

TEMA: JOGOS SÉRIOS

Profa. Ana Carolina
Gondim Inocêncio
anainocencio@ufj.edu.br



O QUE SERÁ
APRESENTADO
NESTE
CONTEÚDO?

Introdução

Diferenciando
termos

Jogos Sérios

INTRODUÇÃO



JOGOS

Reflexão sobre jogos e seriedade:

O jogo e a diversão não têm necessariamente um estatuto menor, inferior em relação à seriedade. Johan Huizinga, em Homo Ludens (1983) fazia a seguinte reflexão:





JOGOS

Reflexão sobre jogos e seriedade:

[...] jogo é positivo, seriedade é negativo. O significado de 'seriedade' é definido de maneira exhaustiva pela negação do 'jogo' – seriedade significando ausência de jogo ou brincadeira e nada mais.

Por outro lado, o significado de 'jogo' de modo algum se define ou se esgota se considerado simplesmente como ausência de seriedade.

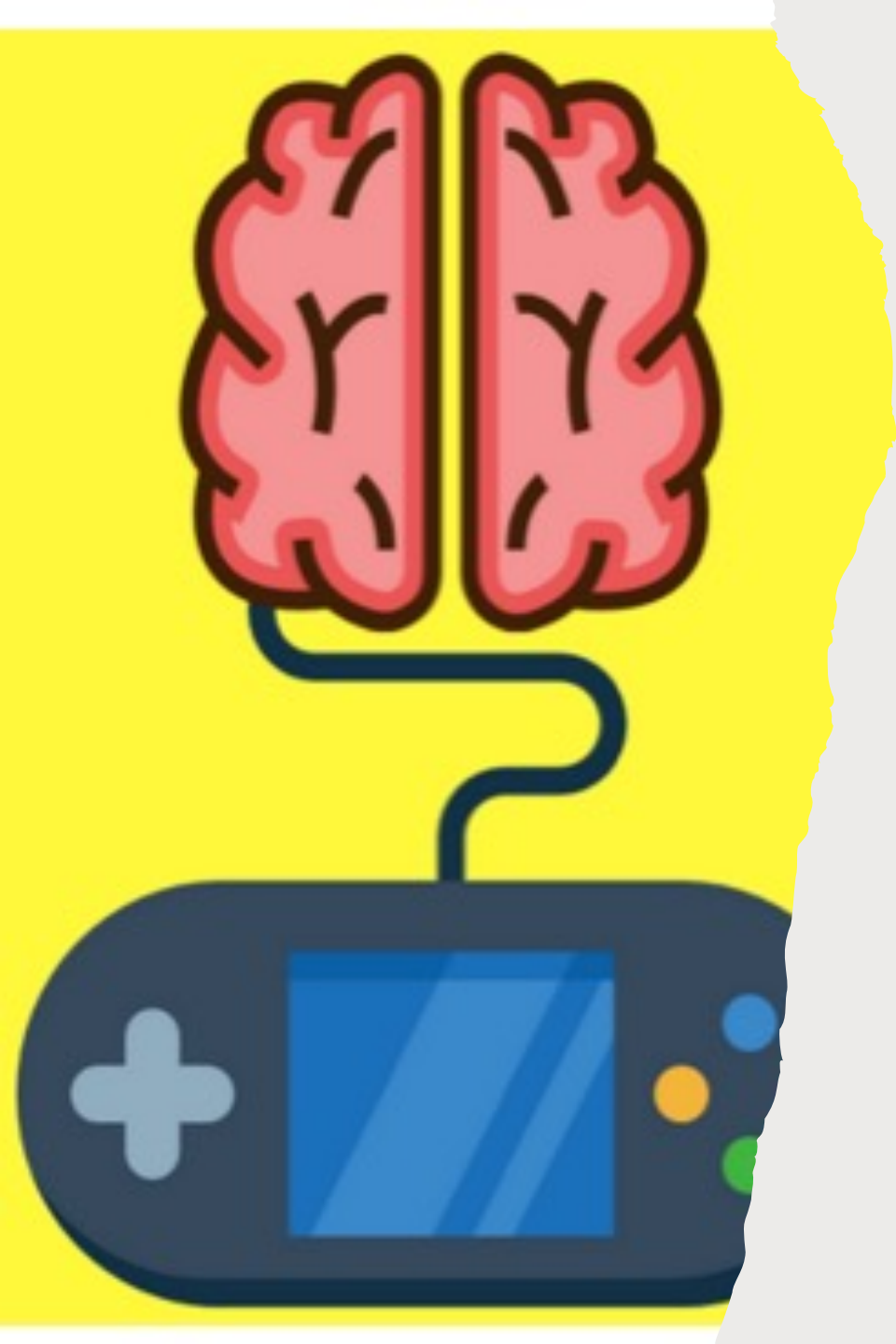


JOGOS

Reflexão sobre jogos e seriedade:

O jogo é uma entidade autônoma. O conceito de jogo enquanto tal é de ordem mais elevada do que o de seriedade.

