



LOGOS

A SAGA DO CONHECIMENTO



LOGUS



4 APRESENTAÇÃO

5 LOGUS - A SAGA DO CONHECIMENTO

6 JOGANDO LOGUS

10 JOVEM DO SÉCULO XXI - O desafio da linguagem

11 NOVAS METODOLOGIAS

13 AVATARES

14 PROCESSO DE CONSTRUÇÃO

# SUMÁRIO

## APRESENTAÇÃO

É preciso mudar para melhorar a educação. E este ano, nós, da Fundação Maurício Sirotsky Sobrinho, estamos passando por uma grande transformação. Uma mudança para nos trazer para cada vez mais perto da razão de ser da educação e do futuro do país: os jovens.

Jovens com corpo e mente em ebulição e que encaram os mais recentes lançamentos tecnológicos com uma naturalidade impressionante. Entretanto, os smartphones, tablets e games que fazem parte do dia a dia de meninos e meninas são, muitas vezes, estranhos para quem deveria ser a guardiã de seu futuro, a escola.

E para engajar estudantes e instituições públicas de ensino na transformação de um mundo que nunca é o mesmo, lançamos um desafio – para eles e para nós mesmos. Um desafio de usar a gamificação a favor do ensino e do conhecimento. Um desafio a favor da formação dos jovens e pelo desenvolvimento de nossas comunidades.

**Logus – A Saga do Conhecimento** se passa em 2087, em um futuro sombrio em que Nulis, o vírus do desinteresse, ameaça uma sociedade baseada no conhecimento. Para enfrentar esse risco, Logus traz um circuito de missões que tem como fim estimular o desenvolvimento de competências e habilidades que dialoguem com necessidades educativas contemporâneas. De maneira lúdica

e colaborativa, queremos estimular ações positivas pela nossa educação.

Esse compromisso, levado a fundo agora, não é propriamente novo. Em 2012 lançamos, em conjunto com o Grupo RBS, a campanha **A Educação Precisa de Respostas**, uma mobilização para estimular a sociedade a assumir compromissos, individuais e coletivos, pela melhoria da Educação Básica. De lá para cá, nossas iniciativas buscam contribuir para conectar a força transformadora do conhecimento com a energia e criatividade dos jovens. E **Logus – A Saga do Conhecimento** é a concretização dessa crença.

Ainda que as ferramentas digitais não sejam uma solução mágica para nossas dificuldades, e que a nossa Educação Básica ainda tenha problemas primários, o Brasil não tem mais tempo de resolver uma dificuldade de cada vez. Por isso, sem prejuízo de outras urgências, acreditamos em dar oportunidades para que alunos e professores possam fazer o melhor uso das novas formas de ensinar e aprender.

## Seja um aliado nessa saga!

# LOGUS - A SAGA DO CONHECIMENTO

*Jogo incentiva o desenvolvimento de competências socioemocionais em escolas públicas do RS e de SC.*

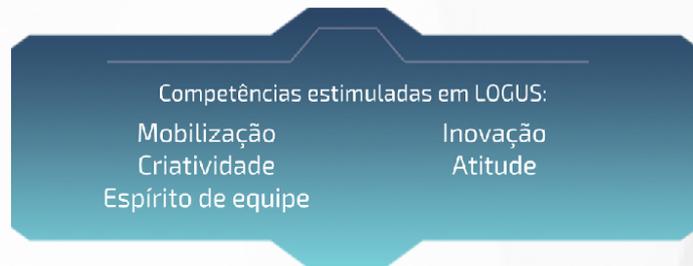
**Logus - A Saga do Conhecimento** é um game produzido pela Fundação Maurício Sirotsky Sobrinho (FMSS) e pelo Grupo RBS, e é direcionado aos estudantes de escolas públicas do Rio Grande do Sul e de Santa Catarina. Trata-se de um jogo que desenvolve e desafia as diversas competências e habilidades dos jovens, conferindo consistência ao processo de ensino-aprendizagem que cada vez mais precisa ser digital e colaborativo. **Logus** é formado por missões online e presenciais.

