



EDUTAINMENT

EBOOK EDUTAINMENT

SUMÁRIO

03

Introdução

04

**Entenda o conceito de
Edutainment**

06

**Vale a pena aplicar o
Edutainment em sala de aula?**

09

**10 maneiras de colocar o
Edutainment em prática**

16

Sobre o CER

Boa leitura e não deixe de nos contar o que achou pelos nossos canais de contato! Os links estão no final deste material.

INTRODUÇÃO

Praticamente todo professor já teve que lidar com alunos inquietos, distraídos, que conversam entre si durante a exposição do conteúdo ou que são relutantes em prestar atenção na aula, especialmente quando a matéria transmitida não é das mais fáceis.

Embora as medidas disciplinares tenham seu lugar na correção destes comportamentos, é realmente difícil que os estudantes se concentrem e se interessem em um conteúdo quando ele é transmitido de forma pouco envolvente ou estimulante.

Felizmente, muitas escolas e professores têm adotado formas criativas de comunicar os conteúdos pedagógicos aos alunos, fazendo da aprendizagem um processo mais natural e ativo, e criando, assim, maior engajamento.

Uma dessas formas, que já existe há algumas décadas e têm se tornado tendência no Brasil mais recentemente, é o Edutainment.

A junção das palavras Educação e Entretenimento em inglês (education e entertainment) deu origem ao termo Edutainment. Apesar de ser mais conhecido na sua forma original, ele tem a sua versão em português: edutenimento.

O método busca aliar à educação uma abordagem divertida, que entretenha o aluno ao mesmo tempo em que ele assimila a matéria. É algo semelhante ao bom e velho “aprender brincando”, com inúmeras formas diferentes de adicionar elementos lúdicos ao momento da aprendizagem.

ENTENDA O CONCEITO DE EDUTAINMENT

Não é preciso ir muito longe para encontrar exemplos de Edutainment. Os museus ilustram muito bem a ideia! Isso porque são locais em que a experiência de aprendizado é realizada de forma lúdica, descontraída e transformadora. Além disso, algo que aproxima os museus do conceito de Edutainment é o fato de serem um espaço de aprendizado livre e não-linear.



Embora a coleção de cada museu seja limitada, a experiência de cada um é imprevisível e extremamente pessoal. E mais: pode ser tão diferente quantas forem as vezes que a pessoa visitar o local.



Outro exemplo desse método é o programa infantil **Vila Sésamo**, lançado nos anos 1970, que utilizava fantoches para ensinar conceitos educativos para crianças. De fato, foi através da produção televisiva que o termo Edutainment surgiu, três décadas antes disso, quando a Disney começou a produzir documentários de entretenimento educativo.

É assim, por meio de elementos lúdicos, da diversão, da exploração e da brincadeira que a aprendizagem de conceitos sérios acontece no Edutainment. Nas próximas páginas, veja quais são os benefícios da prática e como ela pode ser aplicada de diversas maneiras diferentes em sala de aula.



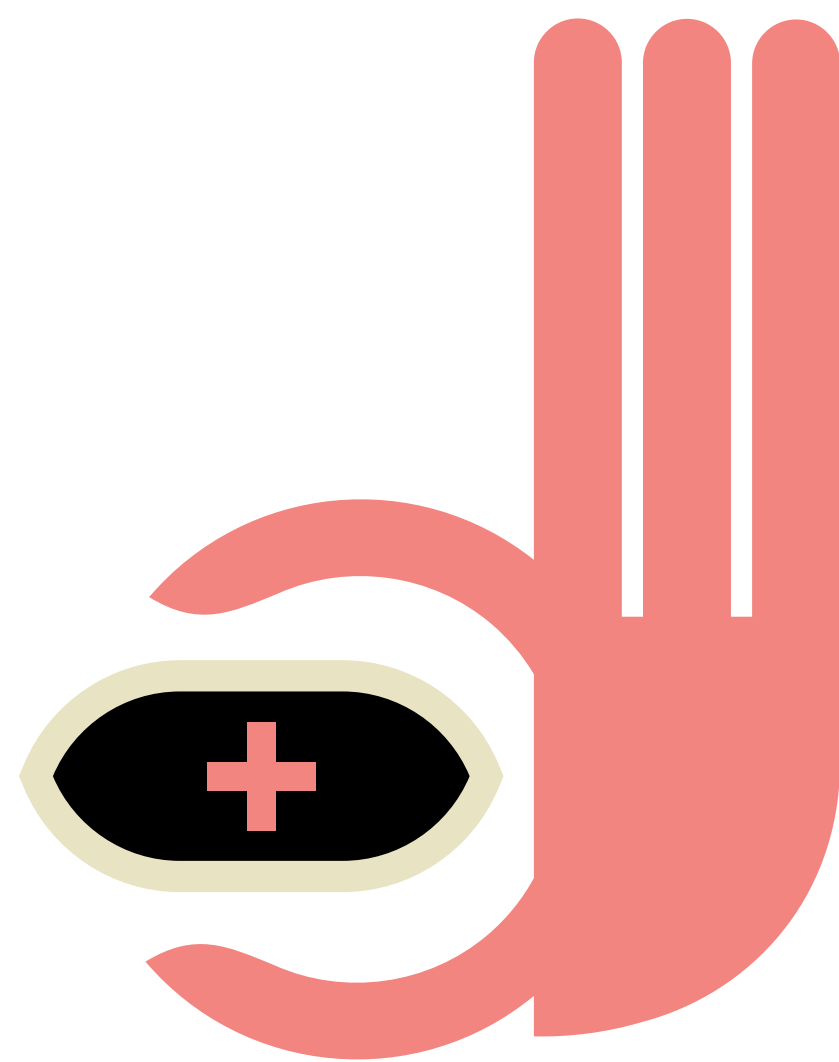
VALE A PENA APLICAR O EDUTAINMENT EM SALA DE AULA?