Porque a seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade.



CONTINUANDO A REFLEXÃO

- Tanto é possível incluir a seriedade em jogos que tem-se o conceito de *Jogos Sérios do inglês Serious game*
- Este tipo de jogo tem como principal objetivo uma experiência diferenciada, que pode servir para diferentes finalidades como treinamento, educação, desenvolvimento de habilidades etc.

DIFERENCIANDO TERMOS



DIFERENCIANDO TERMOS



O que vem a cabeça
de vocês quando falo
sobre GAMIFICAR?

D I F E R E N C I A N D O T E R M O S

- Provavelmente a primeira imagem que vem à cabeça, quando falamos sobre GAMIFICAR, é de um jogo eletrônico por meio de computador ou mesmo dispositivos móveis.
- Não está errado totalmente, mas limitado.
- Ralph Koster, em seu livro “Teoria da Diversão”, define jogo como sendo:

“Um sistema no qual os jogadores se empenham em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade, feedback, que resulta em produtos quantificáveis e que desperta reações emocionais.”

DIFERENCIANDO TERMOS

- É possível perceber que a compreensão do que é jogo é algo natural, mesmo que nunca tivéssemos nos deparado com esta definição.
- O importante agora é diferenciar os termos:
 - Jogos,
 - Jogos sérios e
 - Gamificação.

D I F E R E N C I A N D O T E R M O S

- Gamificação, é aplicado de forma ampliada e você mal percebe que ele faz parte do seu dia a dia.
 - Juntar milhas aéreas;
 - Juntar pontos em cartão de crédito;
 - Ganhar pontos no waze
 - Views no LinkedIn
 - Acompanhar a tabela dos vigilantes do peso
 - Até fazer uma aposta para ver quem será o primeiro a piscar.
- Todos eles tem gamificação.

