

TEMA: ROTEIRO PARA
JOGOS EDUCACIONAIS

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



O QUE SERÁ
APRESENTADO
NESTE
CONTEÚDO?

Jogos Educacionais

Roteiro para Jogos Educacionais

Storyboard

JOGOS EDUCACIONAIS



JOGOS EDUCACIONAIS

- *Jogos Educacionais fazem parte de um grande grupo denominado Jogos Sérios (serious games) – Assunto de nossas próximas aulas.*
- *Ao nos depararmos com a tarefa de desenvolver um roteiro para um jogo educacional, primeiro devemos verificar que tipo de narrativa será utilizada.*
- *O jogos educacionais podem conter narrativas interativas, ou seja, o produto resultante é representado pelo passo-a-passo do usuário em um sistema que oferece oportunidades de ações e decisões.*

- *A narrativa interativa possibilita uma organização de eventos de maneira multi sequencial por diferentes caminhos em arranjos pré-definidos pelos desenvolvedores.*
- *Neste sentido, apresentam-se os recursos interativos que são os diferenciais das narrativas digitais interativas*
- *Possibilitando envolver o jogador por meio de três características estéticas básicas*

JOGOS
EDUCACIONAIS

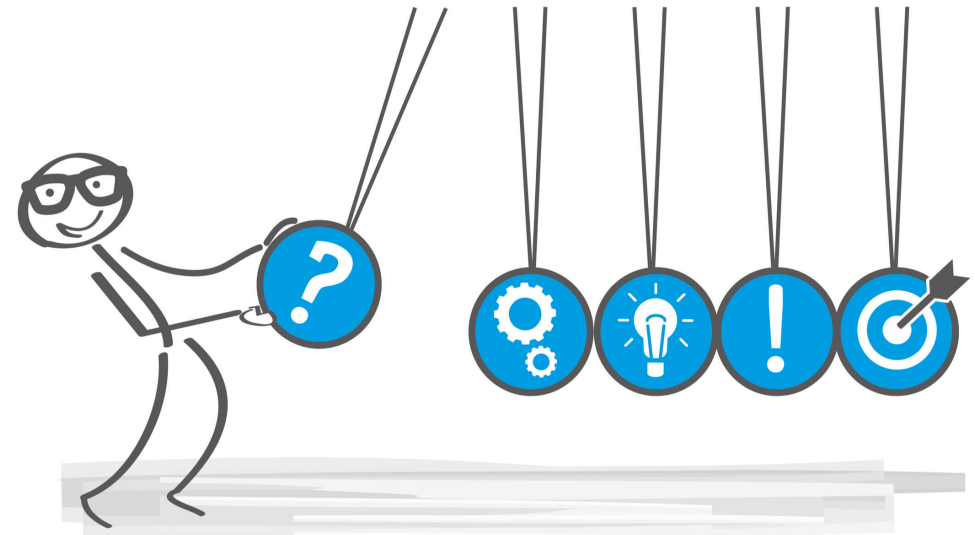
JOGOS EDUCACIONAIS

- ***A Imersão:** uma narrativa bem estruturada, envolve o jogador a tal ponto que este perde a noção de tempo.*



JOGOS EDUCACIONAIS

- **A Ação** : *permite ao jogador agir de forma significativa na narrativa, sendo que as escolhas do jogador geram consequências que devem fazer sentido e impactar verdadeiramente o percurso da história.*



JOGOS EDUCACIONAIS

- ***A Transformação:** são as consequências da interação do jogador no ambiente do game que resulta em mudanças de formas, elementos ou conteúdos.*



ROTEIRO PARA JOGOS EDUCACIONAIS



ROTEIRO PARA JOGOS EDUCACIONAIS

- Para escrever o roteiro do jogo educacional será necessário alguns passos:
 1. Definir a ideia do jogo (conteúdo, narrativa e jogadores)
 2. Definir os objetivos educacionais
 3. Definir os personagens e suas funções no jogo
 4. Definir os conflitos
 5. Fazer a representação visual por meio de um storyboard

PASSO 1 – DEFINIR A IDEIA DO JOGO (CONTEÚDO, NARRATIVA E JOGADORES)

- Nesta etapa deve-se definir a ideia do jogo educacional.

