**Tradução do artigo: Video Games and Learning: Teaching and participatory culture in the digital age**

Em Video Games and Learning, o Dr. Kurt Squire descreve, por experiência pessoal, inúmeros videogames e os relacionamentos que eles criaram com os alunos. O extenso conhecimento e realizações de Squire permeiam seus extensos exemplos de vários jogos e seu impacto nas interações sociais, comunidades de aprendizado e cultura. O Dr. Kurt Squire é professor associado na Universidade de Wisconsin - Madison e Diretor da Iniciativa de Jogos e Aprendizagem e Sociedade. Ele é reconhecido como um dos principais especialistas na utilidade de jogos para fins educacionais. Videogames e Aprendizagem é composto principalmente de anotações cronológicas dos extensos estudos e experiências de Squire no plano ning, desenvolvimento, avaliação, participação e integração de jogos para fins de aprendizagem.

Squire começa com a pergunta - por que estudar videogames? Squire assume a posição de que estudar jogos pode contribuir enormemente na busca educacional de alcançar o estudante da era digital. Squire concorda que os jogos têm um potencial único de ensinar e aprender, ao contrário de qualquer outro meio. Squire acredita que o jogo permite o crescimento intelectual e social do participante a longo prazo e permeia o seu repertório de aprendizagem. Ele acredita que conteúdo, metas sobrepostas, resolução contínua de problemas, interações sociais e culturas de jogos são aspectos críticos da aprendizagem através de jogos. O latifundiário proclama que “sempre que deixamos a criança para aprender, em vez de despertar sua curiosidade intelectual, falhamos” (Squire, 2011, p. 15).

De acordo com Squire, a capacidade de identificar e desenvolver um bom jogo educacional é vital para que o aluno permaneça engajado, animado, interaja, resolva problemas e aprenda simultaneamente. Squire articula vários critérios para apoiar o desenvolvimento de bons jogos educativos. Esses critérios incluem: os jogos devem ser um trabalho colaborativo de designers e educadores; eles devem ser divertidos e academicamente precisos; eles devem ser divertidos e perspicazes; eles devem ser técnicas de design sofisticadas e comprovadas; os jogos devem fornecer redes sociais, interações de grupo, despertar interesses e inspirar criatividade.

Tocando em sua experiência de ensino Montessori, Squire apresenta várias questões que precisam ser abordadas, a fim de estabelecer um poderoso ambiente de aprendizagem para o aprendizado baseado em jogos. As instituições educacionais e o corpo docente devem demonstrar um forte compromisso com o aprendizado baseado em jogos e interesses. O ambiente deve capacitar o corpo docente a desempenhar as funções de coach, consultor e produtor e minimizar as funções de distribuidor de conhecimento e executor. Por último, o ambiente deve valorizar a aprendizagem baseada em jogos como um recipiente digno de tempo, dinheiro e esforço.

Os jogos fornecem interesses em novos domínios e inspiram o design. Squire compartilha sua experiência com os colegas e como os jogos demonstraram estimular o aprendizado orientado por interesses entre alunos e professores. Eles estabelecem novos interesses que o aluno explora e investiga. Eles inspiram os alunos a buscar perguntas e respostas para o desenvolvimento de perguntas durante o jogo. Finalmente, eles criam um ambiente que leva a autoria intrinsecamente motivada. Os alunos demonstraram perseguir comunidades e atividades fora do jogo para atingir objetivos altruístas.

A importância da inteligência coletiva e comunitária permeia o livro. Squire acredita que as comunidades desenvolvem valores de uma cultura participativa que são críticos para a integração dos alunos ao aprendizado no mundo real. Ele chega até a afirmar que o jogo em si pode não ser o que é importante na aprendizagem para esta era digital. Pelo contrário, são os jogos que encorajam um ambiente cultural e participativo para experimentação, pensamento sistêmico e participação autêntica.

Ao discutir como projetar jogos para aprender, um pensamento interessante foi apresentado. Como as meninas podem não querer se destacar, e não é "legal" ser nerd, os jogos permitem que os alunos se sintam desconfortáveis ​​em parecer "inteligentes" na frente de seus colegas, uma oportunidade de se destacar no ambiente de jogos sem ser agredidos -se, brincou ou pegou? De acordo com Squire, ele determinou, após inúmeras entrevistas com estudantes, que os jogos proporcionam esse ambiente seguro para os estudantes serem eles mesmos.