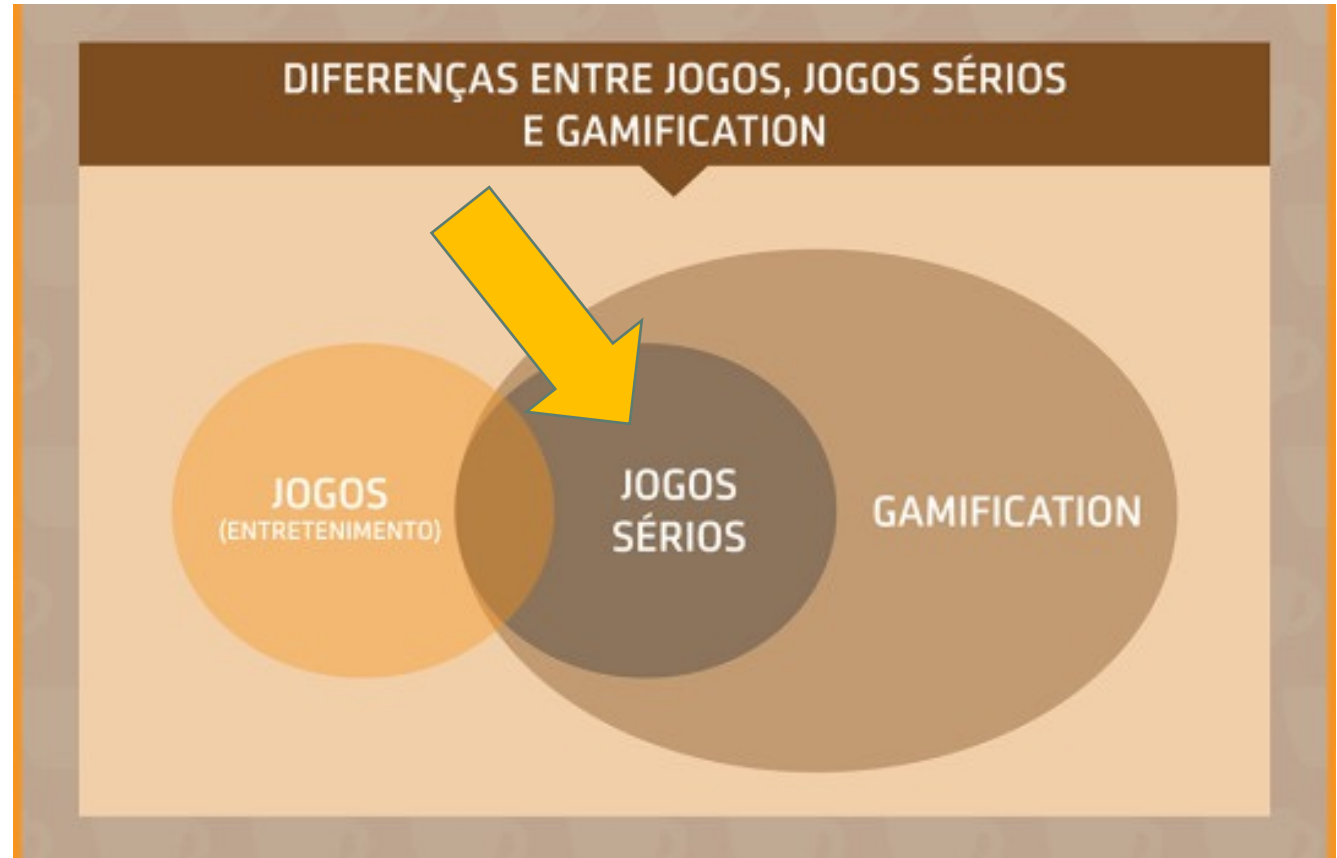
DIFERENCIANDO TERMOS

- Mais especificamente, gamificação na educação compreende a ideia de adicionar elementos, mecânica