A prática mostra que a educação aliada ao entretenimento pode trazer diversos benefícios para os estudantes. Confira alguns deles.



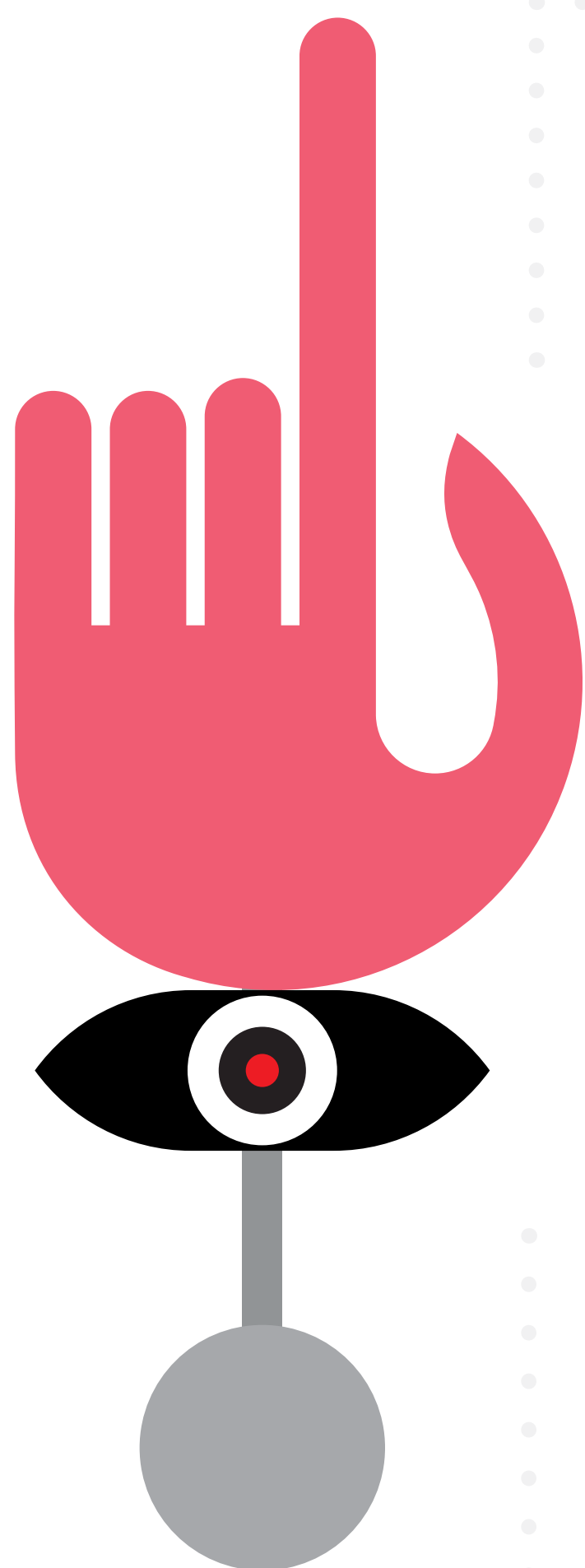
ENGAJAMENTO

A maior vantagem do Edutainment é provocar grande engajamento dos alunos com o conteúdo ensinado. Essa abordagem é uma alternativa às longas aulas expositivas, torna a aprendizagem mais leve, ajuda a fixar melhor os conceitos e utiliza, muitas vezes, uma linguagem natural à criança, que é a dos jogos e brincadeiras. Por isso, pode envolver na disciplina até aqueles alunos mais rebeldes, pois se divertem e acabam aprendendo muitas vezes sem nem perceber.



