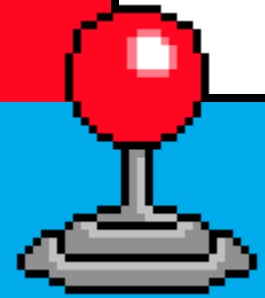
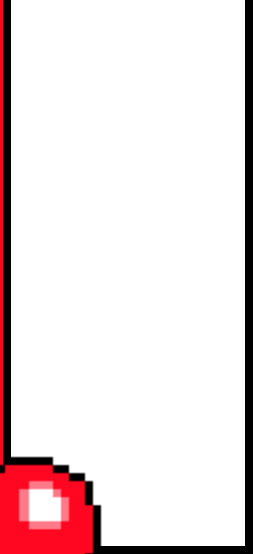
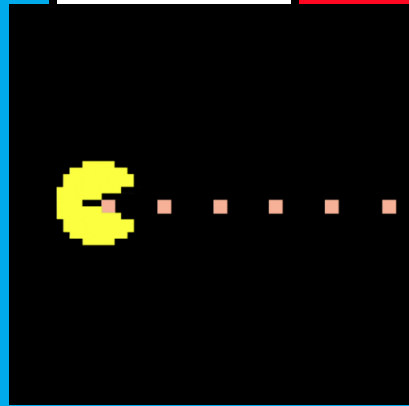


UFMG GAMES

APRESENTA



PRESS START



FASES DO JOGO

- 1 Uma provocação.
- 2 Conceitos básicos. Jogar faz parte da vida.
- 3 O círculo Mágico de Huizinga.
- 4 Qual jogo te cativou?
- 5 Quando o jogo se torna uma coisa séria?
- 6 Christopher Crawford.
- 7 Elementos que compõem o jogo.
- 8 Diferença: gamificação, ensino baseado em jogos e autoria de jogos.
- 9 Gamificação.
- 10 Dinâmicas, mecânicas e componentes.
- 11 Aprendizado efetivo por meio de jogos.
- 12 Qual seu tipo de jogador?
- 13 Referências das informações.
- 14



UMA PROVOCAÇÃO



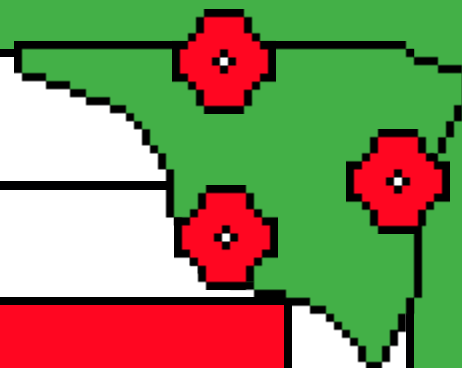
Em um jogo, você controla o movimento dos personagens, conduz as ações. Mas e se você souber que, na verdade, é você está sendo controlado pelo jogo? Vamos assistir a uma reflexão do filme Bandersnatch e a metáfora do Pac-Man.

+CLIQUE PARA ASSISTIR.





CONCEITOS BASICOS



**VOCE SABE QUEM FOI
JOHAN HUIZINGA?**

Foi um historiador e linguista holandês que, em sua obra mais famosa, Homo ludens (2005), abordou o jogo como fenômeno cultural. Diz o estudioso que o jogo é inato ao homem. Vamos pensar mais um pouco a respeito disso?



JOGAR FAZ PARTE DA VIDA



"A existência do jogo é inegável. É possível negar, se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, o bem. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo"

Johan Huizinga





O CÍRCULO MÁGICO DE HUIZINGA



Basicamente, o círculo mágico é um ambiente com limitações imaginárias na qual as regras e os contextos de um jogo fazem sentido. Se ainda não fez sentido para você, clique abaixo e leia um artigo acerca do conceito.