e lógica de jogos para engajar as pessoas na finalidade da aprendizagem.

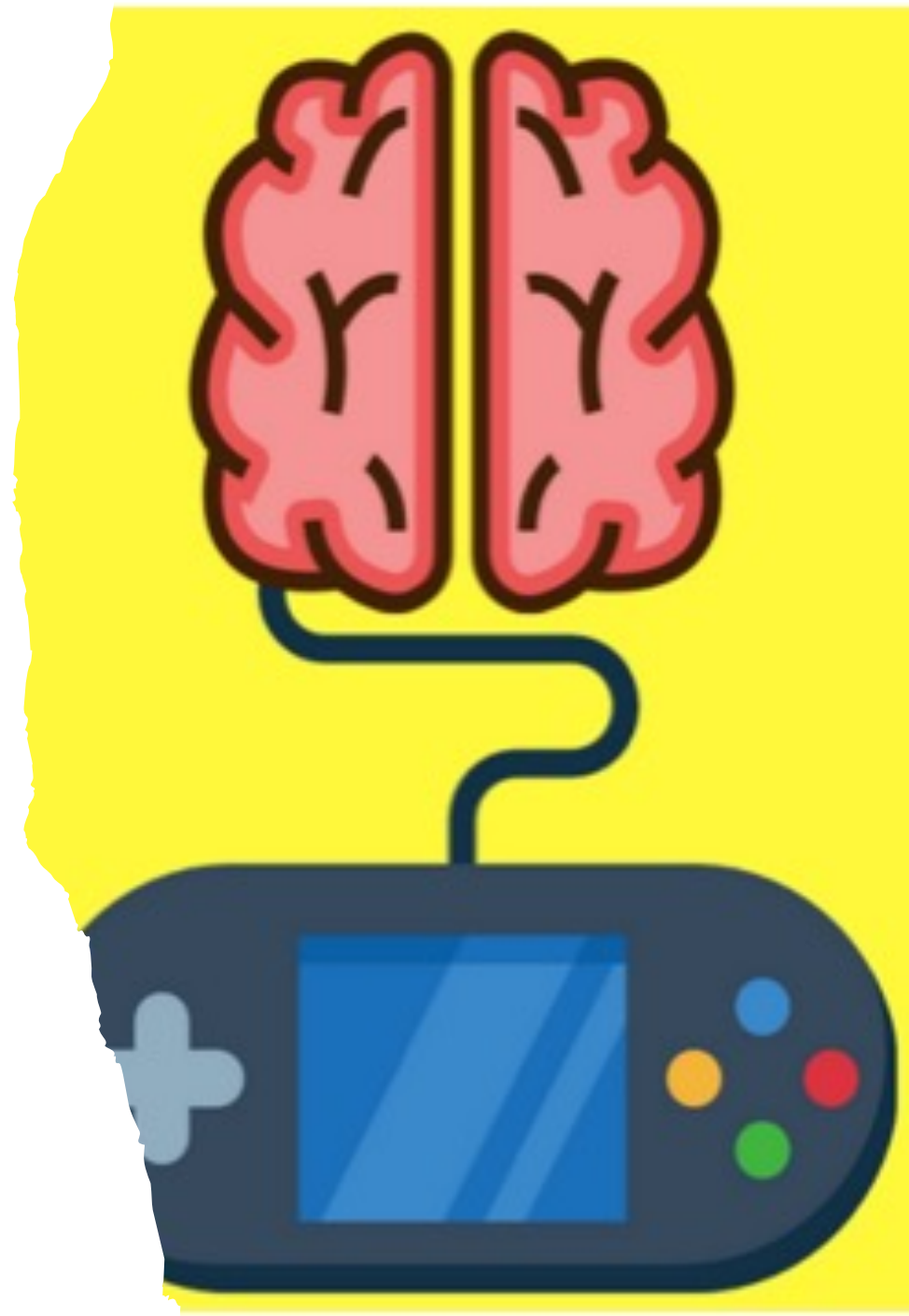
(ASSUNTO DA NOSSA PRÓXIMA AULA)

