

EDUCAÇÃO VS. ENGAJAMENTO

O uso de jogos digitais para engajar alunos e melhorar os processos de aprendizagem



Vicente Vieira

Graduação em Ciência da Computação
Mestrado e Doutorado em Jogos Digitais
Experiência em Ensino Baseado em Jogos (13 anos)
Vice-presidente da ABrGames
Co-Fundador da Manifesto Games
Co-fundador da Plataforma Geppetto (+80 mil alunos)

+15 ANOS DE EXPERIÊNCIA

+40M USUÁRIOS IMPACTADOS

+200K ESTUDANTES IMPACTADOS

Parceiros & Clientes



GEPPETTO

 .com.br

O Geppetto é uma plataforma de aprendizado da língua inglesa baseado em jogos para apoiar o ensino online e híbrido nas escolas para crianças e adolescentes.

O Geppetto é um mundo virtual conectado com a cultura digital das crianças e jovens para engajar os alunos no aprendizado do inglês de maneira divertida e lúdica.



+75.000
Alunos



+1.600
Escolas



26+1
Estados



A ESCOLA HOJE

A ESCOLA

A essência do modelo da sala de aula originado na revolução industrial se mantém até os dias atuais.



▲ Século 19



▼ Século 21



▲ Atualmente

O MÉTODO

O modelo de ensino tradicional ainda considera o aluno como agente passivo no processo de ensino-aprendizagem.



O CONTRASTE

As gerações Z e Alpha não conhecem um mundo sem internet e passam horas nas telas de videogames, computadores, smartphones e tablets.



O DESAFIO

Embora as crianças dessas gerações sejam **especialistas em tecnologia**, elas ficam **entediadas rapidamente** por receberem estímulos e informações em uma quantidade maior do que qualquer outra geração.



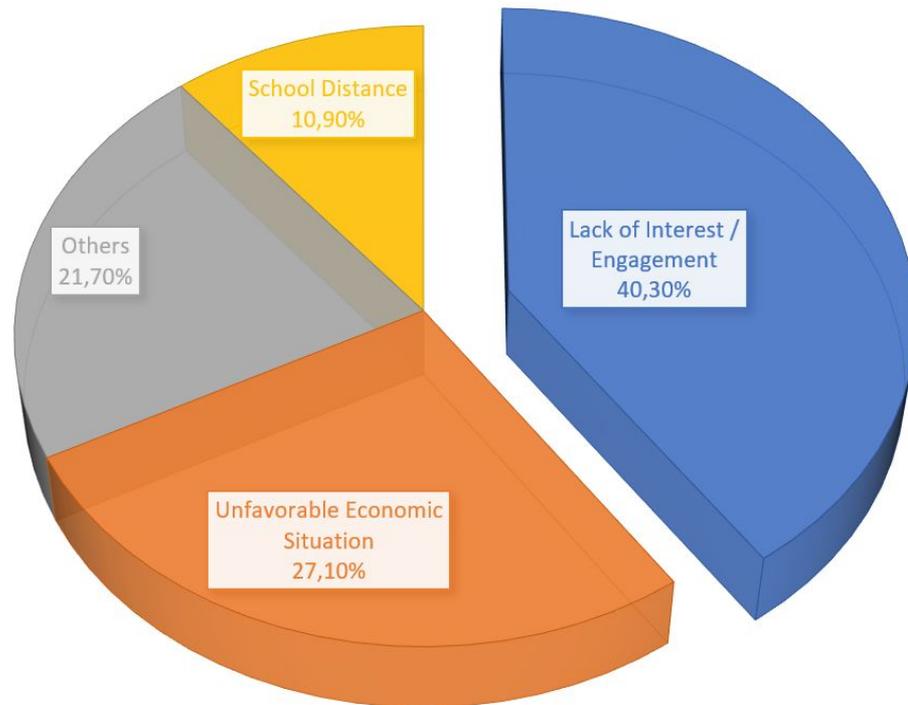
VS



O IMPACTO



A falta de interesse é o principal fator de abandono escolar no Brasil.



O IMPACTO



O Brasil tem a terceira maior taxa de evasão (24,3%) entre os 100 países com o maior IDH.



24.3%

taxa de abandono

24.1%

não termina o
ensino fundamental
até os 16 anos

40.8%

não termina o
ensino médio até
os 19 anos

O IMPACTO



O aspecto do desengajamento parece ocorrer na maioria dos países como um dos principais fatores que impactam na educação, especialmente relacionado ao abandono escolar.

Estatísticas

25%

of public school students who entered the high school failed to earn a diploma four years later

44%

cited “missed too many school days” as the main reason for dropping out school

Razões

Some scholars have viewed dropping out of school as the final stage in a dynamic and **cumulative process of disengagement**

One of the most important and immediate factors associated with **dropping out and academic achievement** is **student engagement**.

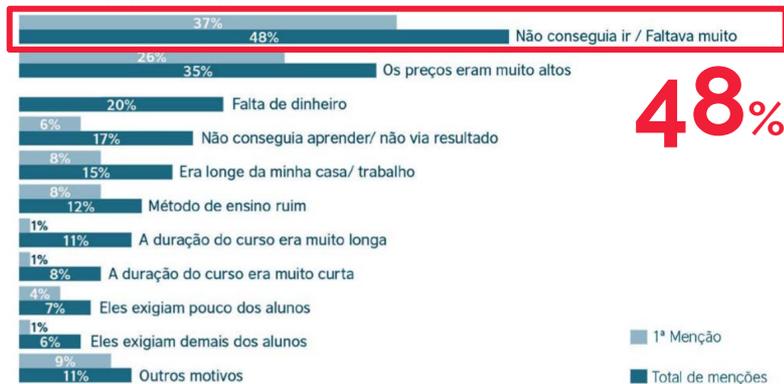
O IMPACTO



Não é surpresa que o Ensino de Inglês (ELT) no Brasil também seja impactado pelo desengajamento do aluno.