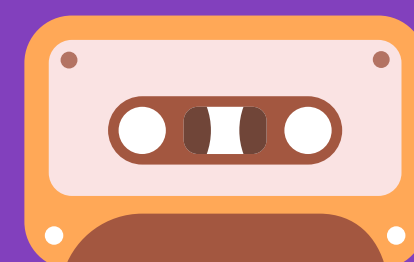
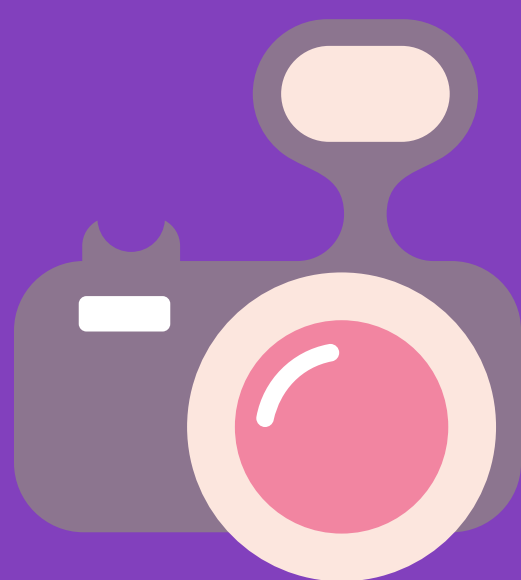
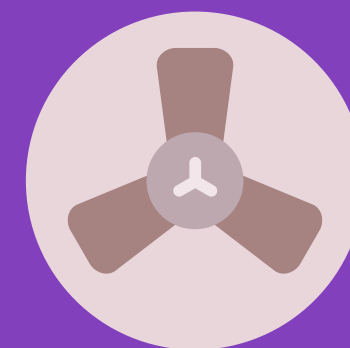
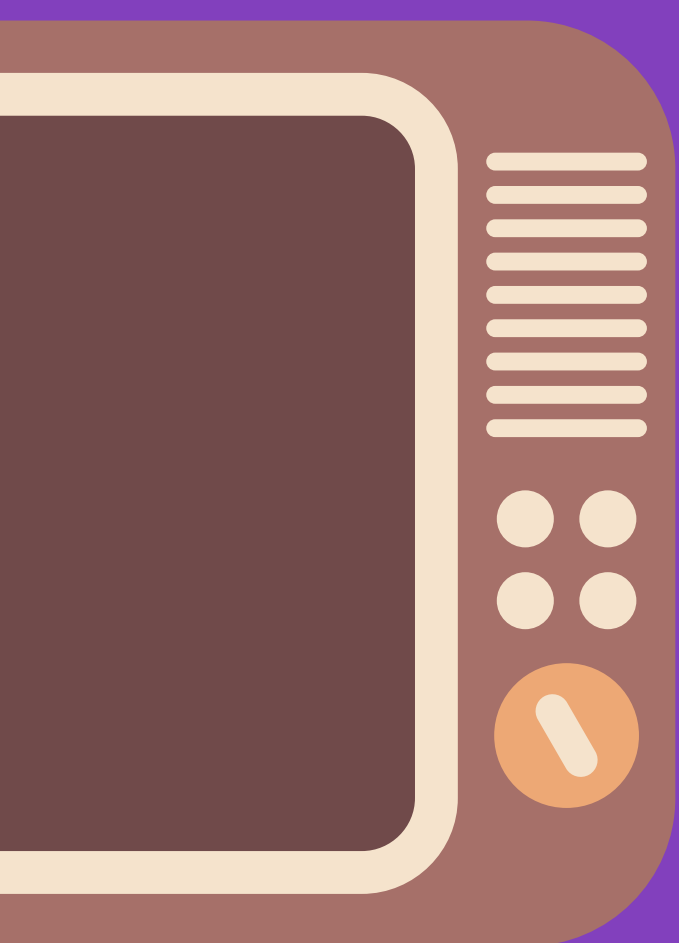
LIBERDADE DE ESCOLHA

O Edutainment ensina a criança a ter liberdade e fazer as próprias escolhas, pois grande parte das práticas desse método envolve a livre exploração, o aprendizado não-linear e a tomada de decisões. Jogos de formato aberto são boas oportunidades para que as crianças se desenvolvam nos âmbitos cognitivo, físico, emocional e social.



APRENDIZAGEM ATIVA

Diversas práticas de Edutainment são métodos ativos de aprendizagem, em que o aluno precisa colocar a mão na massa, construir, criar e explorar para aprender. Ao mobilizar o cérebro para essas atividades, há uma estimulação intelectual maior do que aconteceria em uma aula expositiva, em que o aluno apenas utiliza a audição e a memória. Com isso, o aprendizado acontece de maneira mais efetiva e duradoura, e o aluno vai desenvolvendo outras habilidades enquanto aprende os conceitos das disciplinas, como resolução de conflitos, raciocínio lógico, mentalidade competitiva, entre outros.



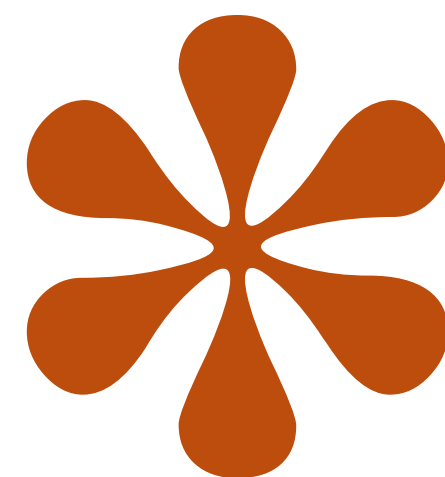
MODELOS POSITIVOS

Em muitos games online, filmes, vídeos e livros, existem personagens que são modelos positivos com os quais as crianças podem se conectar facilmente. Esses modelos ensinam bons padrões de valores e atitudes, como, por exemplo, integridade, ética, trabalho, determinação, resiliência e respeito às diferenças.