DIFERENCIANDO TERMOS

- Sendo assim, apenas para nos situarmos, observe a imagem inspirada no livro *“The gamification of learning and instruction”* de Karl M. Kapp (2012)



JOGOS SÉRIOS



JOGOS SÉRIOS

- O termo "sério" (serious) refere-se que o jogo é voltado mais para fins educacionais do que de entretenimento.
- Os jogos sérios geralmente são usados para treinamento, publicidade, simulação e educação.
- São projetados para diferentes dispositivos (dispositivos móveis, consoles de videogames, computadores, etc.)

JOGOS SÉRIOS

- Esses jogos – que muitas vezes são ambientes de simulação virtual– permitem que os aprendizes vivenciem situações diversas e, as vezes, até impossíveis se imaginarmos ambientes reais, por diversos motivos como segurança, custo, tempo e até mesmo limitações humanas.
- Sendo assim, esses jogos ajudam a melhorar o desempenho em uma variedade de tarefas.

JOGOS SÉRIOS

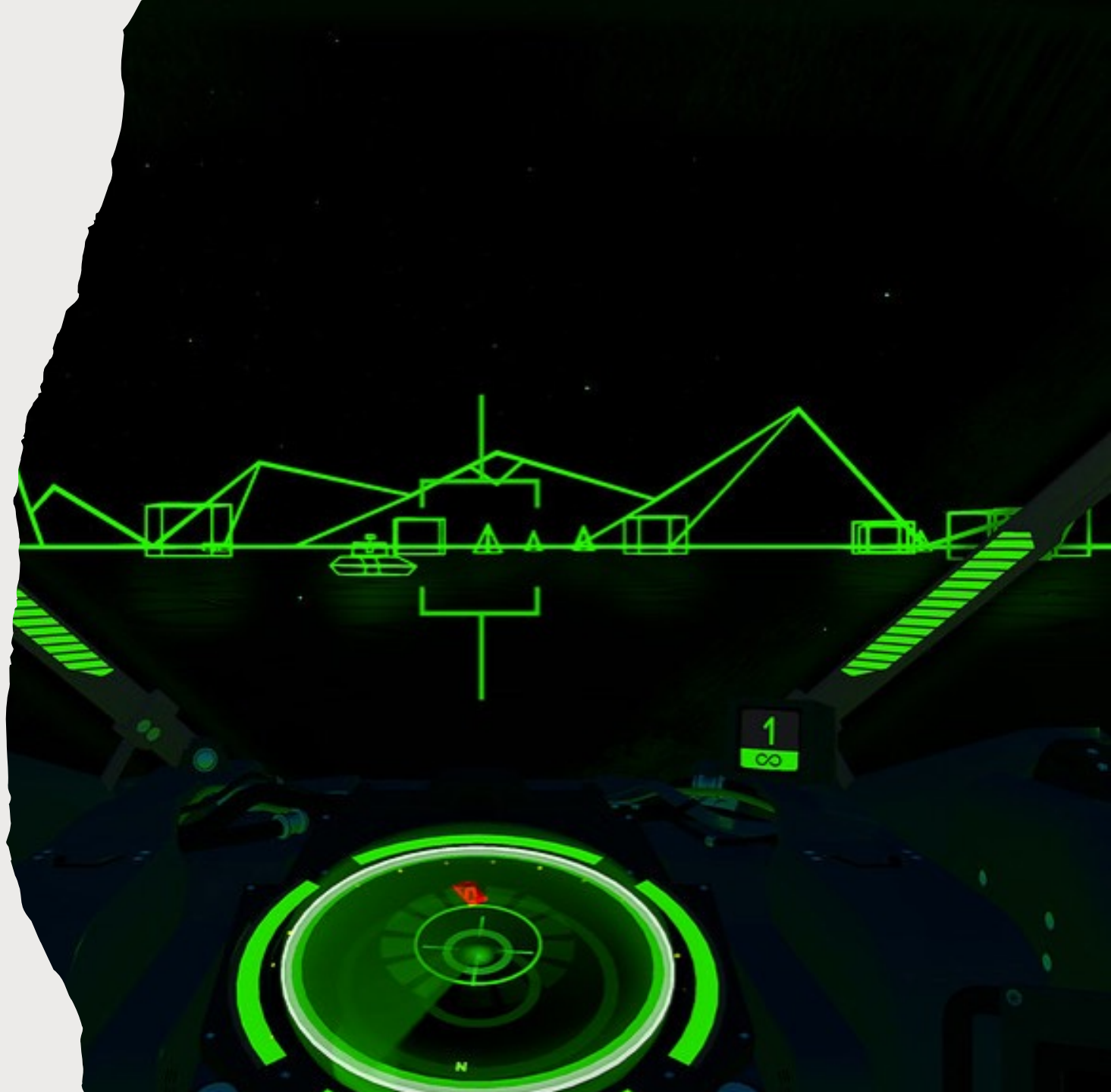
- Esses jogos podem ser utilizados para:
 - Aprendizagem e memória;
 - Habilidades psicomotoras;
 - Atenção seletiva visual;
 - Habilidades analíticas e espaciais;
 - Habilidades estratégicas.

JOGOS SÉRIOS

- Para promover um desenvolvimento cognitivo, jogos sérios podem assumir papéis em diversas áreas.
- Por exemplo, jogos com fins pedagógicos envolvem o jogador em atividades de aprendizagem em diferentes domínios, servindo como ferramentas instrucionais ou até fomentando avaliações.

JOGOS SÉRIOS

- O conceito de jogos com propósitos educativos, tem sua origem antes da revolução tecnológica e do uso computadores.
- O primeiro jogo sério que se tem notícia foi o Army Battlezone, um projeto desenvolvido pela empresa ATARI nos anos 80.
- Este jogo foi concebido para treinar militares em situação de batalha.



JOGOS SÉRIOS – CATEGORIAS MAIS CONHECIDAS

- *Advergames (Publicidade em Jogos)*
- *Educativos*
- *Jornalísticos*
- *Militares*

JOGOS SÉRIOS – CATEGORIAS MAIS CONHECIDAS

- *Advergames (Publicidade em Jogos):*
- Jogos com o intuito de divulgar marcas, produtos, organizações ou pontos de vista. Ou seja, esses jogos são ações de marketing.

JOGOS SÉRIOS – CATEGORIAS MAIS CONHECIDAS

- *Advergames (Publicidade em Jogos):*
- Podem ser totalmente feitos para se encaixarem em torno de temas relacionado a algum produto;
- Podem ser mais sutis, como outdoors dentro do jogo.
- O termo surgiu em 2000 e foi cunhado por Anthony Giallourakis, usado pela primeira vez na revista Wired em 2001.
- Ele se refere a jogos eletrônicos que anunciam um produto, organização ou marca.

JOGOS SÉRIOS – CATEGORIAS MAIS CONHECIDAS

- *Advergames (Publicidade em Jogos):*
- Tipos:
 - Jogos podem ser **alocados no site da empresa** para reter visitantes e retê-los por mais tempo.
 - **Jogos comerciais** desenvolvidos e vendidos (ou distribuídos gratuitamente) carregando no centro do game design a **mensagem da marca**.
 - **In-game advertising**, onde o produto ou anúncio é parte do jogo.

