

# VAMOS HACER UM VIDEOJUEGO????

Dra: Patrícia M. F. Coelho  
UNISA – Universidade de Santo  
Amaro

# Los Nativos digitales y la enseñanza y el aprendizaje en el siglo XXI

- Con los cambios que ocurren en el mundo a partir de la evolución de Internet, diversos ámbitos de nuestra sociedad se vieron afectadas, entre ellas destacamos la enseñanza y el aprendizaje (Coelho, 2012b);

- La escuela tiene en nuestra sociedad la imagen idealizada de un espacio en el que el maestro enseña y el alumno aprende;
- Prensky (2001: 1) explica que nuestros estudiantes han cambiado radicalmente;

- Con los cambios tecnológicos la escuela esta teniendo un estudiante con un nuevo perfil;
- Este nuevo perfil del estudiante es nombrado por el investigador como nativos digitales;

- Prensky (2001) destaca o surgimiento de dos *imigrantes digitales*;
- Según el investigador, esta generación no nació en el mundo digital y tuvo que adaptarse y adaptar su vida a las nuevas tecnologías y las plataformas digitales;

- Así que para tener realmente cambios en el entorno escuela tienen que cambiar tanto los recursos materiales utilizados en el aula, como la forma de llevarlas a cabo;

- Para eso, tenemos que invertir en equipos digitales y la formación y cualificación de los profesores - que, en Brasil, son en su mayoría inmigrantes digitales;

## Tomamos nota de que:

- Los estudiantes cambiaron su perfil, ya que, actualmente, Enseñamos a los nativos digitales;
- Los nativos digitales asimilan de manera diferente y tienen más facilidad con el material en formato de hipertexto;



- Los nativos digitales aprenden a dialogar e interactuar con sus pares y entre múltiples plataformas de diferentes dispositivos móviles, ya que les resulta más fácil estudiar al realizar múltiples tareas;

- Los inmigrantes digitales necesitan para aprender a relacionarse con las nuevas tecnologías y dispositivos móviles;
- la mayoría de los profesores Brasileños son inmigrantes digitales y existe la dificultad de relacionarse con sus estudiantes y comprender cómo aprenden;

- Por lo tanto, el uso de los videojuegos educativos es una nueva propuesta para ser utilizado en la escuela y que se está expandiendo rápidamente en todo Brasil;

- Esto se debe a que encontramos que los diferentes ámbitos de la sociedad comenzaron a prestar atención en el uso de los videojuegos digitales en la escuela, por lo que el estudiante puede pronto asimilar los contenidos durante la lectura y las plataformas digitales;

- Así que hay cambios en el entorno de la escuela que tienen que cambiar tanto los recursos materiales utilizados en el aula, como la manera de conducirlos;

- Para eso, tenemos que invertir en equipos digitales y la formación y cualificación de los profesores - que, en Brasil, son en su mayoría inmigrantes digitales – tienen que se adaptar al nuevo perfil del estudiante: el nativo digital;

# Consideraciones iniciales

- Uno de los mayores problemas que enfrenta la manera del maestro es la manera de presentar el tema al estudiante;
- Es importante saber qué enseñar, también, es cómo enseñar;

- Para Pietri (2007), la lectura no es una práctica escolar, sino una práctica utilizada en la escuela, ya que ocurre independientemente de la institución escolar, pero mantiene un vínculo inherente con esto desde el primer hasta el último año a través de un proceso de didactization;



- Esta misma relación entre las prácticas escolares actúa sobre el material de lectura, el mismo autor advierte;
- Por lo tanto, podemos entender que los textos que se utilizan en el aula, en su mayor parte, no se produjeron exactamente para se leer en la escuela o en actividades escolares;

- La escuela se apropia de textos de otras esferas de la actividad humana y hace que la enseñanza de acuerdo a ciertas reglas y metas guiadas currículo en contenidos disciplinares, etc;

- Por ejemplo, el texto de Aluisio Azevedo, El conventillo no fue considerado por el autor para actuar en el sistema escolar y servir como una práctica de la lectura o cualquier otra actividad asignada a una obra literaria en el contexto escolar;

