



RESUMO:

Games e esportes eletrônicos se tornaram uma febre mundial, mais de 70% de toda a população brasileira joga algo, e conseqüentemente se formou um ecossistema de mercado, comunidade e competição em volta dos jogos eletrônicos que ultrapassa o mercado do cinema e da música juntos, tendo faturado um total de 187,7 Bilhões em 2023. E não apenas de programadores e jogadores esse mercado se movimenta, game passou a ser considerado um estilo de vida, uma cultura, de forma que diversas profissões do mercado tradicional se adaptaram para vagas no nicho gamer. O tamanho impacto da modalidade traz à instituição escolar um enorme desafio de entender a melhor forma de trabalhar o tema dentro e fora de sala de aula, e se conseguimos tirar algum proveito pedagógico de algo que está presente em uma parcela tão relevante dos alunos, visando formar cidadãos mais completos. O projeto destrinchado abaixo, usa como base bibliografia e o piloto conduzido nas unidades Dagmar e Aldeia da Serra da FIEB, cujo objetivo foi inserir, através de metodologias ativas, os alunos da FIEB às diversas oportunidades de carreira dentro do mercado de games, que está no topo dos principais interesses da geração. A partir disso entendeu-se que junto ao alto potencial de desenvolvimento de habilidades, o caráter integrativo dos jogos pode ser utilizado para conexão de todo o ecossistema escolar (Pais, alunos, professores e funcionários) através de atividades que servem de forma concomitante como ferramentas de aprendizagem para os alunos envolvidos. Nesse projeto iremos apresentar e inserir, através de metodologias ativas, os alunos da FIEB às diversas oportunidades de carreira dentro do mercado de games, que está no topo dos principais interesses da geração. A proposta contempla também a integração dos pais e mestres com o ecossistema gamer e atividades práticas voltadas a professores na área de Gamificação, com objetivo de integrar a comunidade escolar como um todo.

TEMPOS E MOVIMENTOS:

1. GAMES E EDUCAÇÃO

1.1 O QUE SÃO GAMES E ESPORTS

- *1.1.1 JOGOS DE CAMPANHA*
- *1.1.2 ONLINE GAMES*

- 1.1.3 *ESPORTS SINGLE PLAYER*
- 1.1.4 *ESPORTS MULTIPLAYER*
- 1.1.5 *PRESENÇA NA SOCIEDADE*

1.2 COMO TRABALHAR GAMES DENTRO DA ESCOLA.

- 1.2.1 *CONTEXTO*
- 1.2.2 *GAMIFICAÇÃO*
- 1.2.3 *HABILIDADES LEVES*

1.3 ECOSSISTEMA ESCOLAR E GAMES

- 1.3.1 *CONCLUSÃO*

2. CRONOGRAMA DO PROJETO

2.1 IMERSÃO GAMER EXPERT (JOGOS DIGITAIS)

2.2 IMERSÃO GAMER EVENTO ESPECIAL (ABERTO A TODOS)

2.3 WORKSHOPS PONTUAIS - RAIDS

2.4 COMUNIDADE GAMER FIEB W7M

3. PLANEJAMENTO E PRÉ PRODUÇÃO

3.1 ELEGIBILIDADE DE CADASTROS

3.2 PLANO DE DIVULGAÇÃO

3.3 FLUXO DE CADASTRO

4. IMERSÃO EM GAMES EXPERTS

4.1. IMERSÃO 01 - APRESENTAÇÃO GERAL

- 4.1.2 SINOPSE DA ATIVIDADE:
- 4.1.3 CARREIRA NO MERCADO DE JOGOS.

4.2. IMERSÃO 02 - SOCIAL MÍDIA

- 4.2.2 SINOPSE DA ATIVIDADE
- 4.2.3 CARREIRA NO MERCADO DE JOGOS.

4.3 IMERSÃO 03 - PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

- 4.3.2 SINOPSE DA ATIVIDADE
- 4.3.3 CARREIRA NO MERCADO DE JOGOS.

4.4. IMERSÃO 04 - EDIÇÃO DE VÍDEO E DESIGN

- 4.4.2 SINOPSE DA ATIVIDADE
- 4.4.3 CARREIRA NO MERCADO DE JOGOS.

4.5 IMERSÃO 05 - PRODUÇÃO OPERACIONAL

- 4.5.2 SINOPSE DA ATIVIDADE
- 4.5.3 CARREIRA NO MERCADO DE JOGOS.

4.6. IMERSÃO 06 - PRODUÇÃO DE EVENTO // GESTÃO DE PROJETOS

- 4.6.2 SINOPSE DA ATIVIDADE
- 4.6.3 CARREIRA NO MERCADO DE JOGOS.

4.7. IMERSÃO 07 - PLANEJAMENTO E COMERCIAL

- 4.7.2 SINOPSE DA ATIVIDADE
- 4.7.3 CARREIRA NO MERCADO DE JOGOS.
- 4.8 AULAS LIVRES GUIADAS

5.0 WORKSHOPS PONTUAIS DA PROPOSTA - RAIDS

- 5.1 GAMIFICAÇÃO
- 5.2 NARRAÇÃO DE GAMES
- 5.3 OPERAÇÃO DE LIGA
- 5.4 GESTÃO DE PROJETOS
- 5.5 PRO PLAYER
- 5.6 PSICOLOGIA NOS ESPORTS

6. EXPERIÊNCIA PONTUAL DE IMERSÃO

6.1 INTRODUÇÃO

6.2 SOBRE O PÚBLICO ALVO

6.3 SOBRE OS TEMAS ABORDADOS

- 6.3.1 *PRODUÇÃO AUDIOVISUAL*
- 6.3.2 *GESTÃO E DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS*
- 6.3.3 *PRODUÇÃO TÉCNICA DE LIVESTREAMS*
- 6.3.4 *JOGADORES PROFISSIONAIS E CRIADORES DE CONTEÚDO*

7.0 COMUNIDADE GAMER FIEB W7M

8. CULMINÂNCIA // MOSTRA ESCOLAR

9. EVENTOS NA ESCOLA

10. CAMPEONATOS GAMING EXPERIENCE W7M]

11. CRIAÇÃO DE CONTEÚDOS (PEÇAS AUDIOVISUAIS)

12. CONCLUSÃO

13. BIBLIOGRAFIA

1. GAMES E EDUCAÇÃO

1.1 O QUE SÃO GAMES E ESPORTS

Jogos digitais, em uma visão geral, são ambientes eletrônicos com interação dinâmica do jogador com a máquina ou com outros jogadores, usualmente trabalhando mecânicas de competição, desafios de destreza, estratégia, storytelling, recompensa rápida, propósito épico e personalizações. Podemos dividir os jogos digitais em quatro grandes categorias:

1.1.1 JOGOS DE CAMPANHA

Jogos com começo, meio e fim, focados na interação entre jogador e máquina. Usualmente são jogos que trabalham mecânicas de destreza, envolvidas em uma história épica vivenciada pelo player. Essa modalidade de jogo é dominada pelo público gamer mais velho e adepto à modalidade de consoles, a exemplo de playstations e xbox. São exemplos de jogos dessa categoria God of War, Call Of Duty, GTA, dentre outros.

1.1.2 ONLINE GAMES

A categoria de online games trabalha muito com jogos de história, de forma similar aos jogos de campanhas, no entanto com o adicional da possibilidade de jogar com ou contra outros jogadores dentro do servidor. Esses jogos possuem categorias diversas e englobam mecânicas muito diferentes entre si, no entanto todos possuem começo, meio e fim. São exemplos de jogos dessa categoria World of Warcraft, Diablo, Clash of Clans, Farmville, Minecraft, dentre outros.

1.1.3 ESPORTS SINGLE PLAYER

Esports são modalidades que trabalham com mecânicas de ciclo repetitivo, ranqueamentos e tem como foco da experiência a disputa entre jogadores, esses jogos usualmente possuem um padrão de partida o qual possui infinitas possibilidades de ações para os jogadores. Essa modalidade engloba jogos pvp (Player versus Player), no entanto sem a presença de equipes. São exemplos dessa categoria, Hearthstone, Starcraft, Clash Royale, Legends of Runeterra, dentre outros.

1.1.4 ESPORTS MULTIPLAYER

Esports são modalidades que trabalham com mecânicas de ciclo repetitivo, ranqueamentos e tem como foco da experiência a disputa entre jogadores, esses jogos usualmente possuem um padrão de

partida o qual possui infinitas possibilidades de ações para os jogadores. Nessa categoria, englobamos jogos com a presença de equipes pré-formadas e contém os jogos mais jogados na atualidade. São games dessa seção League Of Legends, Wild Rift, Valorant, CS 2, Rainbow Six Siege, Fortnite, dentre outros.

1.1.5 PRESENÇA NA SOCIEDADE

Os esportes deixaram de ser apenas uma forma de entretenimento para se tornarem um fenômeno global com forte impacto cultural, social e econômico. Com milhões de jogadores e espectadores ao redor do mundo, os esportes eletrônicos não apenas refletem a evolução da tecnologia e do entretenimento digital, mas também criam oportunidades reais de desenvolvimento profissional, inovação e inclusão social, sendo considerado uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. Estudos mostram que jogos eletrônicos podem melhorar a capacidade de resolução de problemas, tomada de decisão rápida, pensamento estratégico e trabalho em equipe. Além disso, a indústria dos games abre portas para carreiras em diversas áreas, como programação, design, marketing, psicologia esportiva, produção audiovisual e gestão de eventos. Projetos educacionais ao redor do mundo já utilizam os esportes para engajar estudantes e tornar o aprendizado mais dinâmico e eficaz. Escolas e universidades criam programas de formação baseados em games, conectando os interesses dos jovens ao desenvolvimento de habilidades essenciais para o futuro do trabalho.

Diferente dos esportes tradicionais, os esportes são acessíveis a uma ampla variedade de públicos, independentemente de idade, gênero ou condição física. Pessoas com deficiência, por exemplo, encontram nos jogos eletrônicos um espaço de competição e socialização sem barreiras físicas. Além disso, os games promovem conexões globais, permitindo que jogadores do mundo inteiro interajam, troquem experiências e aprendam juntos. As comunidades gamer são espaços vibrantes de troca cultural, onde a colaboração e o senso de pertencimento são incentivados.