JOGOS SÉRIOS – CATEGORIAS MAIS CONHECIDAS

- *Educativos*
- Jogos com o objetivo de transmitir ensinamentos por meio de entretenimento
- Assim, como vimos na aula passada, neste tipo de jogo sério, o conhecimento é alcançado por meio de desafios que motivam a interação e proporcionam o engajamento do aprendiz.

JOGOS SÉRIOS – CATEGORIAS MAIS CONHECIDAS

- *Jornalísticos ou Newsgames*
- Jogos que reportam eventos noticiosos ou fazem comentários editoriais sobre determinados eventos.
- Neste tipo de jogo sério existe a junção entre jogos e notícias que, além de trazer entretenimento, trazem notícia e informação de forma mais contextualizada para o leitor.

JOGOS SÉRIOS – CATEGORIAS MAIS CONHECIDAS

- *Jornalísticos ou Newsgames*
- Pode ser desde apresentar uma reportagem especial mais aprofundada e interativa
- Ou, até mesmo, uma questão no estilo charge, uma opinião de cunho político ou social em um formato mais solto.

JOGOS SÉRIOS – CATEGORIAS MAIS CONHECIDAS

- *Jornalísticos ou Newsgames*
- Os newsgames começaram em 2001 com o game: “Kabul Kaboom”
- O jogo falava sobre os bombardeios feitos pelo EUA no Afeganistão após o ataque de 11 de setembro do mesmo ano.





JOGOS SÉRIOS – CATEGORIAS MAIS CONHECIDAS

- *Jornalísticos ou Newsgames*
- Seguindo a mesma crítica, em 2003 foi desenvolvido o jogo “September 12th” primeiro projeto newgaming.com e que seria considerado o primeiro sucesso na área.
- Neste jogo o jogador devia combater terroristas através de bombardeios enquanto poupava civis, porém logo se percebia que o jogo tornava impossível salvar todos os civis mostrando que violência não era a resposta.

JOGOS SÉRIOS – CATEGORIAS MAIS CONHECIDAS

- *Jornalísticos ou Newsgames*
- Alguns newsgames disponíveis para jogar:

Alguns newsgame que estão disponíveis para jogar:

September 12th: Jogo sobre atentado de 11 de Setembro de 2001.

Play Madrid: Jogo homenagem às vítimas do atentado terrorista em Madri em março de 2004.

Presidential Pong: Jogo de pingue-pongue entre candidatos à presidência dos EUA de 2008.

Cutthroat Capitalism: Simulação de negociações e táticas da pirataria da costa da Somália.

Pule o muro: Homenagem aos 25 anos da queda do muro de Berlim. No jogo, o jogador deve tentar pular o muro enquanto aprende sobre diversas tentativas de fuga históricas.

Spent: O jogo simula diversas situações diárias ensinando o jogador a poupar.

Comande você mesmo a bateria de uma escola de samba: O infográfico gamificado ensina como funciona a bateria de uma escola de samba e mostra como funciona cada instrumento individualmente

Supercrise: Um super trunfo com dados e índices dos países

Filosofighters: Jogo clássico de luta entre os principais filósofos da história.

Science Kombat: Seguindo a mesma linha de “Filosofighters”, um combate entre nomes famosos da ciência.

JOGOS SÉRIOS – CATEGORIAS MAIS CONHECIDAS

- *Militares*
- Jogos que simulam operações militares com objetivo de treinamento.
- Deve-se usar, principalmente quando existe a necessidade crítica de sucesso durante a aplicação de conteúdo.
- Este sempre foi o caso para pilotos de tanques e aviões, técnicas de usinas nucleares.

JOGOS SÉRIOS – CATEGORIAS MAIS CONHECIDAS



- *Militares*
- Os alemães viram resultados do exercício militar Refrogrer despencar de R\$181 milhões para R\$ 35 milhões, quando eles começaram a adicionar mais simulações para substituir as atividades físicas.

GAMIFICAÇÃO – DESAFIO UMA TECNOLOGIA INOVADORA



ATIVIDADE PRÁTICA



ATIVIDADE PRÁTICA

- FLIPGRID
- DÚVIDAS SOBRE O DESENVOLVIMENTO DO ROTEIRO / PROJETO JOGO /SW EDUCACIONAL