- Lo mismo anacronismo podía decir si pensáramos Azevedo escribió El conventillo para ser leído en la escuela secundaria para cumplir con las cuestiones de la vestibular;

- Por lo tanto, no hay que olvidar que los textos literarios, o no, a entrar en el salón de clases, inevitablemente pasar por un proceso de apropiación didáctica;

- esos textos literarios, para entrar en el Salón de Clases, Inevitablemente Pasar Por Un Proceso de apropiación didáctica;
- Esta diferencia se debe, como hemos dicho, los objetivos específicos de la lectura en el sistema escolar;

- En este contexto de la enseñanza y el aprendizaje, las condiciones de lectura son diferentes de los presentes fuera de las paredes de la escuela;

- Tenemos un plan de estudios, las disciplinas, el programa de enseñanza, el número de clases y los estudiantes en el aula, y también poseemos una rígida división de tareas y diferentes condiciones sociales y económicas en la interacción y la frecuencia en la controversia - si tenemos en cuenta las escuelas públicas en comparación con las escuelas privadas;



- El videojuego educativo en comparación con la obra literaria, hay que aclarar que, si bien el videojuego educativo ha sido diseñado como un tema de enseñanza, es decir, instrumento de enseñanza, la obra literaria no tiene esta función;

- La apropiación didáctica verificada en el videojuego es más pronunciada que llevó a cabo la obra literaria, que influye directamente en el proceso de producción, circulación y recepción de estas dos unidades;

- En el caso del libro, la producción no se considera como una función de la escuela, ya que la circulación y recepción, a lo largo de la historia, ha dado lugar a la obra literaria impresa de un autor en particular al contexto escolar, por ejemplo, en las bibliotecas escolares;

- En el caso del videojuego educativo, la Producción, la Recepción y Circulación y están directamente relacionados con el contexto escolar, hay ya expresada Una FUNCIÓN enseñándoles del Proyecto: libro y game;

- la recepción del videojuego es más interactivo y puede ocurrir en cualquier lugar, según Coelho (2012), ya que el videojuego está disponible en una plataforma de acceso gratuito a internet, lo que hace que sea más dinámico y recepción flexible que el libro impreso;

- El site trae el juego organizado como una herramienta interactiva y adaptada a la nueva realidad de los medios de comunicación: no lineal y dinámico;
- No lineal, porque la pantalla principal establece como un conjunto de posibilidades para la lectura de su interlocutor:

- usted puede leer las historias de los diferentes personajes trabajar a través de los HQs;
- Se puede conocer la historia de un personaje en particular a través de la narrativa o mediante accesos directos presentes en los segmentos de la trama que cambian de color cuando el cursor del ratón pasa sobre ellos, lo que revela la presencia del enlace;

- Puede descargar las ilustraciones inspirado la obra literaria;
- puede entrar en una oficina donde cada objeto cuenta un poco sobre la historia y el contexto de la producción, circulación y recepción del libro Aluisio Azevedo;



- Dada esta gama de posibilidades, el videojuego es parte de una plataforma muy dinámico - en red, que están interconectado incluso la interacción entre sus miembros no es directo - ya que permite a todos los sitios de reproducción de archivos para hacer su propio camino de investigación sobre la obra de Aluisio Azevedo y su socio-histórico-cultura;

# Links

- <http://www.livroegame.com.br/>
- <http://www.livroegame.com.br/ocortico/>

PATROCÍNIO:  
**Telefônica** | **vivo**  
Fundação Telefônica

REALIZAÇÃO:  
VIRTUAL  
EDUCAÇÃO  
CULTURA E  
COMUNICAÇÃO

# LIVRO E GAME

JOGUE COM O PASSADO, VEJA O PRESENTE E MERGULHE NO MUNDO DE SENTIDOS, SIGNIFICADOS, IDEIAS.