Todo esse cenário faz com que empresas e marcas globais investem fortemente nos esportes, reconhecendo seu potencial como plataforma de marketing e engajamento. O crescimento desse mercado impulsiona não apenas o setor de tecnologia, mas também áreas como turismo, hotelaria e produção de conteúdo digital, não competindo com os esportes tradicionais, mas sim complementando e expandindo a definição do que significa ser um atleta. Com arenas lotadas, torneios internacionais transmitidos para milhões de espectadores e uma base de fãs engajada, os esportes consolidaram seu espaço como um dos esportes mais influentes do século XXI, não sendo apenas uma tendência passageira, mas sim uma evolução natural da sociedade digital. Sua presença

impacta positivamente a educação, a inclusão social, a economia e o conceito moderno de esporte. Em vez de questionar sua legitimidade, devemos explorar seu potencial para criar novas oportunidades, conectar pessoas e preparar as futuras gerações para um mundo cada vez mais tecnológico e interativo.

1.2 COMO TRABALHAR GAMES DENTRO DA ESCOLA.

Considerando os dados sobre presença dos games na sociedade como atividade de lazer, mercado de trabalho, entretenimento e cultura. Entendemos os games como um fenômeno social impossível de ser ignorado na principal instituição formadora de cidadãos. Para isso vamos aproveitar o potencial que os games têm de colocar o aluno na posição de protagonista, integração social e motivação por apego a modalidade para inserir games de forma 360º, ou seja, os jogos conversam de forma orgânica com o ecossistema da escola, estão presentes como competição, atividade formativa continuada e curso extracurricular, de forma que as atividades desenvolvidas com os alunos, se integram de forma plena com eventos, mostras e outros acontecimento do ambiente escolar. Para as atividades propostas elas se resumem em 3 linhas pedagógicas principais.

1.2.1 CONTEXTO

Segundo aponta a bibliografia deste projeto, o engajamento e interesses dos alunos para qual atividades do meio escolar, tende a aumentar consideravelmente quando o assunto em questão está presente no seu dia a dia e ou é um assunto de interesse do aluno, principalmente quando tratamos de temas não comuns no meio escolar. Dado esse fato, o uso de jogos como plano de fundo para atividades didáticas e ou apenas a inserção dos jogos digitais no ambiente escolar, tende a ser uma variável positiva para o processo de ensino e aprendizagem do educando.

1.2.2 GAMIFICAÇÃO

Jogos são famosos por serem engajantes e instigantes, de forma que jogadores gastem horas a fio de jogatina diariamente, memorizando com facilidade estratégias e elementos sobre o jogo, tornando os jogadores mais confiantes dentro de jogo enquanto extraem seu melhor seu potencial. Todos esses pontos ocorrem pois todos os jogos trabalham com mecânicas descritas pelo pesquisador e especialista em experiência do usuário Yu Kai Chou através de 8 pilares principais os quais, o conjunto, ele denominou como “Octalysis”. Esse conjunto de ferramentas resume as ferramentas utilizadas pelos jogos para que eles se tornem engajantes, no entanto, não são mecânicas de engajamento fortes independentemente do cenário em que são aplicadas, podendo ser utilizadas no processo de ensino aprendizagem como forma de impulsionar o desenvolvimento do educando.

1.2.3 HABILIDADES LEVES

De forma similar aos esportes tradicionais, a prática de esportes eletrônicos, principalmente os da categoria multiplayer, tendem a colocar o jogador em uma posição de alto engajamento. Nesse momento o sistema 2, descrito por Daniel Kahneman está ativo, causando o desenvolvimento de diversas habilidades exigidas para o sucesso dentro do jogo, como autoconfiança, trabalho em equipe, comunicação, autocontrole, dentre outras disponíveis na lista abaixo.

habilidades trabalhadas no eSports

Jogos coletivos (Parceiros conhecidos)

- ✓ Melhora na sensação de pertencimento e identidade com ambiente escolar
- ✓ Desenvolvimento do trabalho em equipe
- ✓ Trabalho da liderança e consciência coletiva
- ✓ Trabalho da ambição e empenho
- ✓ Desenvolvimento de habilidades sociais de comunicação
- ✓ Trabalho da criatividade

Jogos coletivos (Emparelhamento anônimo)

- ✓ Melhora na sensação de pertencimento e identidade com ambiente escolar
- ✓ Desenvolvimento do trabalho em equipe
- ✓ Trabalho da liderança e consciência coletiva
- ✓ Trabalho da ambição e empenho
- ✓ Trabalho da criatividade

Jogos individuais (Online)

- ✓ Desenvolvimento do foco
- ✓ Trabalho da ambição e empenho
- ✓ Melhora na sensação de pertencimento e identidade com ambiente escolar
- ✓ Trabalho da criatividade

FIG 1. Habilidades trabalhadas no esports (Fonte própria, acervo w7m)

1.3 ECOSSISTEMA ESCOLAR E GAMES

O processo de ensino e aprendizagem do aluno depende de diversos fatores, dentre eles estão a saúde mental e física do aluno, ambiente e comunidade no qual ele está inserido, metodologias utilizadas, conteúdos trabalhados, vida pessoal e vários outros fatores que influenciam pouco ou muito nesse processo. Portanto é necessário entender como a adição dos games no cenário pedagógico, pode ser positivo para melhoria do máximo de fatores possível.

1.3.1 CONCLUSÃO:

Baseado na primeira edição do projeto, a forma proposta nesta edição do Gaming Experience W7M leva em consideração o uso do cenário de games como contexto, visando gerar situações reais e simuladas nas quais os alunos são protagonistas, trazendo à tona o aprendizado por experiência prática. Para isso são criadas missões, entidades e eventos que usam dos conhecimentos abordados

em sala de aula para com situações do mercado de games e ou do ambiente escolar no qual o educando está inserido.

2. CRONOGRAMA DO PROJETO

2.1 IMERSÃO GAMER EXPERT (JOGOS DIGITAIS)

#	ESTIMATIVA DE DATA	TEMA PRINCIPAL	SUBTEMAS // DETALHAMENTO	HORAS
1	28/04	GAMES	→ INTRODUÇÃO GERAL AO MERCADO DE GAMES; → FORMAÇÃO DE EQUIPES; → DEFINIÇÃO DE FUNÇÕES;	2
2	05/05	SOCIAL MÍDIA	→ APRESENTAÇÃO DA CARREIRA → DESAFIOS E DICAS P/ SOCIAL → DINÂMICA DE EXPERIÊNCIA	2
3	12/05	PRODUÇÃO AUDIOVISUAL	→ APRESENTAÇÃO DE CARREIRAS DO NICHOS → INTRODUÇÃO DE FONTES DE ESTUDO → DINÂMICA DE GRAVAÇÃO DE SET	2
4	19/05	IMERSÃO LIVE :: PRODUÇÃO AUDIOVISUAL	→ DINÂMICA DE GRAVAÇÃO DE SET NOVAMENTE → FEEDBACKS E DÚVIDAS → INSERÇÃO A EDIÇÃO DE VÍDEO	2
5	26/05	EDIÇÃO DE VÍDEO // DESIGN	→ APRESENTAÇÃO DE CARREIRAS DO NICHOS → TÉCNICAS E BOAS PRÁTICAS → DINÂMICA DE EDIÇÃO CONJUNTA → DINÂMICA EM GRUPOS	2
6	02/06	PRODUÇÃO OPERACIONAL	→ APRESENTAÇÃO DE EQUIPAMENTOS GERAL → DINÂMICA LIVE EM 1H	2
7	09/06	IMERSÃO LIVRE :: PRODUÇÃO OPERACIONAL	→ DINÂMICA LIVE EM 1H → FEEDBACKS	2
8	24/06	IMERSÃO LIVRE :: PRODUÇÃO OPERACIONAL	→ DINÂMICA LIVE EM 1H → FEEDBACKS	2
9	01/07	LANÇAMENTO CAMPEONATO	→ ALINHAMENTO DE FUNÇÕES → DÚVIDAS E DIRECIONAMENTOS → DESENVOLVIMENTO DA IDEIA	2
10	08/07	IMERSÃO LIVRE :: LANÇAMENTO CAMPEONATO	→ DESENVOLVIMENTO DE PEÇAS; → CAPTAÇÕES → ALINHAMENTOS DA EQUIPE → DÚVIDAS E DIRECIONAMENTOS	2
11	28/07	IMERSÃO :: RPG GESTÃO DE PROJETOS	→ APRESENTAÇÃO DOS PROJETOS → DINÂMICA AVALIATIVA DE RPG → FEEBACK E PREMIAÇÃO	2

12	04/08	COMERCIAL 1	→ APRESENTAÇÃO DE CONCEITOS DE ESTRATÉGIA → CARREIRA NO MERCADO E DICAS → PRODUÇÃO DE MATERIAIS DE APRESENTAÇÃO → PLANEJAMENTO OPERACIONAL → DINÂMICA DE PROPOSTA	2
13	11/08	COMERCIAL 2	→ APRESENTAÇÃO DAS PROPOSTAS DOS ALUNOS → FEEDBACK	2
14	25/08	COMERCIAL 3	→ APRESENTAÇÃO DAS PROPOSTAS DOS ALUNOS → FEEDBACK FINAL	2
15	01/09	AULA LIVRE :: #1	→ AULA DEDICADA A TRABALHAR AS PROFISSÕES APRESENTADAS NA PRÁTICA PARA A EQUIPE DA SALA E PREPARAÇÃO PARA EXPOTEC FINAL	2
16	08/09	AULA LIVRE :: #2	→ AULA DEDICADA A TRABALHAR AS PROFISSÕES APRESENTADAS NA PRÁTICA PARA A EQUIPE DA SALA E PREPARAÇÃO PARA EXPOTEC FINAL	2
17	15/09	AULA LIVRE :: #3	→ AULA DEDICADA A TRABALHAR AS PROFISSÕES APRESENTADAS NA PRÁTICA PARA A EQUIPE DA SALA E PREPARAÇÃO PARA EXPOTEC FINAL	2
18	22/09	AULA LIVRE :: #4	→ AULA DEDICADA A TRABALHAR AS PROFISSÕES APRESENTADAS NA PRÁTICA PARA A EQUIPE DA SALA E PREPARAÇÃO PARA EXPOTEC FINAL	2
19	29/09	AULA LIVRE :: #5	→ AULA DEDICADA A TRABALHAR AS PROFISSÕES APRESENTADAS NA PRÁTICA PARA A EQUIPE DA SALA E PREPARAÇÃO PARA EXPOTEC FINAL	2
20	06/10	AULA LIVRE :: #6	→ AULA DEDICADA A TRABALHAR AS PROFISSÕES APRESENTADAS NA PRÁTICA PARA A EQUIPE DA SALA E PREPARAÇÃO PARA EXPOTEC FINAL	2
21	13/10	EXPOTECH	→ CONCLUSÃO DO PROJETOS → FINAL DAS COMPETIÇÕES → ENTREGA DE CERTIFICADOS → ATIVAÇÕES DOS ALUNOS	2

