

TEMA DO TRABALHO:

Trabalho, Ciência, Tecnologia e Cultura: fundamentos da formação omnilateral aplicados em um jogo educacional digital para estudantes do ensino médio e profissional.

TÍTULO DO PRODUTO EDUCACIONAL:

Jogo Educativo Educação X

O QUE É O JOGO ‘EDUCAÇÃO X’?

EDUCAÇÃO X consiste em um jogo educacional, com elementos do gênero de Aventura, no formato plataforma de rolagem em 2D. O jogo tem início em uma escola, onde o(a) jogador(a) recebe a missão de um(a) professor(a) que o encarrega de resolver o “X” da educação, ou seja, descobrir quais as condições necessárias para se constituir um formato de educação omnilateral e integral. O grande desafio do(a) jogador(a) é desfazer a dualidade da educação, encontrando e unindo as quatro dimensões – Trabalho, Ciência, Tecnologia e Cultura – que a tornam integral, alcançando a condição da omnilateralidade. Ao receber a missão na escola, o(a) jogador(a) terá que percorrer os quatro ambientes que representam, respectivamente, as quatro dimensões da formação omnilateral para coletar os diamantes que representam os elementos do quadrífido em suas respectivas cores: na Fábrica (referente ao Trabalho – verde), na Biblioteca (referente à Ciência – azul claro), no Laboratório (referente à Tecnologia – amarelo) e no Museu (referente à Cultura – rosa). Ao coletar os diamantes, o(a) jogador(a) os anexará a um escudo com quatro orifícios, tornando-se, assim, um indivíduo omnilateral. Vence-se o jogo ao conquistar o diploma da omnilateralidade. A proposta educativa do jogo Educação X é que o(a) estudante possa ter um contato, ainda que preliminar, com a discussão sobre a dualidade educacional, e se sentir parte do processo socioeducativo em disputa, para inverter essa realidade incoerente. Ao compreender a dinâmica do jogo, em sua sequência lógica e objetivo final, supõe-se que o(a) jogador(a) entenda que é necessário empreender uma aquisição de certos conhecimentos básicos para superar uma realidade posta na educação, que é a formação fragmentada e unilateral, da formação intelectual para uma camada mais privilegiada da sociedade, e uma formação manual para a camada da classe trabalhadora. Desse modo, o fundamento principal do jogo é possibilitar a compreensão do que seja a educação omnilateral, pautada nos conhecimentos e práticas do trabalho, da ciência, da tecnologia e da cultura. Este jogo se destina aos(às) estudantes do ensino médio, tanto os(as) matriculados em cursos técnicos quanto os(as) do ensino regular.

LINK DE ACESSO AO JOGO:

<<https://www.filipemoura.com.br/educacaox/>>

LINK DO VÍDEO DE APRESENTAÇÃO DO JOGO NO YOUTUBE:

<<https://www.youtube.com/watch?v=ybhB-yP57Nw>>

LINK DE ACESSO AO CURRÍCULO LATTES:

<<http://lattes.cnpq.br/4974366083872021>>