CONHEÇA A FICHA TÉCNICA >



GAME  
O CORTIÇO

JOGAR >>



GAME  
MEMÓRIAS DE UM  
SARGENTO DE MILÍCIAS

JOGAR >>



GAME  
DOM CASMURRO

JOGAR >>



CURSO DE  
FORMAÇÃO

JOGAR >>

# Otros links

- <http://www.duloren.com.br/#!/>

<http://www.fmu.br/game/home.asp>

[http://www.livroegame.com.br/ocortico/"\);](http://www.livroegame.com.br/ocortico/)

<http://www.minhamarina.org.br/blog/2010/08/jogo-interativo-de-marina-silva-leva-eleitor-a-um-mundo-melhor/>

<http://www.gmfgames.com/dilma/>

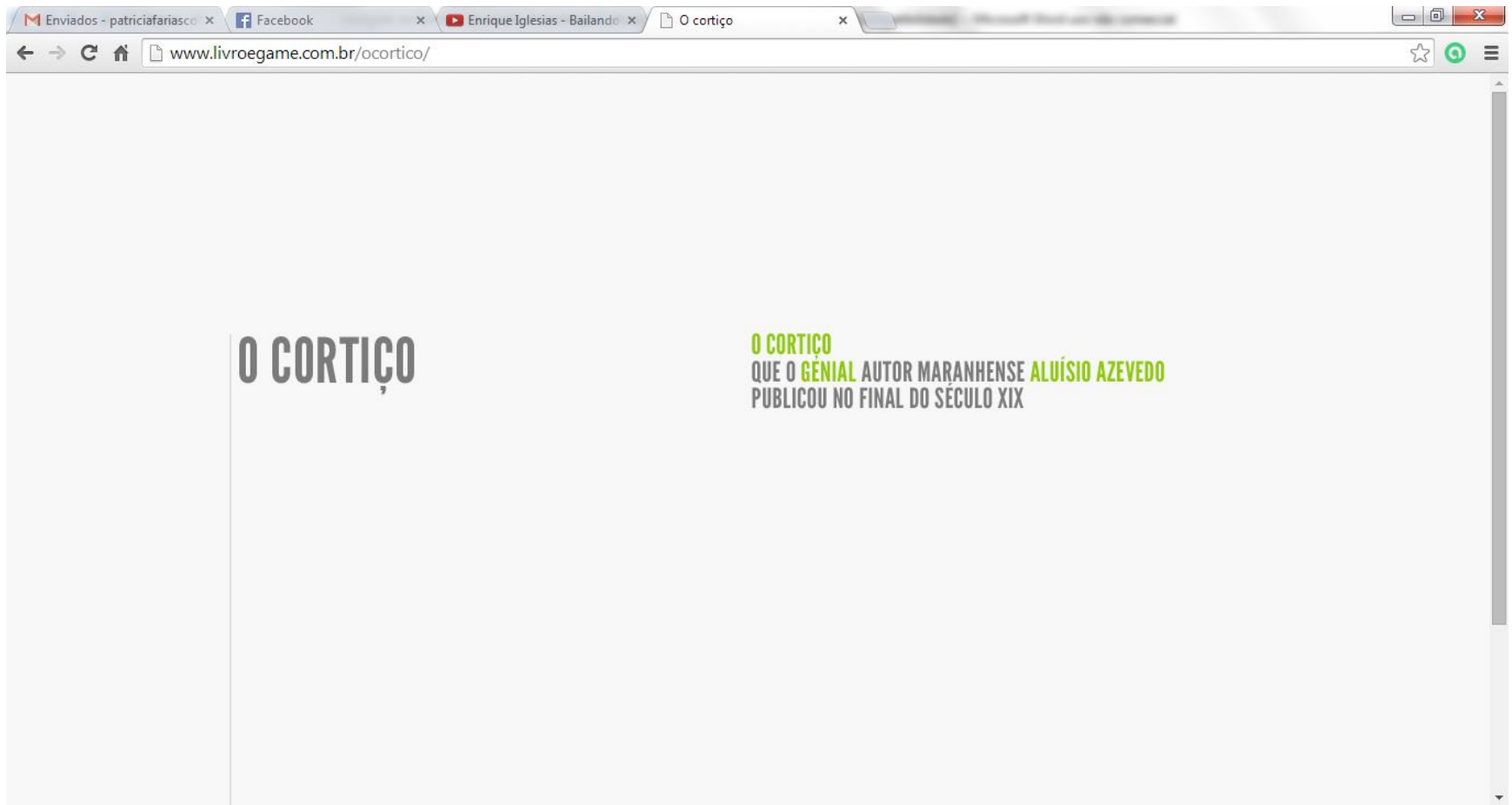
<http://br.noticias.yahoo.com/blogs/reduto-eleitoral/serra-cria-jogo--angry-haddad--com-bonecos-que-destroem-sp.html>