O game foi elaborado para incentivar os nossos jovens a serem protagonistas da educação, conectando-os com o prazer de aprender e valorizando o ambiente escolar. A partir de uma nova linguagem, próxima da cultura digital, o jogo busca também incentivar novas formas de educação, que contemplem as mudanças provocadas pela revolução tecnológica. O projeto é um dos resultados do novo posicionamento da FMSS, que acredita na força transformadora do conhecimento e no potencial de jovens que querem se tornar autores de suas próprias histórias, criando projetos e ações de transformação de suas realidades e comunidades.

Os jovens de hoje precisam dominar competências e habilidades que muitas vezes não fazem parte da realidade de suas escolas. Para ser consistente com o contexto digital e com as novas exigências da

sociedade contemporânea, o ensino não pode ter o foco apenas em competências cognitivas (interpretar, refletir, pensar abstratamente, generalizar aprendizados). Para complementar o aprendizado tradicional, outras aptidões, chamadas socioemocionais, podem e devem ser estimuladas. **Logus** está baseado justamente nessas competências.

É importante ressaltar que as competências não são incompatíveis entre si. Pelo contrário, quanto mais são desenvolvidos no jovem os traços de personalidade chamados Big Five - abertura a novas experiências, extroversão, amabilidade, conscienciosidade e estabilidade emocional -, melhor é seu desempenho em sala de aula. E o aperfeiçoamento dessas características, que se relacionam com as competências socioemocionais, amplia consideravelmente o interesse e engajamento no processo de aprendizado.



## JOGANDO LOGUS

O ano é 2087. O mundo está inteiramente conectado, e o conhecimento humano ao alcance do pensamento. Mas uma ameaça ronda a sociedade livre. Nulis, o vírus do desinteresse, invadiu a rede. E o conhecimento corre perigo. Descubra **Logus**. O antídoto. E a única esperança.

Nulis transforma as pessoas em Desativados, e Logus é a esperança de transformar em Ativados uma população ameaçada pela apatia. Quanto mais Logus uma equipe acumula, maiores são as chances de combater o vírus.

O futuro não muito esperançoso, descrito acima, é o pano de fundo para a narrativa de **Logus - A Saga do Conhecimento**. Para participar dessa jornada, as equipes devem encarar um circuito com cinco missões, que serão desenvolvidas de junho a novembro de 2015.

A participação é aberta a instituições públicas da Educação Básica do Rio Grande do Sul e de Santa Catarina. Para se inscrever, a escola deve ativar um código – enviado previamente à escola por e-mail – ou, então, se cadastrar diretamente pelo site.

[www.logusasaga.com.br](http://www.logusasaga.com.br)

Cada escola pode ter até uma equipe, representada por um aluno líder, e um mínimo de 12 membros, sendo obrigatória a participação de pelo menos um educador. Uma vez inscritos, os grupos devem ativar, em diferentes momentos, cada uma das missões.

**Vital** prevê a criação de projetos de baixo custo voltados à educação; **Planus**, um treinamento sobre os conceitos de design thinking; **Devs**, participação em um hackathon; **Inventus**, a elaboração de um vídeo com a defesa de um projeto, e **Virtus**, que incentiva o engajamento no 3º Prêmio RBS de Educação.

Vence a equipe que acumular mais pontos ao longo do game. Em novembro serão conhecidos os vencedores, que podem chegar ao máximo de 5.000 Logus.

Além da premiação em pontos, cada etapa oferece recompensas em dinheiro ou em certificação de tarefas formativas. No final do ano, o grande vencedor irá ganhar a construção de um espaço educativo inovador na sua escola, além de R\$ 5 mil. As equipes que ficarem em segundo e terceiro lugar receberão uma premiação em dinheiro.

A participação em todas as missões não é obrigatória. No entanto, quanto maior o engajamento da equipe, mais pontos serão reunidos e maior será a chance de se tornar a grande campeã.