10 MANEIRAS DE COLOCAR O EDUTAINMENT EM PRÁTICA

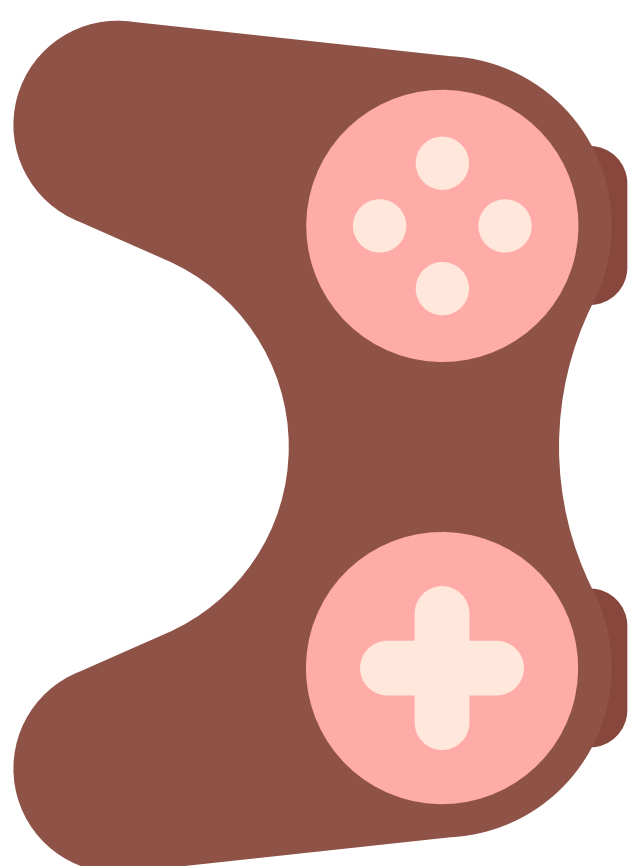
Conheça alguns exemplos de como o Edutainment pode ser colocado em prática no dia a dia das escolas e inspire-se.





1. JOGOS EDUCATIVOS

Engajar os estudantes com o conteúdo é algo que pode ser feito por meio de jogos educativos, nos quais o estudante aprende brincando. Existem diversos jogos desse tipo disponíveis no mercado para você testar e avaliar, desde os de tabuleiro até os games online. Também é possível adaptar um jogo já conhecido para o contexto da aprendizagem, como os de perguntas e respostas e o jogo da vida. Outra abordagem que pode ser bem sucedida é estabelecer missões para jogos online que já existem, como Minecraft e SimCity, sempre pensando em objetivos de aprendizagem específicos.