Tabela 1. Cronograma de atividades imersão gamer expert

2.2 IMERSÃO GAMER EVENTO ESPECIAL (ABERTO A TODOS)

DATA ESTIMADA	AULA	ESCOLA	1º HORÁRIO (11:00 - 12:35)	2º HORÁRIO (13:45 - 15:15)
28/04	PRODUÇÃO AUDIOVISUAL	DAGMAR	✓	✓
05/05	PRODUÇÃO AUDIOVISUAL AULA 2 (EDIÇÃO DE VÍDEO)	DAGMAR	✓	✓
12/05	APRESENTAÇÃO DE PROJETOS	DAGMAR	✓	✓
19/05	APRESENTAÇÃO DE PROJETOS (AULA 2 - APRESENTAÇÃO)	DAGMAR	✓	✓
26/05	PRODUÇÃO DE LIVESTREAM	DAGMAR	✓	✓
02/06	PRODUÇÃO DE LIVESTREAM - AULA 2 - REPRODUÇÃO	DAGMAR	✓	✓
09/06	PRO PLAYER E CRIAÇÃO DE CONTEÚDO	DAGMAR	✓	✓
24/06	PRODUÇÃO AUDIOVISUAL	DAGMAR	✓	✓
01/07	PRODUÇÃO AUDIOVISUAL AULA 2 (EDIÇÃO DE VÍDEO)	ALDEIA	✓	✓
08/07	APRESENTAÇÃO DE PROJETOS	ALDEIA	✓	✓
28/07	APRESENTAÇÃO DE PROJETOS (AULA 2 - APRESENTAÇÃO)	ALDEIA	✓	✓
04/08	PRODUÇÃO DE LIVESTREAM	ALDEIA	✓	✓
11/08	PRODUÇÃO DE LIVESTREAM - AULA 2 - REPRODUÇÃO	ALDEIA	✓	✓
25/08	PRO PLAYER E CRIAÇÃO DE CONTEÚDO	ALDEIA	✓	✓
01/09	PRODUÇÃO AUDIOVISUAL	BELVAL	✓	✓
08/09	PRODUÇÃO AUDIOVISUAL AULA 2 (EDIÇÃO DE VÍDEO)	BELVAL	✓	✓
15/09	APRESENTAÇÃO DE PROJETOS	BELVAL	✓	✓
22/09	APRESENTAÇÃO DE PROJETOS (AULA 2 - APRESENTAÇÃO)	BELVAL	✓	✓
29/09	PRODUÇÃO DE LIVESTREAM	BELVAL	✓	✓
06/10	PRODUÇÃO DE LIVESTREAM - AULA 2 - REPRODUÇÃO	BELVAL	✓	✓
13/10	PRO PLAYER E CRIAÇÃO DE CONTEÚDO	BELVAL	✓	✓

Tabela 2. Cronograma de atividades imersão gamer pontual

2.3 WORKSHOPS ÚNICOS - RAIDS

WORKSHOPS ÚNICOS	DATA	MODELO
WORKSHOP :: GAMIFICAÇÃO	07/05	LIVE ESTÚDIO
WORSHOP DE NARRAÇÃO DE GAMES	28/05	LIVE ESTÚDIO
WORKSHOP DE LEAGUE OPS	18/06	LIVE ESTÚDIO
GESTÃO DE PROJETOS	09/07	LIVE ESTÚDIO
PRO PLAYER	30/07	LIVE ESTÚDIO
PSICOLOGIA NO ESPORTS	20/08	LIVE ESTÚDIO

Tabela 3. Workshops pontuais

2.4 COMUNIDADE GAMER FIEB W7M

DIA	AULA	ESCOLA	PÉRIODO
28/04	COMUNIDADE - AULA #1	DAGMAR	MANHÃ
28/04	COMUNIDADE - AULA #1	DAGMAR	TARDE
01/05	COMUNIDADE - AULA #1	ALDEIA	MANHÃ
01/05	COMUNIDADE - AULA #1	ALDEIA	TARDE
02/05	COMUNIDADE - AULA #1	BELVAL	MANHÃ
02/05	COMUNIDADE - AULA #1	BELVAL	TARDE
05/05	COMUNIDADE - AULA #2	DAGMAR	MANHÃ
05/05	COMUNIDADE - AULA #2	DAGMAR	TARDE
08/05	COMUNIDADE - AULA #2	ALDEIA	MANHÃ
08/05	COMUNIDADE - AULA #2	ALDEIA	TARDE
09/05	COMUNIDADE - AULA #2	BELVAL	MANHÃ
09/05	COMUNIDADE - AULA #2	BELVAL	TARDE
12/05	COMUNIDADE - AULA #3	DAGMAR	MANHÃ
12/05	COMUNIDADE - AULA #3	DAGMAR	TARDE
15/05	COMUNIDADE - AULA #3	ALDEIA	MANHÃ
15/05	COMUNIDADE - AULA #3	ALDEIA	TARDE
16/05	COMUNIDADE - AULA #3	BELVAL	MANHÃ
16/05	COMUNIDADE - AULA #3	BELVAL	TARDE
19/05	COMUNIDADE - AULA #4	DAGMAR	MANHÃ

19/05	COMUNIDADE - AULA #4	DAGMAR	TARDE
22/05	COMUNIDADE - AULA #4	ALDEIA	MANHÃ
22/05	COMUNIDADE - AULA #4	ALDEIA	TARDE
23/05	COMUNIDADE - AULA #4	BELVAL	MANHÃ
23/05	COMUNIDADE - AULA #4	BELVAL	TARDE
26/05	COMUNIDADE - AULA #5	DAGMAR	MANHÃ
26/05	COMUNIDADE - AULA #5	DAGMAR	TARDE
29/05	COMUNIDADE - AULA #5	ALDEIA	MANHÃ
29/05	COMUNIDADE - AULA #5	ALDEIA	TARDE
30/05	COMUNIDADE - AULA #5	BELVAL	MANHÃ
30/05	COMUNIDADE - AULA #5	BELVAL	TARDE
02/06	COMUNIDADE - AULA #6	DAGMAR	MANHÃ
02/06	COMUNIDADE - AULA #6	DAGMAR	TARDE
05/06	COMUNIDADE - AULA #6	ALDEIA	MANHÃ
05/06	COMUNIDADE - AULA #6	ALDEIA	TARDE
06/06	COMUNIDADE - AULA #6	BELVAL	MANHÃ
06/06	COMUNIDADE - AULA #6	BELVAL	TARDE
09/06	COMUNIDADE - AULA #7	DAGMAR	MANHÃ
09/06	COMUNIDADE - AULA #7	DAGMAR	TARDE
12/06	COMUNIDADE - AULA #7	ALDEIA	MANHÃ
12/06	COMUNIDADE - AULA #7	ALDEIA	TARDE
13/06	COMUNIDADE - AULA #7	BELVAL	MANHÃ
13/06	COMUNIDADE - AULA #7	BELVAL	TARDE
24/06	COMUNIDADE - AULA #8	DAGMAR	MANHÃ
24/06	COMUNIDADE - AULA #8	DAGMAR	TARDE
27/06	COMUNIDADE - AULA #8	ALDEIA	MANHÃ
27/06	COMUNIDADE - AULA #8	ALDEIA	TARDE
28/06	COMUNIDADE - AULA #8	BELVAL	MANHÃ
28/06	COMUNIDADE - AULA #8	BELVAL	TARDE

01/07	COMUNIDADE - AULA #9	DAGMAR	MANHÃ
01/07	COMUNIDADE - AULA #9	DAGMAR	TARDE
04/07	COMUNIDADE - AULA #9	ALDEIA	MANHÃ
04/07	COMUNIDADE - AULA #9	ALDEIA	TARDE
05/07	COMUNIDADE - AULA #9	BELVAL	MANHÃ
05/07	COMUNIDADE - AULA #9	BELVAL	TARDE
08/07	COMUNIDADE - AULA #10	DAGMAR	MANHÃ
08/07	COMUNIDADE - AULA #10	DAGMAR	TARDE
11/07	COMUNIDADE - AULA #10	ALDEIA	MANHÃ
11/07	COMUNIDADE - AULA #10	ALDEIA	TARDE
12/07	COMUNIDADE - AULA #10	BELVAL	MANHÃ
12/07	COMUNIDADE - AULA #10	BELVAL	TARDE
28/07	COMUNIDADE - AULA #11	DAGMAR	MANHÃ
28/07	COMUNIDADE - AULA #11	DAGMAR	TARDE
31/07	COMUNIDADE - AULA #11	ALDEIA	MANHÃ
31/07	COMUNIDADE - AULA #11	ALDEIA	TARDE
01/08	COMUNIDADE - AULA #11	BELVAL	MANHÃ
01/08	COMUNIDADE - AULA #11	BELVAL	TARDE
04/08	COMUNIDADE - AULA #12	DAGMAR	MANHÃ
04/08	COMUNIDADE - AULA #12	DAGMAR	TARDE
07/08	COMUNIDADE - AULA #12	ALDEIA	MANHÃ
07/08	COMUNIDADE - AULA #12	ALDEIA	TARDE
08/08	COMUNIDADE - AULA #12	BELVAL	MANHÃ
08/08	COMUNIDADE - AULA #12	BELVAL	TARDE
11/08	COMUNIDADE - AULA #13	DAGMAR	MANHÃ
11/08	COMUNIDADE - AULA #13	DAGMAR	TARDE
14/08	COMUNIDADE - AULA #13	ALDEIA	MANHÃ
14/08	COMUNIDADE - AULA #13	ALDEIA	TARDE
15/08	COMUNIDADE - AULA #13	BELVAL	MANHÃ