## COMO JOGAR (PASSO A PASSO)



## MISSÕES



## PONTUAÇÃO

	PONTOS	RECOMPENSAS
 <b>VITAL</b> ATIVANDO A EDUCAÇÃO	<b>500 LOGUS</b>	R\$ 2 mil para os 7 projetos mais votados
 <b>PLANUS</b> ATIVANDO O PENSAMENTO	<b>500 LOGUS</b>	Certificado do treinamento
 <b>DEVS</b> ATIVANDO O CÓDIGO	<b>500 LOGUS</b>	Consultoria de projetos
 <b>INVENTUS</b> ATIVANDO IDEIAS	<b>1.500 LOGUS</b>	1º Lugar: R\$ 4 mil 2º Lugar: R\$ 2 mil 3º Lugar: R\$ 1 mil
 <b>VIRTUS</b> ATIVANDO A LEITURA	<b>1.000 LOGUS</b>	R\$ 156 mil para finalistas, vencedores e escolas, e certificado do curso

ATÉ  
**4.000 LOGUS**  
NAS CINCO  
MISSÕES

## TAREFAS QUE PONTUAM

**Graus**  
Até 750 Logus  
Exercícios online que podem  
ser respondidos ao longo do jogo

**Omni**  
250 Logus  
Participação em todas as cinco missões

## TAREFAS EXTRAS

### DESEMPATE

**Actus**  
Atividades feitas com os avatares,  
relacionando suas competências com a educação

**Selus**  
Pontuação que leva em conta  
a interação dentro das equipes

ATÉ  
**5.000 LOGUS**  
AO FINAL  
DO JOGO



AS 3 EQUIPES QUE ACUMULAREM  
MAIS LOGUS GANHAM:  
1º LUGAR: R\$ 5 MIL  
2º LUGAR: R\$ 3 MIL  
3º LUGAR: R\$ 2 MIL



A ESCOLA PREMIADA  
GANHARÁ UM ESPAÇO  
INOVADOR.

## JOVEM DO SÉCULO XXI - O desafio da linguagem

Como analisou o filósofo francês Edgar Morin, os jovens do século XXI enfrentam desafios socioculturais de uma vivência planetária em que tudo e todos estão conectados. A percepção não é mais linear como já foi em outros períodos da história.

Temos hoje perspectivas envoltas por redes e relações complexas. Há espaço para a construção de projetos de impacto global. Há espaço para autoaprendizagem – basta atentar para os cursos online das melhores universidades oferecidos gratuitamente.

O desenvolvimento da internet democratizou o acesso ao conhecimento antes restrito a poucos privilegiados.

Feita essa contextualização, qual o motivo de direcionarmos um game aos alunos de escolas públicas?

A resposta é a linguagem. Queremos reconectar o jovem com o prazer de descobrir coisas novas, ou seja, de aprender.

*Para ser efetivo, o ensino hoje precisa se adaptar a um jovem conectado, disruptivo e visual.*

A escola tradicional preza ainda por conteúdos textuais, inseridos dentro da grade de um ensino hierarquizado e linear – o professor é o detentor do conhecimento, e os alunos são os receptores.

Mas a lógica hoje é outra: o pensamento computacional de nosso tempo precisa resolver problemas e ter espaços para criações de projetos em equipe. A figura do professor é essencial, mas há uma ampliação do seu papel: ele, agora, precisa ser um mediador e agitador de iniciativas protagonizadas por seus alunos.

## NOVAS METODOLOGIAS

Muitos países, como a Finlândia, Estados Unidos e Índia, têm atentado para as novas possibilidades do ensino contemporâneo. O Brasil também. Mas ainda temos em nossas escolas muita resistência para a inovação tecnológica e metodológica.

No geral, as escolas estão voltadas para alcançar bons resultados no vestibular e no Enem e não concretizam planos de políticas pedagógicas orientadas para o ser humano em sua integralidade.

Dito em outras palavras, há a consciência de que o ensino estruturado em modelos industriais do século XIX não é efetivo hoje, mas muitas vezes não há políticas públicas que reformulem essa realidade.

Portanto, o game da FMSS e do Grupo RBS busca levar inovação para o contexto de nossas escolas públicas. Mesmo que nosso ensino tenha carências básicas, tanto na infraestrutura quanto na gestão e valorização dos professores, acreditamos que as tecnologias digitais – cada vez mais acessíveis – são uma possibilidade real para enfrentar muitas de nossas fragilidades.