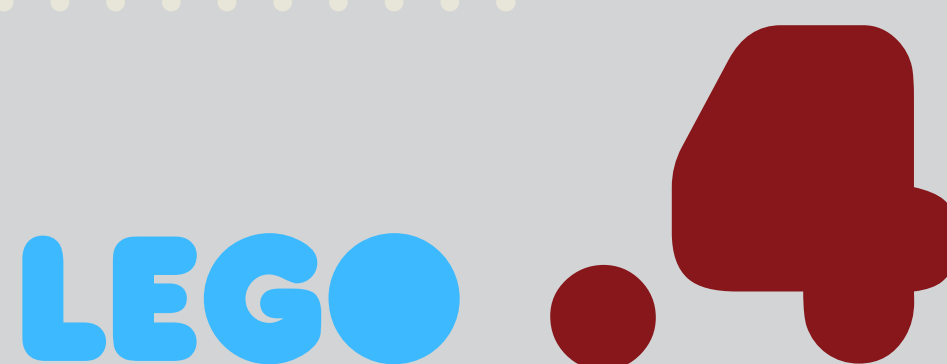
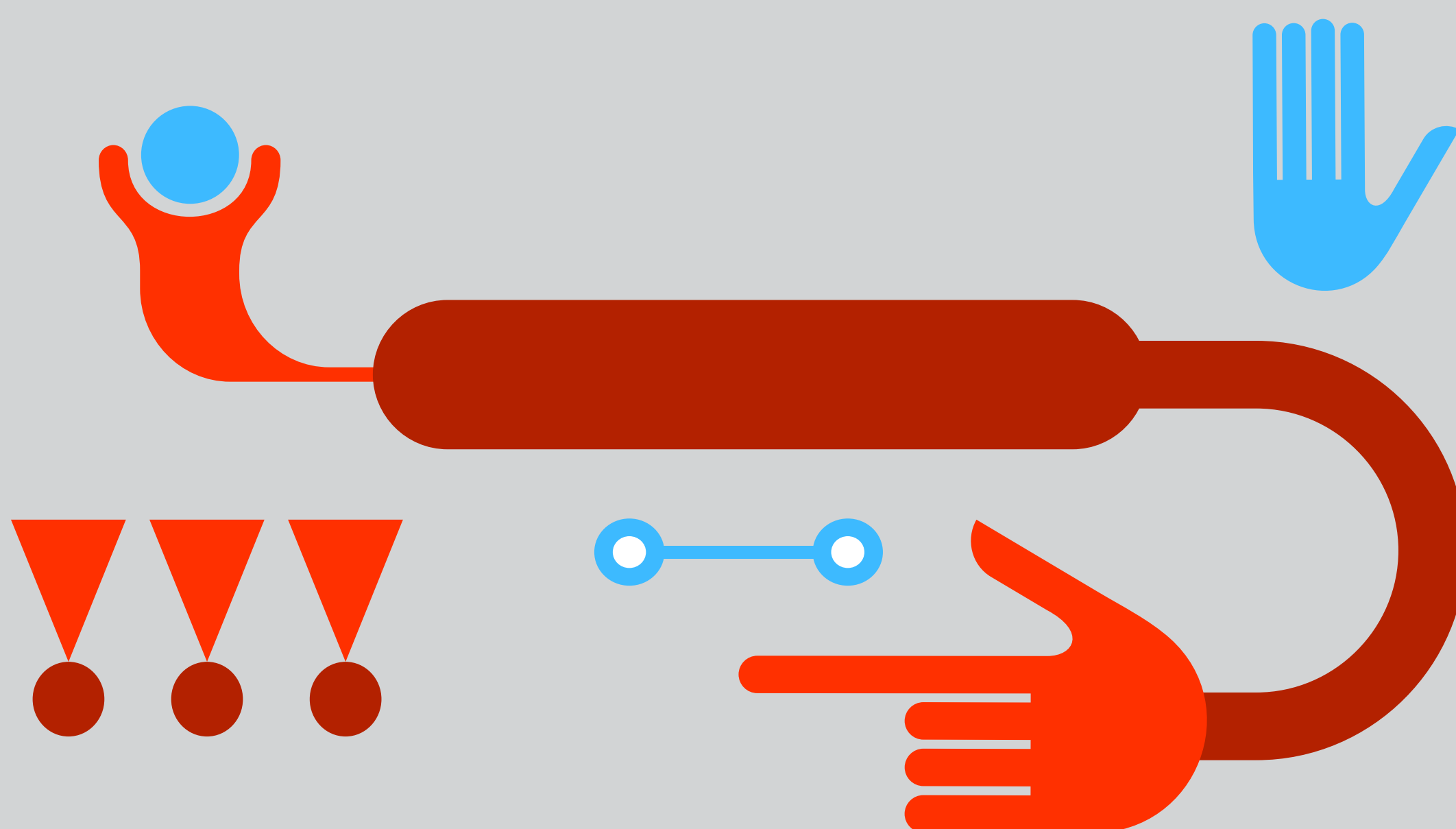
GAMIFICAÇÃO 2

Outra forma de trazer a diversão para a aprendizagem é através da gamificação (ou gamification), que é o ato de aplicar a estrutura e os elementos dos jogos em outros contextos. É o caso de escolas em que as disciplinas (ou até mesmo todo o currículo escolar) são organizadas de modo a lembrar um game, com missões, fases a serem vencidas, pontuações, avatares e outros.

[Confira nosso observatório sobre Gamificação!](#)

3. FANTOCHES

O teatro com fantoches faz sucesso particularmente entre as crianças mais novas, mas também pode ser aplicado com uma boa dose de humor para as mais velhas. É um recurso fácil e barato de usar, e que necessita geralmente do auxílio de outro professor ou ajudante. O fantoche pode ser utilizado para transmitir histórias com ensinamentos morais, boas práticas de convivência, motivar a aprendizagem e até mesmo ensinar conceitos de matemática, português, história e biologia, por exemplo.



As peças de LEGO já são muito utilizadas na educação, especialmente nas abordagens de STEM. Com elas, é possível ensinar conceitos das disciplinas por meio da construção colaborativa de maquetes e LEGO arte, fixando as informações de maneira divertida.

5. WEBSITES

Uma forma de praticar o Edutainment é pedir aos alunos que naveguem livremente por websites que sejam divertidos e educativos, extraindo dali informações importantes.

Bons exemplos disso são sites em que os estudantes podem fazer um tour virtual em um museu, explorando seu acervo, ou visitar reconstruções virtuais de locais históricos.