15/08	COMUNIDADE - AULA #13	BELVAL	TARDE
25/08	COMUNIDADE - AULA #14	DAGMAR	MANHÃ
25/08	COMUNIDADE - AULA #14	DAGMAR	TARDE
28/08	COMUNIDADE - AULA #14	ALDEIA	MANHÃ
28/08	COMUNIDADE - AULA #14	ALDEIA	TARDE
29/08	COMUNIDADE - AULA #14	BELVAL	MANHÃ
29/08	COMUNIDADE - AULA #14	BELVAL	TARDE
01/09	COMUNIDADE - AULA #15	DAGMAR	MANHÃ
01/09	COMUNIDADE - AULA #15	DAGMAR	TARDE
04/09	COMUNIDADE - AULA #15	ALDEIA	MANHÃ
04/09	COMUNIDADE - AULA #15	ALDEIA	TARDE
05/09	COMUNIDADE - AULA #15	BELVAL	MANHÃ
05/09	COMUNIDADE - AULA #15	BELVAL	TARDE
08/09	COMUNIDADE - AULA #16	DAGMAR	MANHÃ
08/09	COMUNIDADE - AULA #16	DAGMAR	TARDE
11/09	COMUNIDADE - AULA #16	ALDEIA	MANHÃ
11/09	COMUNIDADE - AULA #16	ALDEIA	TARDE
12/09	COMUNIDADE - AULA #16	BELVAL	MANHÃ
12/09	COMUNIDADE - AULA #16	BELVAL	TARDE
15/09	COMUNIDADE - AULA #17	DAGMAR	MANHÃ
15/09	COMUNIDADE - AULA #17	DAGMAR	TARDE
18/09	COMUNIDADE - AULA #17	ALDEIA	MANHÃ
18/09	COMUNIDADE - AULA #17	ALDEIA	TARDE
19/09	COMUNIDADE - AULA #17	BELVAL	MANHÃ
19/09	COMUNIDADE - AULA #17	BELVAL	TARDE
22/09	COMUNIDADE - AULA #18	DAGMAR	MANHÃ
22/09	COMUNIDADE - AULA #18	DAGMAR	TARDE
25/09	COMUNIDADE - AULA #18	ALDEIA	MANHÃ
25/09	COMUNIDADE - AULA #18	ALDEIA	TARDE

26/09	COMUNIDADE - AULA #18	BELVAL	MANHÃ
26/09	COMUNIDADE - AULA #18	BELVAL	TARDE
29/09	COMUNIDADE - AULA #19	DAGMAR	MANHÃ
29/09	COMUNIDADE - AULA #19	DAGMAR	TARDE
02/10	COMUNIDADE - AULA #19	ALDEIA	MANHÃ
02/10	COMUNIDADE - AULA #19	ALDEIA	TARDE
03/10	COMUNIDADE - AULA #19	BELVAL	MANHÃ
03/10	COMUNIDADE - AULA #19	BELVAL	TARDE
06/10	COMUNIDADE - AULA #20	DAGMAR	MANHÃ
06/10	COMUNIDADE - AULA #20	DAGMAR	TARDE
09/10	COMUNIDADE - AULA #20	ALDEIA	MANHÃ
09/10	COMUNIDADE - AULA #20	ALDEIA	TARDE
10/10	COMUNIDADE - AULA #20	BELVAL	MANHÃ
10/10	COMUNIDADE - AULA #20	BELVAL	TARDE
13/10	COMUNIDADE - AULA #21	DAGMAR	MANHÃ
13/10	COMUNIDADE - AULA #21	DAGMAR	TARDE
16/10	COMUNIDADE - AULA #21	ALDEIA	MANHÃ
16/10	COMUNIDADE - AULA #21	ALDEIA	TARDE
17/10	COMUNIDADE - AULA #21	BELVAL	MANHÃ
17/10	COMUNIDADE - AULA #21	BELVAL	TARDE

Tabela 4. Cronograma de atividades comunidade gamer w7m

3. PLANEJAMENTO E PRÉ PRODUÇÃO

A proposta apresentada leva em consideração o período destinado ao planejamento do projeto, onde serão produzidos os direcionamentos de aula, missões para alunos do projeto, regras da taça de equipes e então alinhado o documento com a escola para bater com calendário escolar. Além disso, são necessárias algumas ações prévias à realização da proposta envolvendo desenvolvimento de produtos voltados ao projeto, compra de equipamentos, documentos de inscrição e outros.]

3.1 ELEGIBILIDADE E CADASTROS DOS ALUNOS

IMERSÃO EXPERT

- São aptos a inscrição nesse curso de imersão, alunos do 2º e 3º ano do curso de jogos digitais, devido a experiência previa com a imersão oferecida nas escolas.
- Para participar o aluno deverá realizar o cadastro na landing page dedicada a inscrição e informações sobre o projeto;
- No caso de excesso de vagas os alunos será prioridade os alunos que se inscrevam para aula na unidade em que realiza aula normal
- O aluno não pode participar de atividades durante o seu período letivo

IMERSÃO PONTUAL

- Atividade liberada para todos os alunos dos ensinos médio técnico e regular das unidades contempladas pelo projeto;
- Podem participar também alunos dos cursos de jogos digitais que desejem participar de apenas uma das atividades;
- A proposta contempla 3 ciclos idênticos sendo um deles em cada unidade, o aluno só poderá se inscrever no ciclo relativo a sua unidade;
- O ciclo de 7 aulas por unidade conta com aulas conectadas em pares, o aluno que se inscrever na primeira metade de um tema obrigatoriamente está inscrito na segunda metade.
- O aluno não pode participar de atividades durante o seu período letivo

WORKSHOPS PONTUAIS

- Atividade liberada de forma virtual a todos os alunos da FIEB;
- Os alunos poderão acessar o workshop acessando o link divulgado.
- Poderão interagir apenas através da plataforma de comunicação oficial usando alguma forma de identificador de aluno (Email, número de matrícula ou outros)

COMUNIDADE FIEB W7M

- Atividades liberadas para todos os alunos do ensino médio técnico e regular das unidades participantes, vide agendamento prévio na plataforma.
- Poderão participar apenas alunos que realizarem o pré agendamento na plataforma online de agendamento para mentoria;
- O agendamento pode ser realizado de forma coletiva para grupo de alunos envolvidos na mesma atividade;
- No caso de horário vagos o professor está a disposição dos alunos da unidade;
- O aluno não pode participar de atividades durante o seu período letivo

- Cada unidade escolar participante do projeto possui um horário dedicado a mentoria da atividade, o qual será fixo.

3.3 PLANO DE DIVULGAÇÃO

Visando atingir o máximo de alunos, será desenvolvido um plano de comunicação no lançamento do projeto através do alinhamento com os gestores, coordenadores e a equipe de planejamento W7M, levando em consideração ações em sala de aula, ações de redes sociais e evento de abertura do projeto.

3.4 FLUXO DE CADASTRO

Em alinhamento com o corpo discente será desenvolvido uma forma de receber os cadastros dos alunos, alimentando novas inscrições em tempo real através de ferramentas digitais.

4. IMERSÃO EM GAMES EXPERTS

A imersão em games no projeto Gaming Experience W7M by FIEBTECH tem como objetivo dar aos alunos informação e experiência relativa a diversas profissões do mercado de trabalho gamer, levando eles a desenvolverem novas habilidades sócio emocionais e técnicas ou compreenderem melhor outras opções para seus projetos de vida. Para isso, o projeto em primeiro contato apresenta aos alunos um relato de experiência e de profissionais já inseridos no nicho de games. Após essa etapa, os alunos passam por uma pequena experiência simulada da profissão no cenário de games ainda em sala de aula, na qual ele atua como protagonista, vivenciando parte do dia a dia do profissional de games através de atividades simuladas. Em sequência através de desafios e aulas livres os alunos interessados podem desenvolver as habilidades trabalhadas tentando múltiplas vezes durante as aulas práticas autônomas.

O evento segue o seguinte cronograma, sendo a etapa de atividades integradas composta de diversos ciclos e tarefas.

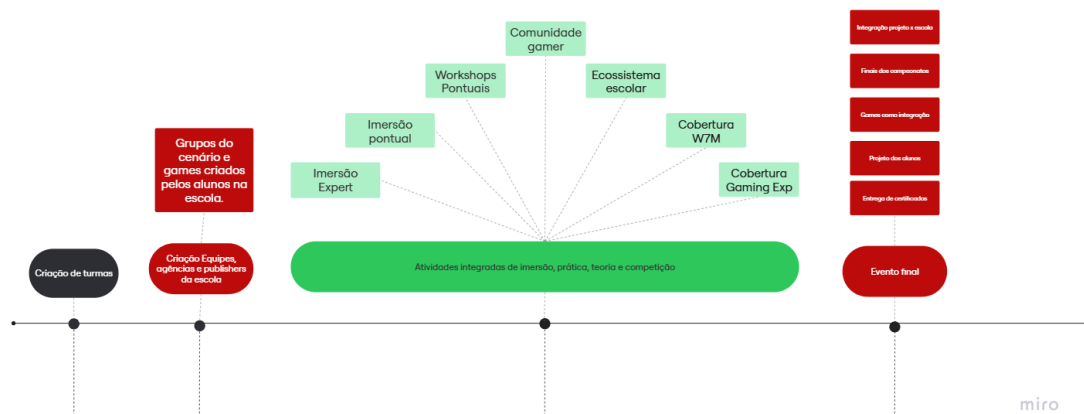


FIG 2. Fluxograma Gaming Experience W7M (Fonte própria, acervo w7m)

IMERSÃO COMO FERRAMENTA DE BASE DO CURSO

O projeto de games na escola trás com premissa deixar o educando como protagonista do seu próprio aprendizado, no entanto, para que isso aconteça para o maior número de alunos possível, é necessário que o ambiente seja favorável, havendo motivações para continuar e melhorar. Visando quebrar a primeira barreira de dificuldade, primeira tentativa, todas as aulas trazem consigo uma parte prática simplificada a ser explorada pelos alunos nas aulas seguintes e em suas próprias equipes.



FIG 2. Pirâmide de Maslow da Gamificação (Fonte própria, acervo w7m)

Esse conceito vai de encontro com a pirâmide de maslow adaptada para o design de games, na qual passamos por uma etapa de apresentação de regras e conceitos, seguida de uma experiência curta e

satisfatória. A partir de então, as integrações do projeto com o ecossistema escolar trazem a parte do épico e o impacto na vida pessoal dos estudantes envolvidos.