- con la evolución de internet algunos libros de la literatura brasileña, por ejemplo, las llamadas obras clásicas se han adaptado y se inserta en los juegos en las plataformas digitales;

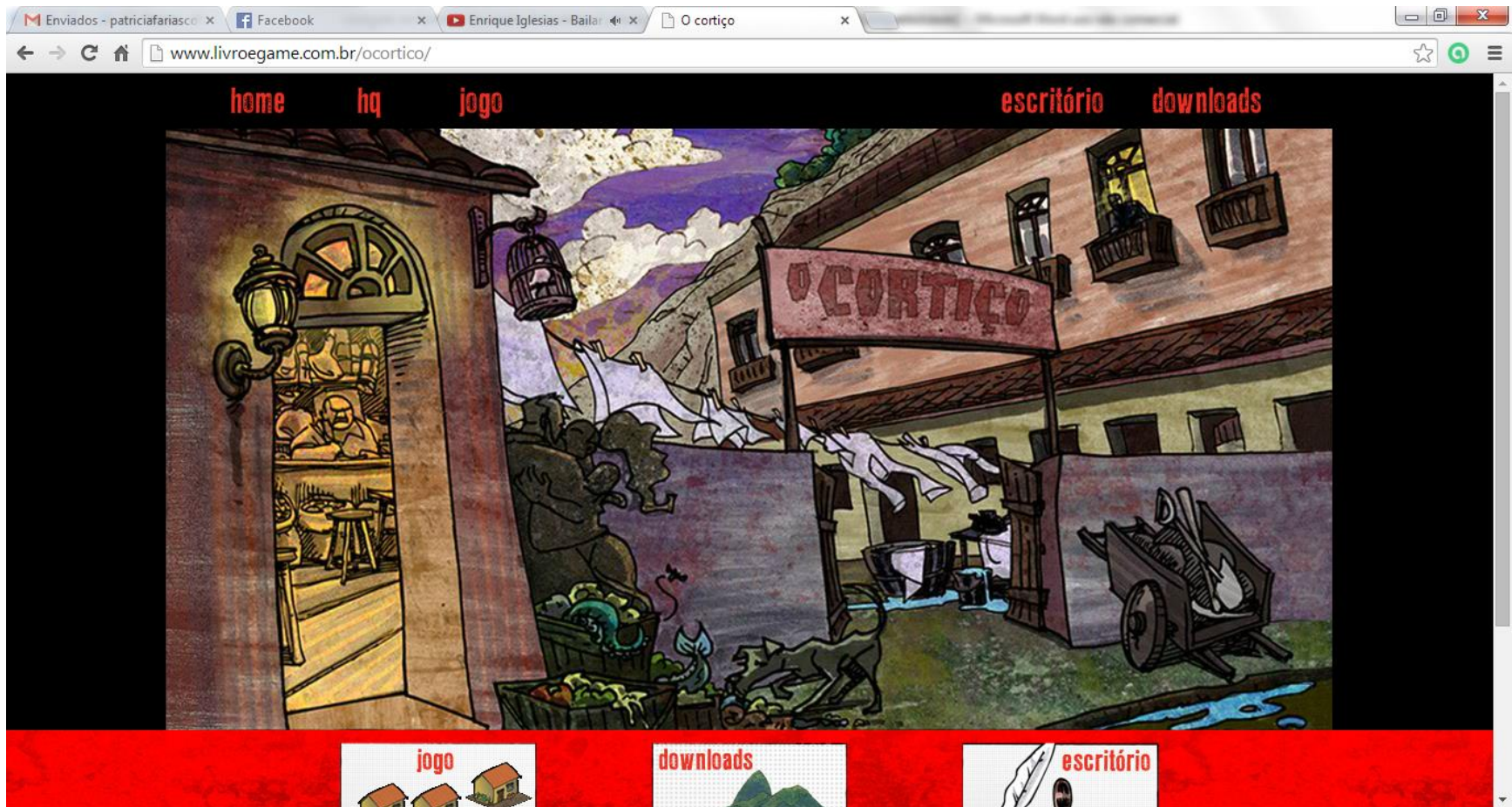
- Esta relación entre los videojuegos digitales y la literatura tiene como objetivo despertar el interés de los nativos digitales, llamados por los antropólogos de la Generación Y;