**+SAIBA
MAIS**





QUANDO O JOGO SE TORNA UMA COISA SÉRIA



Você já ouviu falar do joguinho chamado Celeste? Ele trata de temas como a depressão e ansiedade e de como superar as nossas dificuldades. Clique abaixo e assista ao vídeo produzido pelo canal Meteoro Brasil a respeito do jogo.

[+INFO](#)



CRISTOPHER CRAWFORD



Chris é um design de games eum dos primeiros criadores de games indie.



Chris procurou construir formas diferentes de contar histórias.



Ele procura dividir os jogos em quatro elementos, conforme veremos a seguir.





ELEMENTOS QUE COMPÕEM UM JOGO



CEFOR GAMES



**CHRIS
CRAWFORD**

ELEMENTOS
QUE COMPÕEM
OS JOGOS

REPRESENTAÇÃO

O ambiente lembra o mundo real, mas tem suas próprias representações, que possibilitam autossuficiência ao ambiente.

INTERAÇÃO

O jogador, por meio dos comandos e direcionamento, modifica a realidade do jogo, conduz as ações dos personagens.

CONFLITOS

São os desafios do jogo, os vilões, as barreiras, os elementos que precisam ser descobertos. Um jogo precisa de um bom desafio, senão se torna desinteressante.

SEGURANÇA

As consequências das ações valem apenas para o contexto do jogo e não devem conferir risco ao jogador. Vidas perdidas? Apenas do SuperMario.

Quais outros elementos você considera que deveriam compor um jogo? Os elementos propostos por Crawford são suficientes?





QUAL A DIFERENÇA?



1

Gamificação não é a mesma coisa que ensino baseado em jogos. Usa de mecânica de jogos em contextos fora do jogo, a fim de encorajar comportamentos específicos. Veja um exemplo abaixo:

+CLIQUE AQUI

2

Já o ensino baseado em jogos envolve o aprendizado em processo por meio de jogos. Abaixo, indicamos um texto para maior entendimento sobre a diferença entre gamificação e ensino baseado em jogos.

+CLIQUE AQUI

3

Já a autoria de jogos envolve a criação ou customização de jogos pelos próprios envolvidos no processo de aprendizagem, no exercício de diversificadas habilidades. Veja um vídeo interessante:

+CLIQUE AQUI





Elementos da Gamificação

Ranking

Posicionamento competitivo de pessoas em um jogo.

Selos ou troféus

Premiações dadas quando se alcança certo objetivo.

Desafios

Tarefas a serem completadas.

Pontuação

Número que define estados de vitórias ou derrotas e ranqueamento em um jogo.

Engajamento inicial

Tudo que fazemos para deixar a experiência de gamificação mais próxima, divertida e imersiva.

Níveis

escalas diferentes de posição, classificadas por sorte ou número. Exemplo: ouro, prata, bronze.