4.1. IMERSÃO 01 - APRESENTAÇÃO GERAL

Equipes, organizações e empresas do cenário contam com diversos outros profissionais presentes na cadeia de processos de produtos como, por exemplo, um campeonato de esports. Essa fase tem como objetivos aproximar o aluno de outras possibilidades como forma de aumentar o leque de opções dele após a conclusão do ensino médio e criar pontos de contato do aluno com cada uma das carreiras

4.1.2 SINOPSE DA ATIVIDADE:

Na aula inaugural da imersão, além da apresentação geral do cenário de games através de relatos de experiências e atividades curtas, os alunos devem se dividir para construir suas próprias equipes, que servirão como base e contexto para todas as atividades da proposta subsequente.

4.1.3 CARREIRA NO MERCADO DE JOGOS.

BASE SALARIAL: R\$5 mil a R\$ 30 mil

VALOR DA HORA BASE: R\$ 31,25 - R\$ 187,50

Fonte: **PACETE**, Luiz Gustavo. Quanto ganham os atletas e quais as principais funções nos e-sports?.

Forbes, 2023. Disponível em:

<https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/01/quanto-ganham-os-atletas-e-quais-as-principais-funcoes-nos-e-sports/>

PERCENTUAL NA W7M: R\$: 11.500,00 / MÊS

VALOR DA HORA W7M: R\$ 72,11

OBS: Valores obtidos através de um cálculo de porcentagem de participação igualitária dos funcionários da empresa referente ao contrato de patrocínio do Banco do Brasil.

$$P = \frac{VALOR\ TOTAL\ DO\ CONTRATO}{(QUANTIDADE\ DE\ FUNCIONÁRIOS\ ENVOLVIDO\ X\ MESES\ TRABALHADOS)}$$

4.2. IMERSÃO 02 - SOCIAL MÍDIA

O mercado de jogos sempre andou junto com as mídias sociais e comunidades online, vide exemplo, a wikipedia do jogo World of Warcraft, a qual alcançou o ponto de segunda maior wiki, com informações sobre o jogo lançado em 2004. Esse esforço de criação é feito por figuras que criam conteúdo sobre jogos, organizações e competições do cenário, contemplando milhões de seguidores

atualmente. Naturalmente esse mercado traz consigo diversas oportunidades de carreira, as quais devem ser apresentadas e vivenciadas pelo aluno.

4.2.2 SINOPSE DA ATIVIDADE

Após apresentado os conceitos base do cenário analítico de mídias sociais, os alunos irão planejar e executar uma postagem genérica para o perfil da equipe criado, esse será testado ao vivo em sala de aula e, a partir dele, explicados conceitos de engajamento.

4.3.1 IMERSÃO 03 - PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

O cenário de games em sua essência sempre conversou muito bem com a publicidade e a criação de conteúdo. Com a profissionalização e amadurecimento de equipes, assim como outras entidades desse mercado, naturalmente produções de conteúdos aos poucos ganham outro tom e hoje abrem portas para produções cinematográficas.

4.3.2 SINOPSE DA ATIVIDADE

Em sala de aula os alunos serão apresentados a conceitos básicos de filmagem, construção de set de gravação, funções da produção, storytelling, direção e outros. A partir disso, os alunos em sala deverão realizar uma produção de material de vídeo curto através de um roteiro simplificado disponibilizado em sala de aula. Esse momento serve como primeira experiência para que os alunos possam se preparar e realizar novamente a atividade em uma aula seguinte.

4.4. IMERSÃO 04 - EDIÇÃO DE VÍDEO E DESIGN

De forma semelhante a comunicação, uma vez que os games se tornaram tema e estilo de vida, profissões criativas especializadas em desenvolvimento para outros gamers surgiram e cresceram ano após, seja no desenvolvimento de peças gráficas para campeonatos e eventos clássicos, até produções inteiramente dedicadas aos games como séries inspiradas em jogos ou documentários inspirados em atletas e times. Juntamente com o mercado do game, a criação é uma área que vem ganhando espaço em diversos setores com o crescimento das mídias sociais como ferramenta de marketing, portanto nosso objetivo nesse tópico é quebrar a barreira da primeira experiência do aluno com as ferramentas mais simples de edição.

4.4.2 SINOPSE DA AULA

Nesta aula prática, os alunos terão a oportunidade de explorar os fundamentos da produção e edição de vídeo. Inicialmente, serão introduzidos aos conceitos básicos, como planejamento de cenas,

captação de imagens e enquadramento. Em seguida, em conjunto com o professor, gravarão pequenos trechos de vídeo, aplicando as técnicas discutidas.

Na segunda parte da aula, os alunos conhecerão ferramentas básicas de edição, aprendendo a cortar, organizar e adicionar efeitos simples ao material capturado. O objetivo é que, ao final, consigam produzir um vídeo curto e coeso, desenvolvendo habilidades essenciais para criação audiovisual. Dessa forma conseguimos quebrar a barreira do primeiro aprendizado e contato com a ferramenta nos alunos, dando oportunidade a ele trabalhar a habilidade se interessado.

4.4.3 CARREIRA NO MERCADO DE JOGOS EDIÇÃO E DESIGN

BASE SALARIAL SEGUNDO O GLASSDOOR R\$ 10.000,00

PERCENTUAL NA W7M: R\$: 11.500,00 / MÊS

VALOR DA HORA W7M: R\$ 72,11

4.5 IMERSÃO 05 - PRODUÇÃO OPERACIONAL

Uma vez que o mercado do game integrou a comunicação, o movimento natural seguinte foi a integração com o mercado audiovisual, onde campeonatos ganharam produções de nível televisivo e vídeos de divulgação se tornaram grandes produções cinematográficas. É um mercado amplo com diversas profissões do mercado tradicional, porém especializadas em games.

4.5.2 SINOPSE DA IMERSÃO

Nesta aula imersiva, os alunos embarcam em uma missão desafiadora: realizar uma transmissão ao vivo do zero! No formato de um RPG, cada equipe assumirá um papel fundamental na montagem e configuração dos equipamentos, enfrentando obstáculos técnicos e tomando decisões estratégicas para garantir uma transmissão de qualidade.

Os professores atuarão como guias, oferecendo dicas, propondo desafios e ajudando os alunos a solucionar problemas ao longo do caminho. Desde a escolha e posicionamento das câmeras e microfones, até a configuração do software de streaming, cada etapa será uma conquista rumo ao sucesso da live. Ao final, os alunos terão concluído sua missão, dominando os princípios essenciais da transmissão ao vivo e aprimorando suas habilidades de trabalho em equipe e resolução de problemas.

4.5.3 CARREIRA NO MERCADO DE JOGOS PRODUTOR TÉCNICO

BASE SALARIAL SEGUNDO GLASSDOOR: R\$7621,00

PERCENTUAL NA W7M: R\$: 11.500,00 / MÊS

4.6. IMERSÃO 06 - PRODUÇÃO DE EVENTO // GESTÃO DE PROJETOS

O mercado de eventos e projetos surgiu nos games para atender a uma demanda de público que não para de crescer no Brasil e no mundo. Segundo a PGB, mais de 30% dos brasileiros buscam eventos no tema de games, além daqueles que participam de campeonatos e outros desafios que acontecem em modalidade remota.

4.6.2 SINOPSE DA IMERSÃO

Nessa imersão os alunos serão apresentados as mais diversas facetas da produção de um evento de esportes eletrônicos online e presencial, bem como os desafios e caminhos dessa carreira. Após a parte teórica, os alunos terão o desafio de elaborar o planejamento técnico para execução de todo o campeonato, sendo esse validado para que, na próxima aula, os alunos possam colocar seus planejamentos à prova em um RPG que, através desse evento, impacta no planejamento dos alunos, evidenciando erros e acertos do projeto de forma dinâmica e protagonista.

O projeto vencedor será executado pela equipe vencedora como um campeonato online para todos os alunos do ensino médio da FIEB com auxílio dos professores W7M e alunos voluntários da turma.

Obs: 3 aulas são desenvolvidas no tema até a apresentação do trabalho.

4.6.3 CARREIRA NO MERCADO DE JOGOS PRODUTOR TÉCNICO

BASE SALARIAL SEGUNDO GLASSDOOR: R\$7621,00

PERCENTUAL NA W7M: R\$: 7.500,00 / MÊS

4.7. IMERSÃO 07 - PLANEJAMENTO E COMERCIAL

Com o aumento das produções dentro do cenário de games, é natural que surjam cargos de liderança operacionais e estratégicos, responsáveis por assegurar o bom andamento destes. Nesse modelo, vamos apresentar diversas profissões dessa área para os alunos e inseri-los à principal fonte de faturamento do cenário competitivo, a publicidade com marcas.

4.7.2 SINOPSE DA ATIVIDADE

Na seção teórica os alunos serão apresentados a um profissional da área com experiência em games de no mínimo dois anos, cujo objetivo será revelar diversas profissões de liderança dentro da cena profissional dos gamers, bem como os caminhos, habilidades e desafios de cada carreira. Utilizando dinâmicas de debate simulado, inspiradas nos principais simulados educacionais como HMuN,

PoliOnu e Sonu, os alunos irão desenvolver materiais de apresentação e expor seu projeto de campeonato da escola para patrocinadores fictícios.

Obs: Essa apresentação se repete por mais 2 aulas nas quais os alunos devem desenvolver e trabalhar sua apresentação através do fluxo de tentativa, feedback, tentativa.

4.7.3 CARREIRA NO MERCADO DE JOGOS.

BASE SALARIAL SEGUNDO O GLASSDOOR R\$8790,00

PERCENTUAL NA W7M: R\$: 11.500,00 / MÊS

VALOR DA HORA W7M: R\$ 72,11

4.8 AULAS LIVRES GUIADAS

O projeto contempla um total de 8 aulas livres que ocorrem nas semanas seguintes, nas quais os alunos irão desenvolver as habilidades em profissões trabalhadas ao desenvolver conteúdos, projetos e atividades para sua própria equipe de esports.

Obs: Essa aula se repete no mesmo formato para aprendizado e teste dos alunos.