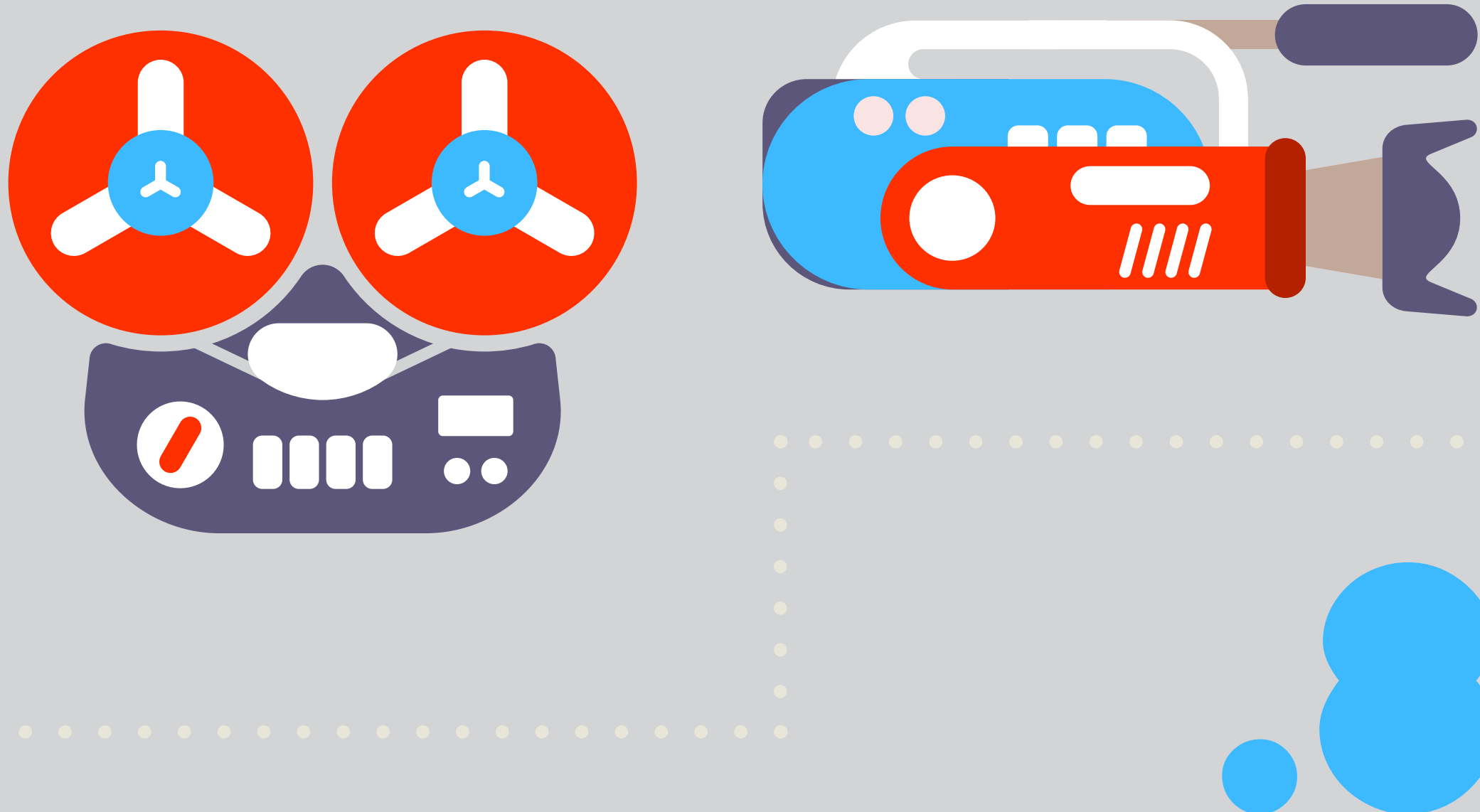
EXCURSÕES

Uma prática já muito difundida de Edutainment são as excursões, em que os alunos aprendem por meio de um passeio com a turma. Por mais que possam gerar trabalho, as excursões são muito boas para que os estudantes consigam visualizar o que aprenderam em sala de aula em um contexto diferente, mais prático e também mais divertido.

7.

SESSÕES DE LEITURA

Nas aulas de português e literatura, é possível fazer sessões livres de leitura de livros literários, escolhidos com total liberdade pelos alunos dentre os exemplares da biblioteca da escola. Assim, o interesse pela leitura é estimulado e os alunos aprendem de maneira prazerosa, entrando em contato com histórias que realmente as cativaram.