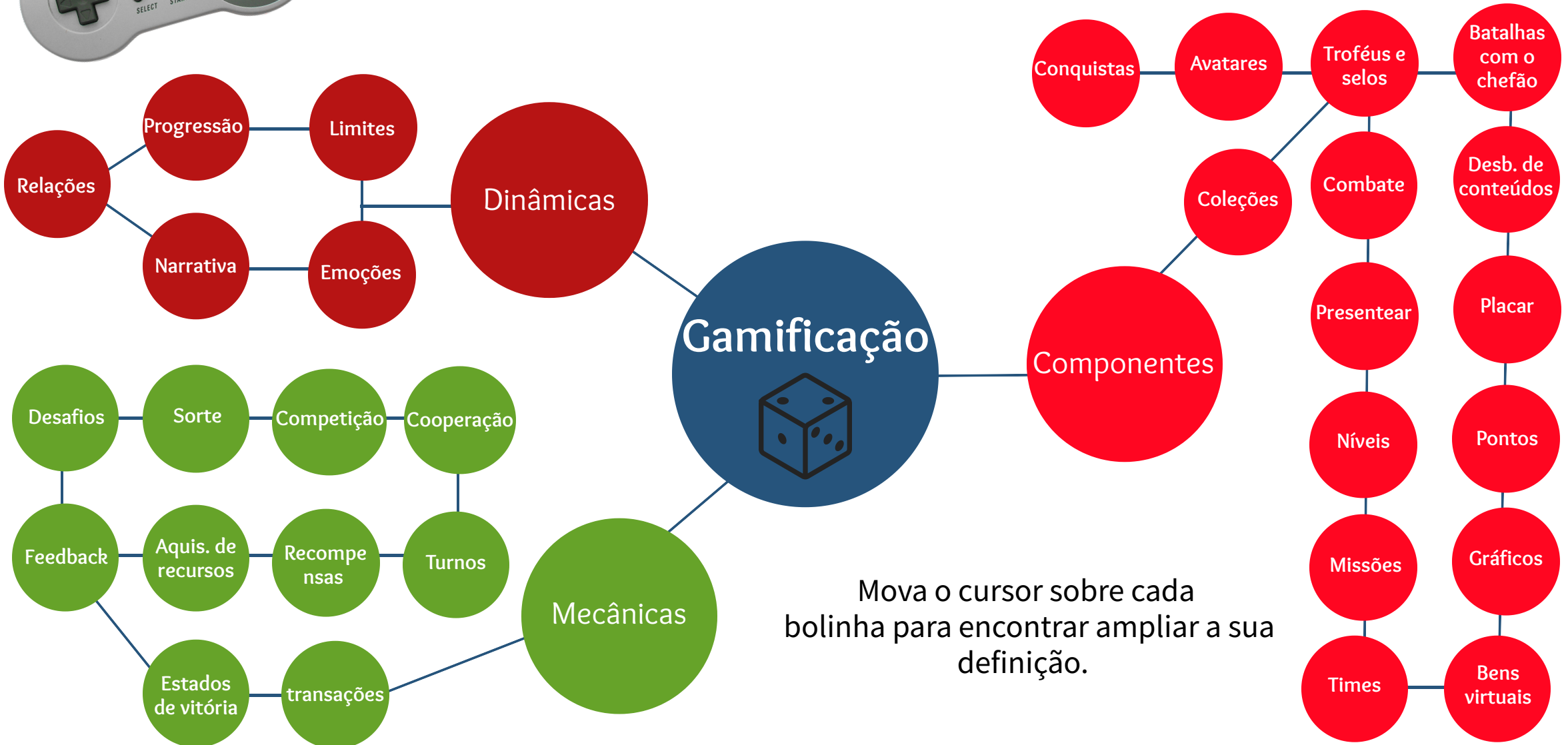




DINÂMICAS, MECÂNICAS E COMPONENTES



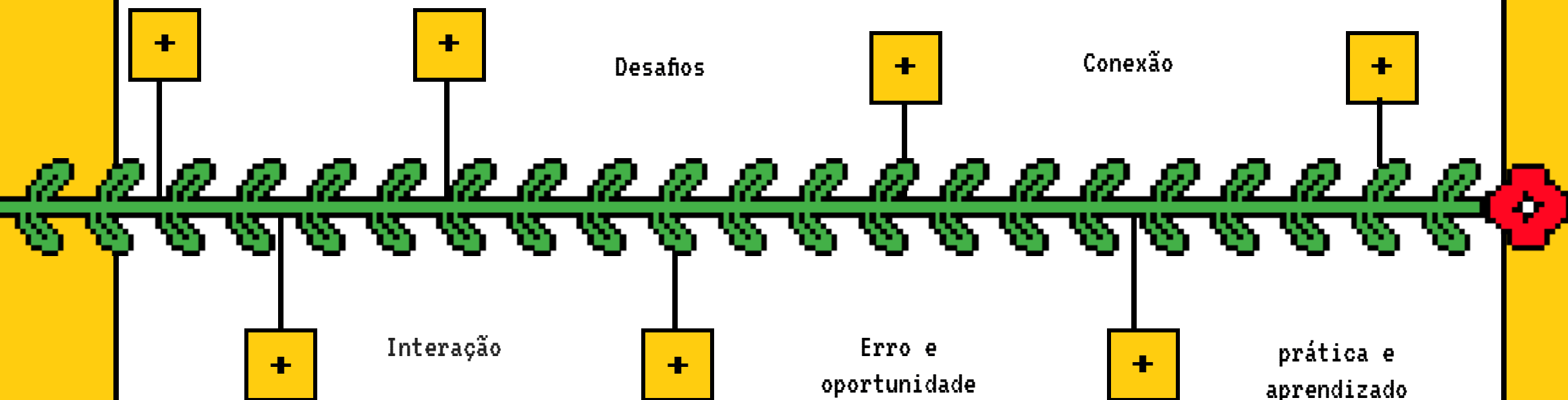
Segundo Werbach (2012)