5.0 WORKSHOPS PONTUAIS DA PROPOSTA - RAIDS

Temas mais técnicos devem ser abordados também com os alunos. No entanto, dada a necessidade de tempo de prática e desenvolvimento, esses temas serão oferecidos de forma remota a todos os alunos na forma de aulas pontuais, seguidos de plantões de dúvidas.

5.1 GAMIFICAÇÃO

Neste workshop, exploraremos como a gamificação se tornou uma ferramenta essencial para engajamento em diversas áreas, desde a educação até o marketing e o mundo corporativo. Com exemplos do mercado e tendências atuais, mergulhamos nos elementos que tornam as experiências mais envolventes. Em seguida, assumindo o papel de designer e, junto com os outros participantes, criaremos mecânicas gamificadas aplicáveis a desafios reais.

5.2 NARRAÇÃO DE GAMES

Nesse workshop, os alunos serão inseridos ao universo da narração de games, entendendo como esse mercado tem se expandido e quais habilidades são necessárias para atuar na área. Após

conhecer técnicas vocais e de interpretação, os alunos terão a oportunidade de dublar cenas de jogos e narrar partidas de esports, experimentando a emoção e os desafios dessa profissão na prática.

5.3 OPERAÇÃO DE LIGA

Neste workshop, mergulharemos no mundo da operação de ligas e torneios de eSports, explorando como funcionam desde a organização até a gestão de equipes e regulamentos. Com uma abordagem prática, os alunos enfrentarão desafios reais do mercado e, junto com suas equipes, terão a oportunidade de planejar e simular a organização de um campeonato, tomando decisões estratégicas ao longo do processo.

5.4 GESTÃO DE PROJETOS

Nesse workshop, veremos como a gestão de projetos é aplicada no mercado criativo e tecnológico, conhecendo metodologias ágeis e tradicionais utilizadas por grandes empresas. Na prática, os alunos assumirão um papel fundamental dentro de uma equipe e enfrentarão desafios reais, gerenciando um projeto do início ao fim e lidando com prazos, recursos e imprevistos do mercado.

5.5 PRO PLAYER

Workshop de carreira no ramo competitivo, buscando entender melhor rotinas de treino do atleta, realidade competitiva, desafios e o cenário de esports como um todo, proporcionando uma visão realista sobre a profissão de pró-player e apresentando como o atleta movimenta o mercado. O workshop oferece aos alunos a oportunidade de desenvolver habilidades como disciplina, trabalho em equipe, raciocínio estratégico e resiliência, explorando também possibilidades de carreira dentro e fora do cenário competitivo, ajudando os alunos a compreenderem as exigências do meio e a traçarem caminhos para se profissionalizar no setor.

5.6 PSICOLOGIA NOS ESPORTES

Com a profissionalização de equipes esports, as organizações passaram a aderir a estrutura de ponta para obter melhores resultados competitivos, passando por computadores cada vez mais tecnológicos, investimento na ciência do sport, além de conversar com temas de saúde mental, física e bem estar, visando gerar resultados positivos em campeonatos.

WORKSHOPS ÚNICOS	DATA	MODELO	HORAS AULA	EXPECTATIVA DE ALUNOS
------------------	------	--------	------------	-----------------------

WORKSHOP :: GAMIFICAÇÃO	07/05	LIVE ESTÚDIO	2H	58
WORKSHOP DE NARRAÇÃO DE GAMES	28/05	LIVE ESTÚDIO	2H	58
WORKSHOP DE LEAGUE OPS	18/06	LIVE ESTÚDIO	2H	58
GESTÃO DE PROJETOS	09/07	LIVE ESTÚDIO	2H	58
PRO PLAYER MANAGER	30/07	LIVE ESTÚDIO	2H	58
PSICOLOGIA NO ESPORTS	20/08	LIVE ESTÚDIO	2H	58

Tabela 5. Workshops pontuais, detalhados.

RESUMO - WORKSHOPS PONTUAIS	
TOTAL DE ALUNOS ATENDIDOS	350
TOTAL DE HORAS AULA	12

Tabela 6. Resumo de benefícios workshops pontuais

6.0 EXPERIÊNCIA PONTUAL DE IMERSÃO

6.1 INTRODUÇÃO

Conforme citado no relatório de conclusão do projeto, através do piloto do Gaming Experience W7M by FIEBTECH, conseguimos levar uma experiência pontual de diversas carreiras do cenário de games e esports para os alunos, auxiliando no entendimento desses de possíveis caminhos de carreira e um vislumbre da experiência que é atuar neles. A partir da experiência promovida foi possível perceber que tal experiência pode ser construtiva para alunos que até então não escolheram profissões conectadas ao mercado de games ou ao audiovisual, tendo em vista que o principal objetivo do projeto é proporcionar experiências diferentes e construtivas a educandos como um todo.

6.2 SOBRE O PÚBLICO ALVO

Tendo em vista a expansão de público, o projeto será ofertado a alunos do ensino médio técnico de todas as 3 unidades da FIEB participantes do projeto. A proposta de atender 3 unidades da FIEB leva em consideração um dos objetivos do projeto que é integrar o máximo de alunos na proposta visando integração e envolvimento do corpo discente em cada vez mais atividades protagonizadas por eles mesmos. E ao mesmo tempo, leva em consideração dados da Pesquisa Game Brasil, na qual são relatados que cerca de 70,3% dos brasileiros são gamers e destes 34% enxergam boas oportunidades no mercado de games, o que nos leva a uma taxa de cerca de 24% dos alunos com interesse nativo e orgânico na proposta, embora estratégia de divulgação e outras atividades possam

despertar o interesse de outros alunos, entende-se que ao dividir o público aumentamos a chance de adesão dos alunos à proposta.

6.3 SOBRE OS TEMAS ABORDADOS

Para essa experiência, foram selecionados os temas de maior adesão prática e protagonismo dos alunos, resultando nos seguintes temas a serem trabalhados na imersão.

6.3.1 PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

A Produção Audiovisual será trabalhada por meio de uma dinâmica onde os alunos terão a oportunidade de recriar uma cena icônica do universo gamer ou geek, vivenciando todas as etapas do processo de produção. Eles serão divididos em equipes e assumirão diferentes funções essenciais para a realização do projeto, como direção, roteiro, filmagem, atuação, captação de áudio e edição. Essa experiência permitirá que os participantes compreendam, de forma prática, como funciona a produção de conteúdos audiovisuais para o entretenimento digital e o impacto do storytelling visual na comunicação e engajamento do público.

6.3.2 GESTÃO E DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS

Nessa dinâmica os alunos participarão de forma inspirada no formato Shark Tank, onde terão que desenvolver uma ideia de projeto dentro do universo dos games ou esports e apresentá-la para um painel avaliador. No primeiro momento, eles terão um dia inteiro para planejar, estruturar e refinar suas propostas, aprendendo conceitos fundamentais de planejamento estratégico, viabilidade financeira e apresentação de negócios. Em um segundo momento, apresentarão suas ideias novamente, incorporando feedbacks e aprimorando suas habilidades de comunicação, argumentação e defesa de projetos. Esse exercício permitirá que os alunos compreendam os desafios de empreender e inovar dentro da indústria dos games, desenvolvendo pensamento crítico e visão de mercado.

6.3.3 PRODUÇÃO TÉCNICA DE LIVESTREAMS

Em Produção Técnica de Livestreams, os alunos mergulharão no universo das transmissões ao vivo, explorando desde os aspectos técnicos da configuração de equipamentos até a produção e entrega de uma transmissão ao vivo. Eles aprenderão sobre o uso de softwares de transmissão, ajustes de áudio e vídeo, inserção de overlays e efeitos gráficos, além de técnicas de apresentação ao vivo. A atividade não só demonstrará o impacto do streaming na indústria dos games e no cenário do entretenimento digital, como também permitirá que os alunos experimentem, na prática, a dinâmica

e os desafios desse tipo de produção, desenvolvendo habilidades que podem ser aplicadas tanto em esports quanto em outras áreas do mercado de mídia digital.

6.3.4 JOGADORES PROFISSIONAIS E CRIADORES DE CONTEÚDO

Essa dinâmica contará com a participação de convidados do mercado, incluindo pro players e influenciadores digitais, que compartilharão sua trajetória, desafios e aprendizados dentro do cenário gamer. Os alunos terão a oportunidade de entender o que realmente envolve a carreira dos sonhos, desde os bastidores do treinamento e preparação para competições até a construção de uma marca pessoal e a criação de conteúdos para plataformas como YouTube, Twitch e TikTok. Essa imersão permitirá que os participantes tenham um olhar mais realista e informado sobre as oportunidades e dificuldades dessas profissões, além de poderem interagir diretamente com os profissionais, tirando dúvidas e recebendo insights valiosos para seu próprio desenvolvimento.

AULA	BELVAL	BELVAL	DAGMAR	DAGMAR	ALDEIA	ALDEIA
	1º CICLO MANHÃ	1º CICLO TARDE	2º CICLO MANHÃ	2º CICLO TARDE	3º CICLO MANHÃ	3º CICLO TARDE
PRODUÇÃO AUDIOVISUAL	22	22	22	22	22	22
PRODUÇÃO AUDIOVISUAL AULA 2 (EDIÇÃO DE VÍDEO)						
APRESENTAÇÃO DE PROJETOS	60	60	60	60	60	60
APRESENTAÇÃO DE PROJETOS (AULA 2 - APRESENTAÇÃO)						
PRODUÇÃO DE LIVESTREAM	14	14	14	14	14	14
PRODUÇÃO DE LIVESTREAM - AULA 2 - REPRODUÇÃO						
PRO PLAYER E CRIAÇÃO DE CONTEÚDO	60	60	60	60	60	60
TOTAL DE ALUNOS DIFERENTES ATENDIDOS	156	156	156	156	156	156

Tabela 7. Detalhado, imersão pontual

RESUMO :: IMERSÃO PONTUAL		
ESCOLA // PERÍODO	HORAS AULA	ALUNOS ATENDIDOS
ITB Brasília Flores de Azevedo - Manhã	14	156
ITB Brasília Flores de Azevedo - Tarde	14	156
ITB Prof.ª Cristina Goldstein Barreiros - Manhã	14	156
ITB Prof.ª Cristina Goldstein Barreiros - Tarde	14	156
EEFMT Dagmar Ribas Trindade, Profª - Manhã	14	156
EEFMT Dagmar Ribas Trindade, Profª - Tarde	14	156
TOTAL	84	936

Tabela 8. Resumo de benefícios imersão pontual

7.0 COMUNIDADE GAMER FIEB

Completando a proposta principal do projeto que é gerar protagonismo no educando através do processo de criação do ecossistema de games e esports das unidades da FIEB envolvidas no projeto, a proposta contempla a criação de um centro recorrente de fomento à comunidade gamer. Esse será responsável por desenvolver toda a gamificação que conecta o projeto para que ele seja engajante e junto a isso atender alunos no processo de criação e desenvolvimento de equipes ou outras entidades de esportes. Para isso será desenvolvido um sistema online via landing page que conecta todas as ativações desenvolvidas na FIEB de games.

