eletrônicos para uso educativo nem sempre é a premissa de alguns jogos de entretenimento, como o [Angola Janga - Picada dos Sonhos](https://www.suethereal.com/angolajanga), desenvolvido pelos jovens paulistas da Sue The Real, um game que pode ser baixado no celular e conta a jornada de Soares e Andala na busca pelo Quilombo de Palmares, a estética em 2D e os elementos de design instrucional fazem deste jogo envolvente, e que pode ser relacionado com artes, literatura, história e geografia.  O grupo de Pesquisa [Comunidades Virtuais](http://comunidadesvirtuais.pro.br) da UNEB, também desenvolvem jogos com abordagens que vão do desenvolvimento sustentável ao sistema imunológico humano, estão disponíveis para download e acompanham Orientações Pedagógicas.  Como você pode perceber e como Gee aborda, as possibilidades de aprendizado são relacionadas à interação e a vivência do grupo de estudantes, entendemos que jogos digitais são possíveis nos espaços educativos e escolares, como ferramenta de aprendizagem por meio do seu uso no contexto de cada turma.  Por isso, vamos aproveitar e conhecer mais esta experiência em que o uso de jogos digitais impactou o aprendizado e a relação na sala de aula. |

**VÍDEO 2**

|  |
| --- |
| VÍDEO |