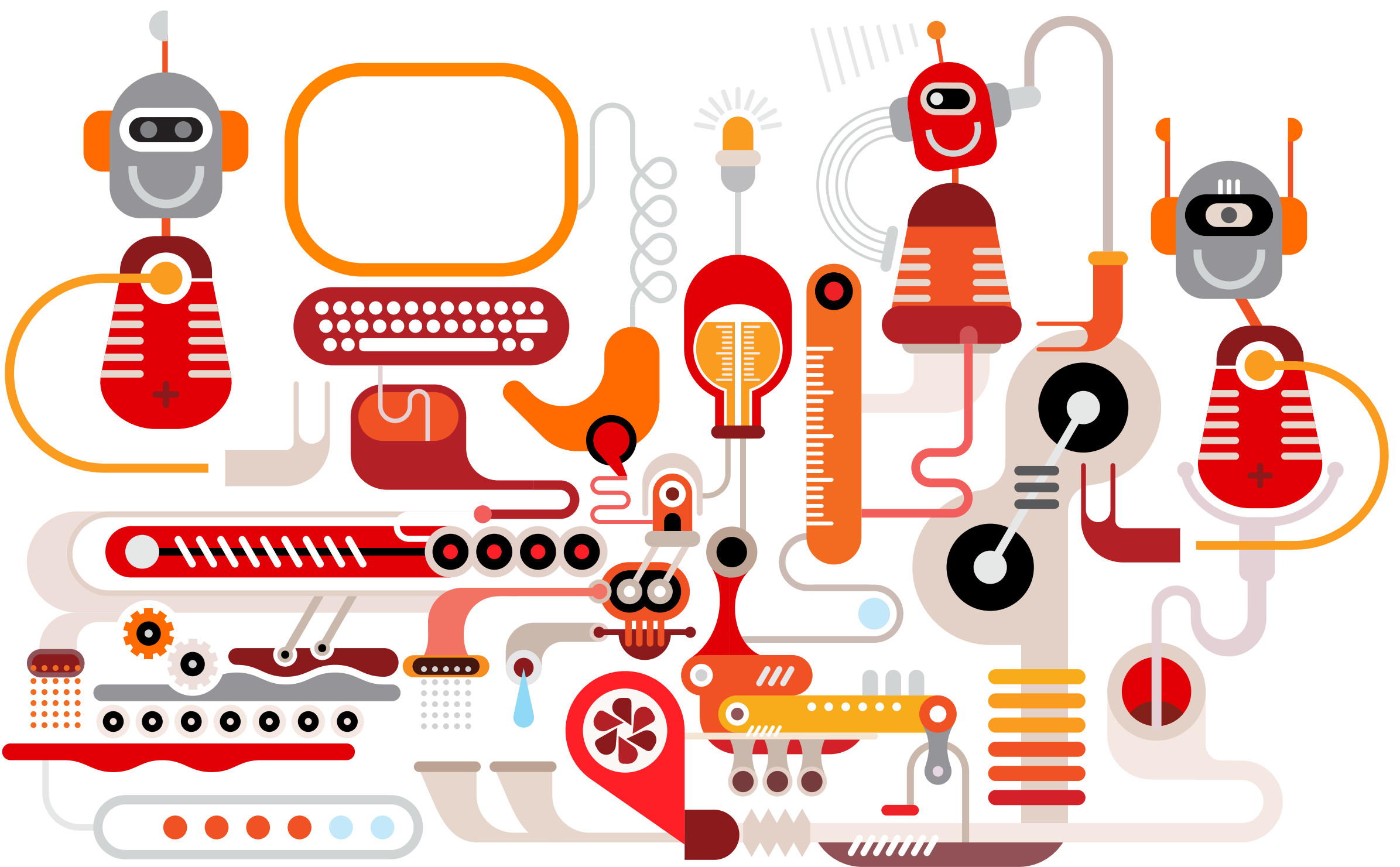
DOCUMENTÁRIOS, FILMES E SERIADOS

Documentários, filmes e seriados são também ferramentas que podem ser muito interessantes no contexto escolar. Elas servem para transmitir conhecimento de praticamente todas as disciplinas, como história, sociologia, geografia, literatura, línguas estrangeiras e até mesmo as ciências naturais.

Os longa-metragens são peças de entretenimento que conseguem provocar uma grande imersão no conteúdo. Com um bom direcionamento dado pelo professor, os alunos podem fixar bem os conteúdos.

VÍDEOS

Uma maneira rápida e simples de praticar o Edutainment em sala de aula é inserir vídeos interessantes que eduquem sobre o conteúdo ensinado. Podem ser vídeos de experimentos científicos, de paródias de músicas com teor educativo ou animações sobre acontecimentos históricos, processos químicos ou biológicos, por exemplo.