- CAMPEONATOS
- IMERSÃO AVANÇADA
- CADASTRO ALUNOS
- CATÁLOGO DE JOGADORES
- MISSÕES DE DESENVOLVIMENTO
- RANQUEAMENTO DE EQUIPES E ENTIDADES
- AGENDAMENTO DE HORÁRIO CONSULTORIA GAMER
- DOCUMENTOS PARA ESTUDO;

Tá sistema servirá também como plataforma de agendamento dos alunos para partidas das aulas de criação de equipes de esports, nas quais os educando irão, juntamente com a equipes W7M, desenvolver do zero, durante todo o ano, suas próprias organizações de games, com atividades focadas.

São exemplos de organizações de esports que podem ser desenvolvidas pelos alunos:

- EQUIPES DE ESPORTS
- AGÊNCIA (FIEB E W7M e PUBLISHERS)
- PUBLISHERS (TURMA DE JOGOS DIGITAIS)

As agências serão os nossos clientes do mercado simulado de games na FIEB. Esse tem como objetivo executar e propor projetos em forma de atividades a serem executadas pelo grupo de alunos, tendo

como objetivo alguma forma de aprendizado, seja ela um aprendizado, técnico, científico ou cultural. As possíveis entidades que atuaram como motivadores e aprovadores do projeto serão a W7M e a própria FIEB, que nesse caso atuam como “Clientes” das agências. Baseado no retorno em aprendizado ou benefícios para escola e W7M, os alunos recebem moedas simuladas, com objetivo de criar um mercado fictício a ser trabalhado dentro da escola.

A outra possibilidade de entidade são as equipes de esportes, cujo objetivo é montar a melhor equipe possível para competir nos torneios oficiais da escola, organizados pelos alunos do curso de jogos digitais. Após uma primeira rodada de jogos do campeonato, cada aluno passa a ganhar um valor no mercado de players e técnicos, os quais serão gerenciados por alunos. Para adquirir novos jogadores, após a valorização deles, esses serão responsáveis por desenvolver e apresentar projetos para seus clientes diretos que são as agências. Esses projetos podem ser atividades envolvendo games, conteúdo, redes sociais e projetos especiais que promovem de certa forma algum aprendizado técnico, científico ou cultural.

Essas duas entidades se integram entre si de forma orgânica nas interações de mercado e utilizam como ponto âncora a aula de comunidade, na qual eles podem marcar horário privativos para falar com os profissionais W7M sobre seus projetos, ideias e linhas como organização.

ESCOLA	HORAS AULA	EXPECTATIVA DE ALUNOS
ITB Brasília Flores de Azevedo	84	168
ITB Prof.ª Cristina Goldstein Barreiros	84	168
EEFMT Dagmar Ribas Trindade, Profª	84	168
TOTAL	252	504

Tabela 9. Comunidade gamer

8. CULMINÂNCIA // MOSTRA ESCOLAR

Visando atuar como laboratório para os alunos, durante todo o projeto será desenvolvido um campeonato entre as unidades da FIEB participantes, cujo objetivo é servir de espaço seguro para testes dos alunos a respeito das habilidades, conceitos e carreiras trabalhadas na imersão gamer. Esse campeonato tem sua grande final com a participação ativa dos alunos, como colaboradores nas

áreas em que mais se identificaram ao longo do projeto, trabalhando lado a lado com profissionais referência no mercado de trabalho.

Esse momento tem como um dos objetivos criar um marco nos alunos participantes através de picos de emoção, baseado no conceito de experiência do usuário desenvolvido por Daniel Kahneman. O ser humano tende a guardar de suas experiências vividas, o ápice, o pior momento e aquilo que foi mais constante, atuando assim como ponto alto do projeto.

A proposta de culminância trabalha também o conceito de gamificação de posse e realização, uma vez que o aluno tende a valorizar aquilo que foi feito por ele mesmo para o qual ele vê valor no resultado final. Participar ativamente da produção de um campeonato até então completamente fora da realidade do aluno, tende a desenvolver no educando o sentimento de capacidade e pertencimento para com o ambiente estudantil. Junto a isso, como forma de integrar o resto da escola, o evento traz a proposta de conectar alunos, pais e professores através de games, inserindo áreas e ativações livres para o público em sua proposta.

9. EVENTOS NA ESCOLA

É fundamental que o projeto converse com o ecossistema escolar e suas movimentações, ou seja, ao fazer isso aproximamos o aluno da instituição, criamos oportunidades de teste e aprendizado prático e real, além de retornar em benefícios para a instituição. Isso será feito tendo como base as aulas ministradas na imersão, bem como as habilidades trabalhadas durante esse período. Esse serão úteis para que os alunos realizem produções audiovisuais, ativações, conteúdos, e projetos pessoais desenvolvidos durante as atividades em sala de aula. A forma como será feita inserção e outras ativações serão alinhadas com a equipe de gestão e coordenação das unidades participantes

10. CAMPEONATOS GAMING EXPERIENCE W7M

Os campeonatos são parte da base que movimenta o ecossistema de games trabalhado dentro da FIEB. Esses serão desenvolvidos junto aos alunos da turma de jogos digitais ao trabalhar novamente as profissões desenvolvidas de forma mais aprofundada e focada em desenvolver campeonatos que atendam o público casual e competitivo da FIEB de forma plena. Para isso cada turma de imersão criada será dividida em dois grandes grupos os quais serão os responsáveis cada um por realizar um uma modalidade de campeonato para toda a escola com auxílio dos profissionais e professores

W7M. Ao todo serão 4 campeonatos, sendo 2 deles em modelo competitivo seguindo o mercado e jogadores e 2 deles mais focados em gerar integração saudável e suavemente competitiva entre os alunos da FIEB.

Entregas campeonato

ÁREA // TEMA	ITEM
PRODUÇÃO	Produção de bottons de desempenho
PRODUÇÃO	Produção de uniforme de competição
PRODUÇÃO	Aluguel de Switchers de vídeo
PRODUÇÃO	Aluguel de Computadores
PRODUÇÃO	Aluguel de Monitores
PRODUÇÃO	Aluguel de periféricos de computador
SERVIÇO	COntratação de social mídia
PRODUÇÃO	Locação de Telão praticável P4 ou superior
PRODUÇÃO	Locação de estrutura de som P.A e SUB
SERVIÇO	Serviço de social mídia para cobertura de eventos
OPERAÇÃO	Elaboração Regulamento
OPERAÇÃO	Operadores de Liga - Presencial
PRODUÇÃO	Transporte da equipe e atletas
PRODUÇÃO	Alimentação da equipe
OPERAÇÃO	Gestão da equipe
OPERAÇÃO	Atendimento e suporte das equipes
OPERAÇÃO	Criação de canais de comunicação
PRODUÇÃO	Produção de divisórias computadores
SERVIÇO	Broadcaster (Diárias de trabalho)
SERVIÇO	Streamers Fase de grupos (Diárias + Direito de Imagem + Divulgação)
SERVIÇO	Aux de câmeras (Diárias de trabalho)
PRODUÇÃO	Alimentação de até 100 Participantes
PRODUÇÃO	Transporte equipe de captação e operação
SERVIÇO	Cache casters
PRODUÇÃO	Transporte casters

PRODUÇÃO	Produção cenográfica local
PRODUÇÃO	Medalha Grupos
PRODUÇÃO	Troféu Campeão
SERVIÇO	Broadcaster Final
PRODUÇÃO	Aluguel de câmeras Lives
SERVIÇO	Operadores de câmera
SERVIÇO	Aluguel de lentes
SERVIÇO	Aluguel de kit iluminação
PRODUÇÃO	Aluguel de cabos e fontes necessárias
SERVIÇO	Diretor de camera in game (Spec Ops)
SERVIÇO	Diretor de corte

Tabela 10. Equipamentos

11. CRIAÇÃO DE CONTEÚDOS (PEÇAS AUDIOVISUAIS)

A produção de conteúdo do projeto tem como objetivo servir de vitrine para os próprios alunos, agregando valor ao esforço empreendido para aprender e produzir novas peças audiovisuais. Além disso, grande parte dos conteúdos produzidos são elaborados e construídos por alunos, levando ao aprendizado prático.

12x Material semanal de imersão gamer

Conteúdo audiovisual captado pelos alunos do curso durante as atividades pedagógicas e editado pela equipe W7M. Através de cenas de cobertura, depoimentos, b-rolls e outros assets guiados pelo roteiro da semana, esse vídeo tem objetivo de apresentar os acontecimentos da atividade do dia.

Formato: 9x16 ou 16x9 ; Até 3'' ; Legendado ; 1080p.

1x Vídeo de lançamento Gaming Experience W7M by FIEBTECH

Material explicativo do projeto, conceito e objetivos, contendo cenas captadas da escola, projeto de anos passados e depoimentos de pessoas conectadas ao projeto.

Formato: 9x16 ou 16x9 ; Até 3'' ; Legendado, 1080p.

1x Vídeo de lançamento campeonato FIEB W7M.

Material explicativo de formato, datas e anúncio do campeonato a ser realizado pela W7M nas unidades escolares da FIEB.

Formato: 9x16 ou 16x9 ; Até 3'' ; Legendado, 1080p.

6x Vídeos de highlights campeonato FIEB W7M

Vídeo ritmado com cenas das transmissões ao vivo do campeonato realizado pela W7M para alunos da FIEB.

Formato: 9x16 ou 16x9 ; Até 3'' ; Legendado, 1080p.

1x Vídeo case

Produção de peça publicitária relativa contendo informações de impacto, método e procedimentos do projeto Gaming Experience W7M by FIEBTECH.

Formato: 9x16 ou 16x9 ; Até 3'' ; Legendado, 1080p.