Qual o tema?

Qual o público-alvo?

Qual o conteúdo que será abordado?

Como será a narrativa do jogo?

Será multiplayer ou single player?

PASSO 2 – DEFINIR OS OBJETIVOS EDUCACIONAIS

- Nesta etapa é importante esclarecer:
- Quais são os objetivos educacionais?
- Onde, no jogo, estes objetivos serão inseridos?

PASSO 3 – DEFINIR OS PERSONAGENS E SUAS FUNÇÕES NO JOGO

- Nesta etapa é importante esclarecer:
- Quais são os personagens?
- Qual é o personagem principal?
- Existem personagens que auxiliam nos conflitos do jogo? Quais são?
- Existem personagens que atrapalham os conflitos com objetivos educacionais de reflexão? Quais são?

PASSO 4 – DEFINIR OS CONFLITOS

- Nesta etapa é importante esclarecer:
- Quantos conflitos serão apresentados ao jogador?
- Quais as recompensas dos conflitos?
- Qual o conflito final?
- Quais conhecimentos são necessários para o conflito final?

PASSO 5 – FAZER A REPRESENTAÇÃO VISUAL POR MEIO DE UM STORYBOARD

- Nesta etapa será apresentada, de forma gráfica, os elementos apresentados nos passos 1 ao 4.

APRESENTAÇÃO DO MODELO DE ROTEIRO DO JOGO EDUCACIONAL

- Roteiro do jogo educacional

STORYBOARD



STORYBOARD

- *O que é:* consiste em uma série de ilustrações ou imagens arranjadas em sequência com o propósito de pré-visualizar um filme, animação ou gráfico animado, incluindo elementos interativos em websites.
- Utilizado como um instrumento facilitador no processo de design, pois auxilia a simular situações.

STORYBOARD

- Para o storyboard, sugere-se o uso da ferramenta:
- https://www.canva.com/pt_br/criar/storyboard/

ATIVIDADE PRÁTICA



ATIVIDADE PRÁTICA

- CRIAÇÃO DE UMA NARRATIVA PARA EXPLORAR OS RECURSOS OFERECIDOS PELA FERRAMENTA DE STORYBOARD:
- https://www.canva.com/pt_br/criar/storyboard/



DEFINIÇÃO DUPLAS JOGO EDUCACIONAL



DUPLAS OU INDIVIDUAL

- Dupla 1:
- Dupla 2:
- Dupla 3:
- Individual:

GAMIFICAÇÃO REGRAS



DEFINIÇÃO REGRAS GAMIFICAÇÃO

- GAMIFICAÇÃO N1 – PROGRAMAÇÃO

Dia 06/09/2021 – A turma escolherá, por meio de brainstorming, três desafios que serão aplicados ao longo da disciplina

DESAFIOS N1:

Desafio 1 - Dia 20/09/2022 – Apresentar uma tecnologia que pode ser utilizada no ensino.

Regra: Esta tecnologia ainda não foi utilizada ou apresentada na disciplina.

Este desafio vale 10 pontos

Desafio 2 – Dia 27/09/2022 - Escolhido pela turma

Este desafio vale 15 pontos

Desafio 3 - Dia 04/10/2022 – Será feito um kahoot durante a aula, com o conteúdo abordado até o dia 27/09/2022.

Este desafio vale 20 pontos

DEFINIÇÃO REGRAS GAMIFICAÇÃO

- GAMIFICAÇÃO N2

Desafio 1:

Dia 18/10/2022 – Desafio escolhido por brainstorming pela turma.

Este desafio vale 10 pontos

Desafio 2:

Dia 01/11/2022 – – Será feito um kahoot durante a aula, com o conteúdo abordado até o dia 25/10/2022 Este desafio vale até 20 pontos

Desafio 3:

Dia 15/11/2022 – Desafio escolhido por brainstorming pela turma.

Este desafio vale 30 pontos

BRAINSTORMING PARA 3 DESAFIOS

- Defina um desafio que você gostaria que fosse realizado na aula de tecnologia
- Os 3 desafios mais bem votados serão trabalhados na gamificação, conforme apresentado.

BRAINSTORMING GAMIFICAÇÃO