# Figura 1. Homepage: tela inicial

Fonte: <<http://www.livroegame.com.br/ocortico/>>



# Figura 2. Plataforma Geral Fonte: <<http://www.livrogame.com.br/ocortico/>>





# Los links que tiene em el videojuego

- *Link HQ;*
- *Link videojuego: início do game;*
- *Link oficina;*
- *Sublink oficina;*
- *Link Download;*
- *Otros links;*



# Livro e Game Educação

Curtir + Seguir Mensagem

Linha do tempo Sobre Fotos Curtidas Eventos

### PESSOAS

371 curtidas

Celso Seabra Santiago e Sergio Basbaum curtiram isso.



Convide seus amigos para curtir esta Página

### SOBRE

O site www.livroegame.com.br apresenta clássicos da literatura para internautas, trazendo um conjunto

### Publicação Foto / Vídeo

Escreva algo nesta Página...

Livro e Game 28 de maio de 2013

Deu no UOL, confirmam:



Clássicos da literatura brasileira viram jogos virtuais; confira  
Que tal construir casas no mesmo terreno do cortiço descrito por Aluísio Azevedo em seu livro de mesmo nome? Ou então aventurar-se com o filho de Leonardo...

Criar Página

Recente

Criado

Patrocinado

Hotéis Baratos em Aracajú decolar.com



Tarifas a partir de R\$45. Em Até 12x Sem Juros! Só no Decolar.com

Novo Tiguan vw.com.br



A última tecnologia é que faz você chegar em primeiro. Saiba mais.

Ronaldo Fernandes curtiu a foto de Vilma Paes.

Mie Miyano começou uma amizade com Rangel Marques.

José Vicente Rodríguez Muñoz comentou o status de Tomás Baiget.

Raymond Marquina curtiu o link de Juan Domingo Farnós Miró.

Natália Aly HOJE, as 20h30: \* Anúncio dos vencedores do 9º Festival de

Thiago Bolivar

Marcy Lancheros 13m

Georgea Prado

Willian H. K. Endo

José Vicente Rodrigu...

Eliene Rodrigues Silva

Fernando Sa

Simone Frederico Gal...

Cezar Neri 2h

MAIS AMIGOS (35)

Alejandro Barrantes ...

- Así con el uso de los videojuegos educativos permiten una enseñanza diferente, innovadora y participativa que despierta el interés de los estudiantes, los nativos digitales, lo que permite una transformación del contenido y el entorno escolar;

- El videojuego solidifica los valores y las ideas propagadas por Aluisio de Azevedo través de su libro El Tenement

# VAMOS HACER UM GAME??

- <http://www.fazgame.com.br/>
- VAMOS HACER EL LINK PARA TENERMOS UNA LLAVE
- <https://www.youtube.com/watch?v=C3FFFb2vJG0>
- <https://www.youtube.com/watch?v=rIJMNRIbEKk>

- El taller será un espacio de aprendizaje para los maestros y alumnos haremos un videojuego juntos;
- La herramienta es interactiva y permite a los estudiantes producir un videojuego con elementos narrativos de una historia y en línea virtual;
- Este tipo de desafío sólo contribuye a la mejora de las habilidades y competencias de los procesos educativos;

- La creación de un juego educativo se presenta como un desafío para el desarrollo de los estudiantes de la escuela;
- La creación de un videojuego educativo se presenta como un desafío para el desarrollo de los estudiantes de la escuela;

- El taller tiene los siguientes pasos:

- 1 Contextualizar los juegos como herramienta de entretenimiento / educación y la creación de la historia insertada en FazGame;
- 2 Creación del FazGame juego - la adaptación de la historia para el contexto actual de la herramienta;
- 3 Se posible hacer pruebas de la evaluacion de los juegos creados, el proceso educativo y FazGame;



# Vamos juntos

- Reflexionar sobre la estructura de los videojuegos;
- las similitudes y diferencias entre un juego creado para la diversión y el juego educativo;

- La estructura de las tareas, las fases y objetivos;
- • Los escenarios, espacios, personajes y objetos que componen la trama del juego;
- Contenido de aprendizaje (lo que quiere "enseñar" con el juego), discutiendo las estrategias para vincular el contenido a la historia del juego de una manera interesante;

- Puntos que deben incluirse en las historias y los hilos necesarios:
- la escritura creativa y el pensamiento lógico - dos habilidades esenciales;
- trabajar en grupos para desarrollar esta importante habilidad, complementando sus habilidades para llevar a cabo el proyecto de creación del juego;

- los videojuegos deben tener uno o dos objetivos que se conectem con otras acciones en el videjuego;

- Reflexione sobre las siguientes características:
  - Los mensajes y las conversaciones entre los personajes;
  - preguntas con varias respuestas posibles;
  - Recompensas por decenas de objetivos de aprendizaje y suplementos de la prima;
  - Haga clic en los objetos en la escena;

## Consideraciones finales

- (i) mayor motivación para el uso de herramientas digitales en el entorno escolar;
- (ii) la facilitación del aprendizaje, debido al contacto directo de los estudiantes y profesores a estas herramientas;

- (iii) el desarrollo de las habilidades generales por parte del estudiante y;
- (iv) una mayor comprensión de la función socio-cultural e histórico de los contenidos cubiertos en los materiales-pedagógica de los medios;

- El videojuego digital permite que reflexionemos:
- qué enseñar (objetos de enseñanza);
- cómo enseñar (material didáctico);
- ¿Qué enseñar (con fines didácticos);



- nuevas prácticas pedagógicas serán más fáciles de llevar a los niños que aprenden y que se interesen en el contenido que se enseñan;

- Por lo tanto, con que la adaptación del libro en el videojuego en línea en formato Tenement representa el logro de un material que se transforma para ayudar a los nativos digitales y que contribuye al aprendizaje de esta nueva generación;

- Permite utilizar estas características para crear grupos lógicos de sus juegos, encadenando sus historias;

MUCHAS GRACIAS

- [patriciafariascoelho@gmail.com](mailto:patriciafariascoelho@gmail.com)

# Referências bibliográficas

- BRASIL. (2006). **Orientações curriculares para o ensino médio**. Vol. 1. Linguagens, códigos e suas tecnologias / Secretaria de Educação Básica. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica.
- \_\_\_\_\_. (2000). **Parâmetros Curriculares Nacionais**. (Ensino Médio). Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica.
- COELHO, P. M. F. (2012) “Games e Advergames: diálogos bakhtinianos na era digital”. **Revista Hipertexto**. v.2, n. 2. Disponível em: <<http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=hipertexto&page=article&op=view&path%5B%5D=360&path%5B%5D=463>>. Acesso em 19 out. 2013.
- FIORIN, J. L. (2008). Intradiscursividade e intertextualidade. En: BRAIT; B. (Org.). **Bakhtin**: outros conceitos-chave. São Paulo: Contexto.
- PIETRI, E. (2007). **Práticas de leitura e elementos para a atuação docente**. Rio de Janeiro: Lucerna.
- PIETRO, J. F.; SCHNEUWLY, B. (2006). O modelo didático do gênero: um conceito da engenharia didática. **Revista Moara**. Belém, n. 26, p. 15-52, ago./dez.
- PRENSKY, M. (2001). Digital native, digital immigrants. Digital native immigrants. *On the horizon*, MCB University Press, Vol. 9, N.5, October, 2001.: <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> Acess in 29 jan. 2014.
- SANTAELLA, L. (2005) **Matrizes da linguagem e pensamento**: sonora, visual e verbal. São Paulo: Iluminuras.