Mova o cursor sobre cada bolinha para encontrar ampliar a sua definição.



APRENDER JOGANDO - PRINCÍPIOS PARA UM APRENDIZADO EFETIVO POR MEIO DE JOGOS





OS TIPOS DE JOGADORES E SUA RELAÇÃO COM A NOSSA FORMA DE LIDAR COM O MUNDO

Conforme alguns estudiosos, há tipos psicológicos que predominam em nós. Há pessoas que são muito competitivas; outras aprendem por meio da socialização; há aqueles que gostam de desafios, conquistas; e ainda temos os aventureiros, os exploradores, que gostam de descobertas. Richard Bartle procurou estudar esses perfis aplicados aos jogos. É importante também dizer que não somos uma coisa ou outra, mas um conjunto desses elementos, sendo que alguns pontos predominam em diferentes fases da vida. Diante disso, você já fez uma autoanálise e se perguntou qual tipo de jogador predominante você é?



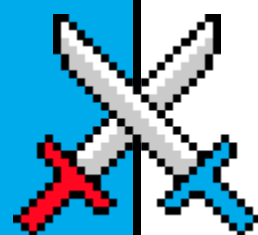
Fonte da imagem: <https://opusphere.com/gamificacao-e-formula-magica-de-bartle/>

Descubra o seu perfil de jogador com o teste de Bartle.
Clique aqui para fazer



AMPLIANDO OS CONCEITOS – GAMIFICAÇÃO

Utilizar jogos em contextos educacionais não é gamificação - Gamificação é o uso desses elementos fora do contexto do próprio jogo. Um exemplo de Gamificação é o aplicativo Duolingo, de aprendizado de idiomas. Nele, existem exercícios envoltos em camadas de gamificação - Troféus, lingots, prática cronometrada... (Sanches, 2021, pag. 44-46)



"Pela óptica da metodologia, uma lista de exercícios pode ser um quiz dinâmico, uma série de pesquisas importantes pode ser uma caça ao tesouro (que, no caso, é uma resposta) e alunos alcançando metas podem se tornar troféus e conquistas." (Sanches, 2021, pag. 48)



REFERÊNCIA DAS INFORMAÇÕES

Todas as informações aqui apresentadas foram extraídas do livro de Murilo Henrique Barbosa Sanches, que tem me ajudado muito a compreender os conceitos evidenciados aqui. O objetivo aqui era apresentar uma síntese de uma parte do trabalho do educador. Recomendo a leitura do seu livro para maior compreensão e vivência dos conceitos aqui abordados.





GAME
OVER
MUITO OBRIGADO!



Gamificação, ensino baseado e autoria em jogos de Roberto Araújo disponível em: <https://view.genial.ly/61fae60bf8c69e001e409e3b/presentation-gamificacao-ensino-baseado-em-jogos-e-autoria-de-jogos> é licenciado com uma licença Creative Commons Atribuição-Compartilha Igual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0).