

# Com jogos eletrônicos e tradicionais, escola em Nova York tem currículo inovador

## LOCAL

---

Nova York (Estados Unidos)

## PÚBLICO

---

Alunos de 8 a 12 anos

## REALIZADOR

---

ONG Institute of Play e a New Vision for Public Schools

## JUSTIFICATIVA

---

Reduzir a evasão escolar e melhorar os indicadores pedagógicos de Nova York

## AÇÕES

---

Adaptação do currículo tradicional. Integração das matérias tradicionais em grandes áreas que apresentam ao aluno o conteúdo por meio de jogos eletrônicos e tradicionais, proporcionando o conhecimento amplo de determinado tema. Transformação das aulas em grandes "jogos". Alunos são incentivados a cumprir "missões" e passar para a próxima "fase" - trimestre, dessa forma, trabalham em equipe e compartilham conhecimento para encontrar uma solução. Estudantes e professores trabalham em conjunto.

## **RESULTADOS**

---

Melhorias no processo de aprendizagem. Resultados positivos nos indicadores pedagógicos.  
Redução na evasão escolar. Alunos mais participativos e com autonomia para pensar em soluções inovadoras para os problemas sociais

## **DETALHAMENTO**

---

Currículo integrado