MOTIVOS QUE LEVARAM A INTERROMPER O CURSO DE INGLÊS

Entre os que já interromperam

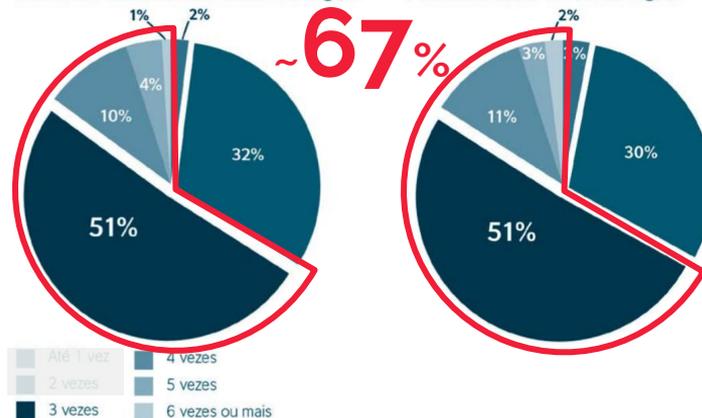


48%

COM QUAL FREQUÊNCIA VAI OU PRETENDE IR À ESCOLA DE IDIOMAS

Já fez ou está fazendo curso de inglês

Pretende fazer curso de inglês



~67%

Q. E qual o principal motivo que fez você desistir/ parar o curso na última escola de inglês que você interrompeu o curso? (RU) Quais os outros motivos? (RM)

Q. E quantas vezes por semana você acha que seria o ideal para frequentar a escola? Base 720

O QUE ESTÁ ERRADO?



A escola torna o aprendizado uma atividade cansativa e desinteressante.



A sala de aula está longe da cultura das novas gerações de nativos digitais.



O aluno ainda é visto como elemento passivo, como uma caixa vazia.

QUAIS SÃO AS
ALTERNATIVAS?





PORQUE GAMES?

GAMES ENGAJAM

77,3%

dos jogadores brasileiros acessam jogos digitais, ao menos, uma vez por semana.

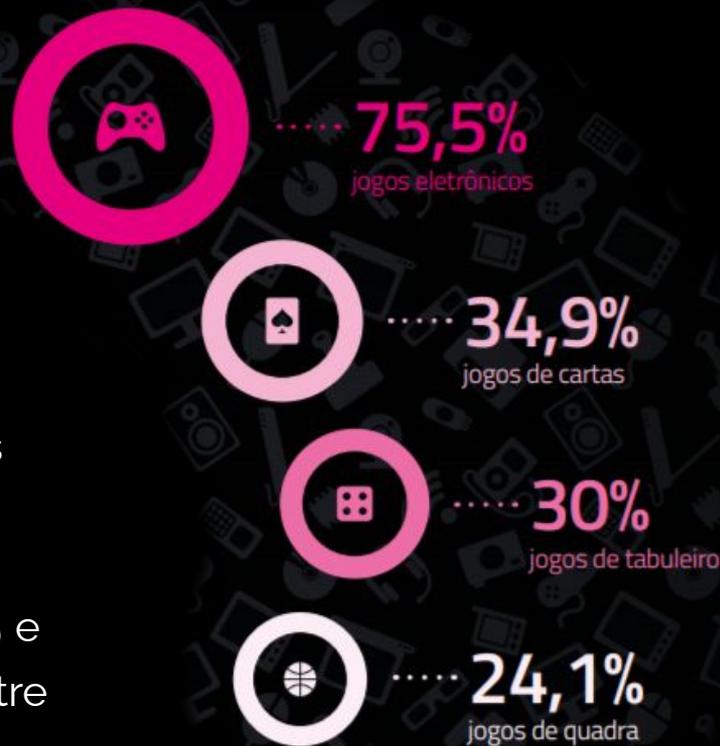


GAMES SÃO PARA TODOS

66% dos brasileiros jogam, independentemente da plataforma escolhida.

Mulheres representam a maioria dos jogadores (**53%**)

Apesar da maioria dos jogadores estarem entre **25 e 34 anos de idade (37,7%)**, os jogadores entre 35 e 54 anos representam 34,7% do total.



GAME-BASED LEARNING

Os jogos nos pedem para colaborar com outros e a aprender fazendo.

Os jogos nos avisam se estamos falhando no sucesso a qualquer momento e nos permite tentar novamente, ou iterar, após uma falha ou perda

As experiências de aprendizagem em jogos é ativa, lúdica e divertida.

Ao contrário dos sistemas educacionais tradicionais, o fracasso é uma parte necessária e integrante do jogo. Ele cria um contexto para que os alunos fiquem motivados para tentar novamente e ter sucesso.

“ UM OUTRO MUNDO ESTÁ NA
BARRIGA DESTE. COMO
QUEREMOS QUE ELE SEJA?!

CONTATO

VICENTE VIEIRA

VICENTE@MANIFESTOGAMES.COM

+55 (11) 948251679

HEADQUARTERS



Rua do Apolo, 181.
Recife – PE.
BRASIL

BUSINESS OFFICE



Avenida Paulista, 2073.
Sala 323. São Paulo – SP.
BRASIL



GMT -3