Vislumbramos que o blended learning ou ensino híbrido, como é conhecido no Brasil, pode ser uma realidade nas escolas públicas.

Ao mesclar práticas online e offline em sala de aula com a aprendizagem individual e coletiva, a metodologia traz para o cotidiano de educadores práticas que contemplam a diversidade sempre presente em sala de aula.

E, uma vez incorporada, no fundo, a tecnologia é invisível. E o que resplandece são os seus protagonistas. Levar **Logus** para escolas públicas é uma maneira de desenvolver habilidades que serão essenciais para o futuro pessoal e profissional desses jovens.

### ENSINO HÍBRIDO

Blended learning ou ensino híbrido é um modelo de ensino-aprendizagem que combina a tecnologia online com práticas offline. A sala de aula se torna um espaço de troca de conhecimento entre alunos e professores. Com o apoio dos recursos digitais e dispositivos móveis, como tablets e smartphones, os alunos são incentivados a uma maior autonomia e protagonismo em seu processo de aprendizado.

Fonte: porvir.org

## AVATARES

O game traz 12 avatares de personalidades diferentes e complementares. O objetivo é que esses personagens aumentem o engajamento dos jovens no desenrolar do jogo. É importante ressaltar que cada avatar tem sua particularidade, entre competências e habilidades mais e menos desenvolvidas.

Portanto, para um avanço efetivo no jogo, os alunos precisarão trabalhar em equipe.

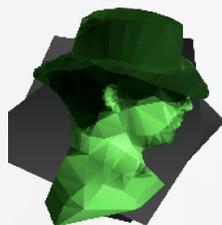
Ou seja, os avatares contribuem individualmente para o coletivo. Nenhuma habilidade é mais importante do que a outra.

### OS 12 AVATARES



#### **PAX - Amor**

Tem o poder do amor, une os demais membros da equipe e tem capacidade para resolver qualquer conflito entre pessoas ativadas ou não.



#### **KIPS - Proteção**

Traz a proteção para sua equipe. Quando está presente, não existe espaço para o medo. Ele é o escudeiro.



#### **LUX - Sabedoria**

Possui grande conhecimento sobre os mais diversos assuntos, sendo sempre consultada pelos demais quando surgem dúvidas nas missões.



#### **KIBERNEX - Tecnologia**

Conhece a linguagem da tecnologia e sabe exatamente qual ferramenta deve ser usada em cada missão.



### **TRIX - Intuição**

Em um mundo tão digital, a intuição às vezes é esquecida e justamente por isso muito valorizada em uma missão como essa. Esse avatar tem acesso a informações que estão na mente de outras pessoas.



### **BRUTUX - Força**

Possui grande força física, valência necessária em muitas batalhas.



### **TAURUS- Resistência**

É capaz de seguir na missão por dias, mantendo concentração e senso de escolha.



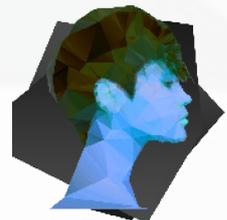
### **RIX - Alegria**

Possui o poder da positividade, enxergando sempre o melhor lado de cada situação. Celebra as conquistas da equipe e valoriza o aprendizado.



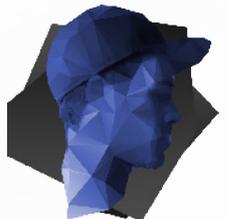
### **PROLIX - Comunicação**

Usa as palavras para esclarecer todos os assuntos e convence as pessoas com o seu dom.



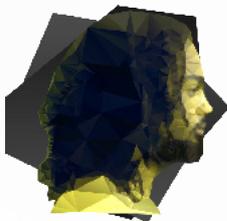
### **FIX - Matemática**

Domina o universo dos números, solucionando qualquer cálculo com muita facilidade.



### **TELLUS - Equilíbrio**

Cuida do meio ambiente e tem a habilidade de usar todos elementos da natureza a favor de suas missões.



### **KURTX - Artes**

Tem o dom de registrar cada missão com sua arte, imortalizando a busca dos ativados e curando os desativados através de suas formas de expressão.