1x Aftermovie

Vídeo contendo cenas gerais do projeto apresentando andamento, acontecimento marcantes das atividades realizadas durante o Gaming Experience W7M.

12x Vídeos cobertura FIEB

Materiais captados por profissionais W7M e ou alunos em eventos realizados pelas unidades escolares da FIEB, com objetivo de divulgar eventos, marcos e atividades relevantes que acontecem na FIEB para redes sociais.

12. CONCLUSÃO

Dessa forma conseguimos inserir de forma plena e completa os games como um ecossistema novo que integra o corpo discente da FIEB, a instituição escolar e ao aprendizado nas quais o educando é protagonista e está motivado pelo conexão com o cenário de games no qual ele sonha em trabalhar e ou através da motivação gerada pelo sistema de gamificação aplicado no projeto. Esse prevê uma visão 360 e a conexão das atividades com desafios e eventos reais da instituição, bem como uma conexão direta com a área de comunicação da FIEB, a qual será alimentada com diversos materiais produzidos pelos alunos. A quantidade de horas aulas e alunos impactados está descrita na tabela resumo abaixo, vale ressaltar que o cálculo é feito considerando alunos diferentes, o que coloca

nosso público alvo em uma margem de 936 alunos no projeto de imersão a 1500 alunos impactados na estratégia.

PROJETO	HORAS AULA	ALUNOS ATENDIDOS
IMERSÃO GAMER EXPERTS	84	60
IMERSÃO GAMER PONTUAL	84	936
COMUNIDADE GAMER FIEB W7M	252	504
WORKSHOPS PONTUAIS	12	350
CAMPEONATO	192	1194
TOTAL	624	3044

Tabela 11. Resumo geral de benefício por linha de projeto.

13. BIBLIOGRAFIA

ARAUJO, Ives Solano; MAZUR, Eric. Instrução pelos colegas e ensino sob medida: uma proposta para o engajamento dos alunos no processo de ensino-aprendizagem de Física. Caderno brasileiro de ensino de física. Florianópolis. Vol. 30, n. 2 (ago. 2013), p. 362-384, 2013.

SASSERON, Lúcia Helena; DUSCHL, Richard Allan. ENSINO DE CIÊNCIAS E AS PRÁTICAS EPISTÊMICAS: O PAPEL DO PROFESSOR E O ENGAJAMENTO DOS ESTUDANTES. Investigações em Ensino de Ciências, v. 21, n. 2, p. 52-67, 2016.

PACETE, Luiz Gustavo. Quanto ganham os atletas e quais as principais funções nos e-sports?. Forbes, 2023. Disponível em:

<https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/01/quanto-ganham-os-atletas-e-quais-as-principais-funcoes-nos-e-sports/>

GLASSDOOR, autor não citado, seção de salário. Disponível em: <https://www.glassdoor.com.br/Sal%C3%A1rios/>

MORICONI, Lucimara Valdambrini. PERTENCIMENTO E IDENTIDADE. 2014. 52 f. TCC (Graduação) - Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, Faculdade de Educação / Unicamp, Unicamp, Campinas, 2014. Disponível em: <file:///C:/Users/victo/Downloads/MoriconiLucimaraValdambrini_TCC.pdf>. Acesso em: 11 dez. 2019.

SILVA, Maria Gabriela Queiroz da; EHRENBERG, Mônica Caldas. The influence of artistic, sportive and extracurricular activities in the academic success of students. 2017. 32 f. TCC (Graduação) - Curso de Licenciatura em Pedagogia, Faculdade de Educação, Departamento de Metodologia de Ensino e Educação Comparada, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017. Disponível em:

<<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/article/view/8649158/15720>>. Acesso em: 11 dez. 2019.

FARIA, Felipe. A lei de Marsh do crescimento cerebral e a ideia de progresso biológico na evolução: • Lei evolutiva. Crescimento cerebral. Progresso. Fósseis endocranianos. Paleoneurologia.. 1861. 24 f. Monografia (Especialização) - Curso de Neurociência, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1861. Acesso em: 11 dez. 2019.

McGonigal Jane. The game That can give you 10 extra years of life. Disponível em: https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_the_game_that_can_give_you_10_extra_years_of_life. Acessado em 16/06/2020.

McGonigal Jane. Gaming can make a better world. Disponível em: https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world. Acessado em 25/04/2020

Romero_Brenda. Gaming for understanding. Disponível em: https://www.ted.com/talks/brenda_romero_gaming_for_understanding#t-537794. Acessado em 18/07/2020

Hunter John. Teaching with world peace game. Disponível em: https://www.ted.com/talks/john_hunter_teaching_with_the_world_peace_game. Acessado em 05/08/2020

Shear Emmet. What streaming mens for the future. Disponível em: https://www.ted.com/talks/emmett_shear_what_streaming_means_for_the_future_of_entertainment/transcript. Acesso em 07/09/2020

Duncan Stuart How i use minecraft to help kids with autism. Disponível em: https://www.ted.com/talks/stuart_duncan_how_i_use_minecraft_to_help_kids_with_autism#t-649525. Acessado em 07/06/2020

Fdcomunicação. Games podem salvar o meio ambiente. Disponível em: <https://www.fcdcomunicacao.com.br/onu-games-podem-salvar-meio-ambiente/>. Acessado em: 10/10/2020.

Meioemenagem. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2019/06/10/games-eletronicos-sao-entretenimento-para-66-dos-brasileiros.html>. Acessado em 08/08/2020

<https://saude.abril.com.br/medicina/videogame-no-limite-entre-o-bem-e-o-mal/>

<https://www.gameblast.com.br/2021/04/pesquisa-game-brasil-2021-principais-informacoes.html#:~:text=e%20mais%20%2D%20GameBlast-,Pesquisa%20Game%20Brasil%202021%20revela%20que%20>

72,brasileiros%20jogam%20games%20e%20mais&text=O%20estudo%20revela%20tamb%C3%A9m%20que,consumo%20de%20games%20no%20Brasil.

Disponível em:
<https://www.weforum.org/agenda/2019/12/video-games-culture-impact-on-society/> Acessado em 07/10/2020

Disponível em:
<https://joanganzcooneycenter.org/publication/digital-play-for-global-citizens/> Acessado em 07/10/2020

CHOU, Yu-Kai. Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leaderboards. Milpitas: Octalysis Media, 2015.

Instituto Datafolha; Sioux Group; Blend New Research. Pesquisa Game Brasil 2023: perfil do gamer brasileiro. São Paulo: Sioux Group, 2023.

ESCOLAS TRANSFORMADORAS. Escola Projeto Âncora. Disponível em:
<https://escolastransformadoras.com.br/escola/escola-projeto-ancora/>. Acesso em: 17 jul. 2024.

PROGRAMA PLENO. A importância do aluno como protagonista do aprendizado. Disponível em:
<https://programapleno.com.br/blog/a-importancia-do-aluno-como-protagonista-do-aprendizado/>. Acesso em: 17 jul. 2024.

THE STAR. Gen Z are more ambitious than you think, study says. Disponível em:
<https://www.thestar.com.my/lifestyle/living/2023/07/03/gen-z-are-more-ambitious-than-you-think-study-says>. Acesso em: 17 jul. 2024.

AGÊNCIA DE NOTÍCIAS IBGE. Internet já é acessível em 90,0% dos domicílios do país em 2021. Disponível em:
<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/34954-internet-ja-e-acessivel-em-90-0-dos-domicilios-do-pais-em-2021>. Acesso em: 17 jul. 2024.

NÚCLEO DO CONHECIMENTO. Desinteresse escolar. Disponível em:
<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/desinteresse-escolar>. Acesso em: 17 jul. 2024.

CNN BRASIL. Gamificação na educação. Disponível em:
<https://www.cnnbrasil.com.br/lifestyle/gamificacao-na-educacao/>. Acesso em: 17 jul. 2024.

TUTOR MUNDI. Alunos desmotivados e desinteressados. Disponível em: <https://tutormundi.com/blog/alunos-desmotivados-e-desinteressados/>. Acesso em: 17 jul. 2024.

TUTOR MUNDI. Jogos na educação. Disponível em: <https://tutormundi.com/blog/games-na-educacao/>. Acesso em: 17 jul. 2024.

ACADEMIA TECH. Jogos digitais: mercado de trabalho. Disponível em: <https://academiatech.blog.br/jogos-digitais-mercado-de-trabalho/>. Acesso em: 17 jul. 2024.

UOL. Mais de 95% dos jovens da periferia querem ser gamers profissionais, diz pesquisa. Disponível em: https://cultura.uol.com.br/noticias/41980_mais-de-95-dos-jovens-da-periferia-querem-ser-gamers-profissionais-diz-pesquisa.html. Acesso em: 17 jul. 2024.

MANIFESTO 55. Entenda quais os principais problemas no modelo educacional atual. Disponível em: <https://manifesto55.com/artigos/entenda-quais-os-principais-problemas-no-modelo-educacional-atual/>. Acesso em: 17 jul. 2024.

CRM EDUCACIONAL. Evasão escolar: por que acontece, entenda. Disponível em: <https://crmeducacional.com/evasao-escolar-por-que-acontece-entenda/>. Acesso em: 17 jul. 2024.

GOODREADS. Ken Robinson quotes. Disponível em: https://www.goodreads.com/author/quotes/43940.Ken_Robinson. Acesso em: 17 jul. 2024.

INDSPIRE. Words of encouragement. Disponível em: <https://indspire.ca/programs/students/words-of-encouragement/>. Acesso em: 17 jul. 2024.

CPT. Especialista: as aulas expositivas clássicas são as mais usadas nas escolas. Disponível em: <https://www.cpt.com.br/noticias/especialista-as-aulas-expositivas-classicas-sao-as-mais-usadas-nas-escolas>. Acesso em: 17 jul. 2024.

BEI EDUCAÇÃO. Competências gerais previstas na BNCC. Disponível em: <https://beieducacao.com.br/2022/07/14/competencias-gerais-previstas-na-bncc/>. Acesso em: 17 jul. 2024.

TECHTUDO. Brasil é o maior mercado gamer da América Latina e top 10 mundial em 2023. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2023/11/brasil-e-o-maior-mercado-gamer-da-america-latina-e-top-10-mundial-em-2023-esports.ghml>. Acesso em: 17 jul. 2024.