10. MEMES

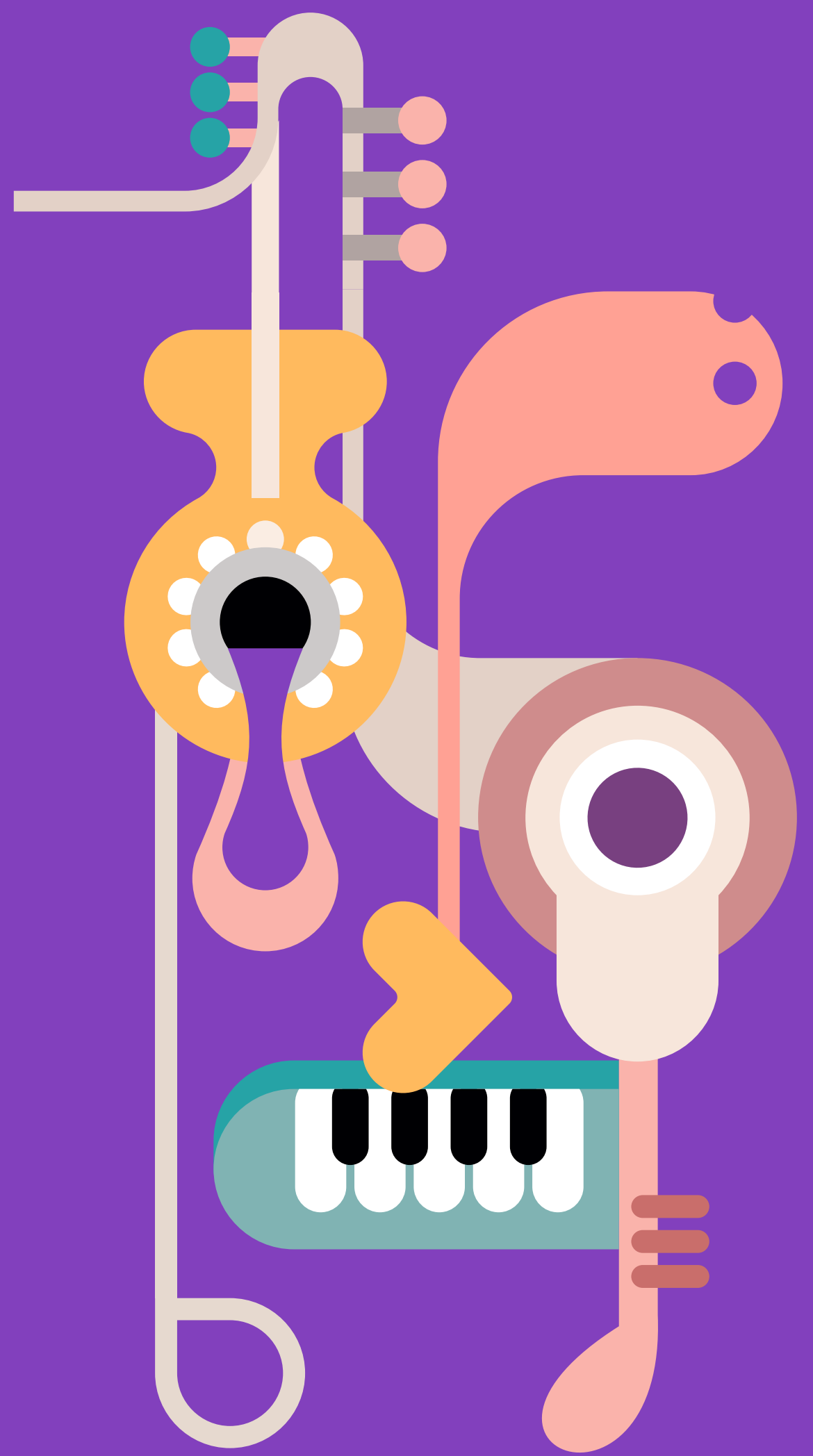
De maneira semelhante aos vídeos, os memes - aquelas imagens humorísticas da internet - podem ajudar a ilustrar o conteúdo de maneira divertida e a fixar conceitos. Depois de expor o conteúdo, você pode exibir os memes para a classe em um slideshow, ou transformar essas imagens em um exercício divertido, em que os alunos recebem-nas em uma folha impressa e precisam explicar, de modo científico, o significado delas. Outra ideia interessante é pedir que os alunos mesmo criem memes sobre a matéria e apresentem para a classe como dever de casa.

O Edutainment é um aliado no desafio de engajar os estudantes no conteúdo passado pela escola e promover uma aprendizagem mais ativa e eficaz, podendo ser aplicado para estudantes desde a pré-escola até o nível superior. O método tem o poder de transformar as aulas em momentos dinâmicos e divertidos, sem perder o foco informativo. O que acha de tentar aplicá-lo em sua sala de aula? Depois, conte para nós como foi a experiência nas nossas redes sociais.



SOBRE ● CER

Empresas têm o poder de mudar realidades individuais e coletivas, gerando oportunidades com muita velocidade, e nesse contexto os agentes de ensino são muito importantes para disseminar a Cultura Empreendedora.



Por isso, o Sebrae criou o Centro Sebrae de Referência em Educação Empreendedora (CER), iniciativa para produzir e compartilhar conhecimento, além de elaborar estudos, pesquisas e ferramentas com foco no desenvolvimento e no fomento da Educação Empreendedora. O CER tem como um dos seus objetivos ser uma ponte entre o universo acadêmico e o mercado.

Já somos aproximadamente 52 milhões de empreendedores; de cada 100 brasileiros que iniciam o próprio negócio, 56 são motivados por uma oportunidade, e não pela necessidade. Contudo, 85% dos empreendedores brasileiros não procuraram o apoio de nenhum órgão para auxiliar estrategicamente o seu negócio.

Como mudar esse quadro e potencializar as chances de sucesso dos empreendedores brasileiros? Acreditamos que a disseminação da Educação Empreendedora em diversos níveis (indivíduo, empresas, educação, sociedade e políticas públicas) é fundamental para isso.

TEMOS COMO UM DOS NOSSOS OBJETIVOS SER UMA PONTE ENTRE O UNIVERSO ACADÊMICO E O MERCADO.

Um ambiente em que a produção de conhecimento será fomentada por parcerias estratégicas com universidades, empresas, além de centros de pesquisas e profissionais renomados nacional e internacionalmente.

Queremos inspirar acadêmicos e empreendedores por meio de um conteúdo de alta qualidade, capaz de impactar positivamente o ensino empreendedor e a cultura empreendedora no Brasil.

É aqui que você vai encontrar todo o conteúdo necessário para inovar na sua empresa ou na sala de aula, inspirar pessoas e difundir a Educação Empreendedora.

O que achou? Entre em contato conosco.

Queremos conhecer a sua opinião e as suas ideias!

QUER SABER MAIS?

CONFIRA OUTROS DE NOSSOS CONTEÚDOS:

[7 formas de criar mais engajamento na educação infantil \(texto em aprovação\);](#)

[Observatório: Gamification;](#)

[Observatório: Metodologias Ativas.](#)



Centro Sebrae de Referência
em Educação Empreendedora