## PROCESSO DE CONSTRUÇÃO

**Logus – A Saga do Conhecimento** é um projeto que nasceu do novo posicionamento da FMSS, norteado pela busca de aproximação com o jovem, de incorporação da cultura digital, pelo estímulo à inovação e à colaboração e pela necessidade de ampliar o significado da educação e, assim, responder às necessidades contemporâneas de desenvolver jovens protagonistas de suas escolhas.

A construção do projeto se deu em bases multidisciplinares. Em um primeiro momento, reunimos consultores de projetos sociais, agência digital e game designers para compor qual seria a linguagem, a dinâmica e a sistemática. Este processo foi elaborado com o objetivo de desenvolvermos um modelo que aliasse o engajamento do jovem, cada vez mais atraído pela sistemática dos jogos digitais, com a oportunidade de estimular o desenvolvimento de habilidades e competências que serão usadas ao longo da vida.

Para mensurar o impacto, outro grupo de trabalho foi formado com a equipe da FMSS e de colaboradores do Grupo RBS. Foram construídos indicadores que mostram o desenvolvimento das *soft skills* (habilidades maleáveis) nos jovens, garantindo uma análise de impacto e eficiência do projeto. O desenvolvimento do design e da estética do game contou com a supervisão da diretora do Núcleo de Inovação e Linguagem do Grupo RBS, Flavia Moraes.

Para mais informações sobre o conteúdo do jogo, os avatares e a teoria em que nos baseamos, acesse: [www.fmss.org.br](http://www.fmss.org.br).



LOGUS

A SAGA DO CONHECIMENTO

# EXPEDIENTE

## PROJETO LOGUS - A SAGA DO CONHECIMENTO

### **Idealização**

Fundação Maurício Sirotsky Sobrinho

### **Direção de linguagem**

Flávia Moraes

### **Direção executiva**

Lucia Ritzel

### **Coordenação geral**

Amaralina Xavier

### **Cooperação técnica**

Cheila Zortéa  
Flávia Leal Alves  
Julia Froeder

### **Textos e revisão**

Diogo Figueiredo  
Flávia Leal Alves

### **Criação e diagramação**

Carolina Leonel

### **Comunicação**

Diogo Figueiredo

### **Produção gráfica**

Júlia Duarte

### **Construção de indicadores**

Fellipe Faria  
Jonas Cardoso  
Magda Veríssimo

### **Consultoria em gamification**

Carlos Idiart  
Ivan Silveira  
Vitor Leão

### **Consultoria em impacto social**

Felipe Denz

### **Narrativa, plataforma e projeto gráfico**

DZ Estúdio

### **Parceiro em psicologia, infância e adolescência**

Luciane David

### **Peças publicitárias**

Estúdio Haluz  
Bossa Produtora

### **Videomaking**

Maurício Schenato

### **Fonte de pesquisa**

Instituto Ayrton Senna

## FUNDAÇÃO MAURÍCIO SIROTSKY SOBRINHO

### **Presidente**

Nelson Pacheco Sirotsky

### **Gerente executiva**

Lucia Ritzel

### **Conselho de curadores**

### **Presidente de honra**

Ione Pacheco Sirotsky

### **Presidente emérito**

Jayme Sirotsky

### **Conselheiros**

Nelson Pacheco Sirotsky  
Eduardo Sirotsky Melzer  
Lúcia Dellagnelo  
Marina Sirotsky  
Juana Sirotsky  
Anik Suzuki  
Marcelo Rech  
Elaine Axelrud  
Mozart Neves Ramos

### **Equipe FMSS**

Amaralina Xavier  
Cheila Zortéa  
Daiane Fatori  
Diogo Figueiredo  
Flávia Leal Alves  
Júlia Duarte  
Julia Froeder  
Rafael Piccoli



[www.fmss.org.br](http://www.fmss.org.br)

 [/fmsirotsky](https://www.facebook.com/fmsirotsky)

 [@fmsirotsky](https://twitter.com/fmsirotsky)

 [@fmsirotsky](https://www.instagram.com/fmsirotsky)

Grupo **RBS**