Vários componentes críticos no desenvolvimento de jogos são articulados através da apresentação de registros e discussões do Squire. A importância de designers, desenvolvedores e educadores colaborando é difundida por todo o livro. No entanto, existem também algumas estratégias apresentadas para ensinar com jogos. Estes incluem a importância do professor conhecer e compreender todos os aspectos do jogo, a fim de fornecer assistência e possíveis mini-palestras para ajudar os alunos. Facilitar o sucesso dos alunos e incentivar a perseverança dos alunos apoia a premissa de que o jogo conduz o aprendizado. Os professores também devem fornecer palestras just-in-time para vincular o jogo ao conteúdo e conectar os alunos aos recursos. Apoiar as comunidades de jogos e facilitar a consulta estimula a colaboração, a inteligência coletiva e os sucessos.

Squire acredita que os jogos educacionais proporcionam um desejo intrínseco de aprender, aumentar a cidadania e desenvolver parcerias fortes dentro dos sistemas educacionais e grupos comunitários. Ele oferece exemplos dinâmicos de como o aprendizado baseado em jogos pode ser integrado aos currículos educacionais e como a pesquisa pode ser desenvolvida e realizada para demonstrar os benefícios da aprendizagem baseada em jogos para a educação. Seu amor pelo ensino com abordagens baseadas em jogos, seu entusiasmo pelo futuro do aprendizado baseado em jogos e seu desejo de fazer parte dele são evidentes ao longo do livro.

Uma verdadeira força deste livro são os exemplos da pesquisa realizada por Squire. O conselho fornecido através de suas experiências deve ser inestimável para o pesquisador de aprendizado baseado em jogos. Ele fornece conselhos sólidos sobre "o que não fazer", bem como o que funciona melhor em diferentes situações. Suas discussões abertas e honestas e revelações de sua pesquisa são refrescantes e perspicazes.

Videogames e aprendizado oferece muitas situações para o pesquisador ou desenvolvedor de aprendizado baseado em jogos descobrir e potencialmente empregar em seu ambiente educacional. Embora os exemplos sejam extensos e forneçam insights significativos sobre o ambiente de aprendizado baseado em jogos de um professor e pesquisador, as inscrições podem se tornar monótonas e as ideias parecem vagar às vezes. Removendo-se desta enorme quantidade de informação, o leitor pode começar a apreciar o "verdadeiro entusiasta de jogos, jogos e gamers", como descreve Gee no Forward (Squire, 2011, pg. Ix). A facilidade e a honestidade de Squire em compartilhar suas provações e tribulações fornecem uma descrição das dificuldades de incorporar o aprendizado baseado em jogos no currículo e no ambiente das instituições educacionais. Seu entusiasmo por esse local é tão intenso que o leitor fica entusiasmado com o assunto.

Video Games and Learning é, de certa forma, um extenso diário da pesquisa que Squire tem realizada ao longo de vários anos. Ele fornece numerosas anotações sobre entrevistas com estudantes, pesquisadores e professores. No prefácio, ele explica que seu desejo é que “os educadores, pelo menos, examinem as seções sobre crítica de jogos e que os designers de jogos revisem as seções sobre ensino” (pg. Xiii). O desbaste e a revisão são altamente recomendados, como o próprio Squire afirma que essa informação poderia ter sido apresentada em três livros separados.

Este livro fornece orientações e insights importantes sobre como e como desenvolver jogos educacionais e integrá-los ao currículo. O livro é uma contribuição para entender quais características incorporam bons jogos educacionais. Squire fornece contribuições inestimáveis ​​para os processos necessários para futuras pesquisas para determinar quais características são necessárias para os jogos que criam bons ambientes de aprendizagem. Ele propõe ainda que a pesquisa deve comparar as pedagogias baseadas em gamers com outras pedagogias para determinar como combinar mais eficientemente as duas. Ao longo do livro, o leitor pode sentir a empolgação de Squire sobre o futuro da aprendizagem e o desenvolvimento de ferramentas de avaliação participativa para determinar a aprendizagem do futuro.