**Jogos sérios e suas categorias**

Jogo sério é um jogo que utiliza jogos computacionais com o propósito mais educacionais que entretenimento, ou seja, se diverte aprendendo, e tem sido amplamente utilizado em empresas para treinamento de funcionários, na área de saúde, gestão de emergência, entre outros.

Army Battlezone, foi o primeiro jogo sério, sendo um projeto da Atari nos anos 80, com a finalidade de treinar militares em situação de batalha.

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Serious_game>.

**GBL(Game Based Learning) do português, Aprendizagem Baseada em Jogos**

Campos (2006) apud Ana Lúcia, Ana Cecilia, Heloísa Teixeira (2016)

Através do jogo se desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor. O jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição.

(Carlos v. de Carvalho 2015) Jogo é um conceito onde as pessoas (jogadores) procuram ultrapassar metas com objetivo a vitória; e no escopo do jogo, tendo que respeitar regras referente a esse ambiente restrito, o descumprimento dessas regras gera um castigo ou punição.

Jogar sozinho, ou com adversário (um contra o outro) com dois ou mais jogadores agindo em colaboração ou em rivalidade, equipe contra equipe, isso dependerá do jogo em si.

Jogar desperta prazeres e emoções que decorre de uma série de outros fatores; quando um jogador executa ações de forma correta o jogador é premiado, seja com (pontos, vidas, ou passando de fase etc.), e quando o jogador executa ações de forma errada o mesmo ocorre de forma contraria, perdendo pontos, vidas, etc.

O jogo permite um aspecto de colaboração e ou competição que atrai e mantém os mais diversos públicos . com jogo o jogador aprende com seus próprios erros .

Jogos são ambientes que reforçam a capacidade de tomar decisões, trabalhar em equipe e o espirito de liderança e colaboração.

# DGBL (Digital Game Based Learning) do português, Aprendizagem Digital Baseada em Jogos

Pesquisa feita por Silva, Medeiros e Aranha (2014), englobando o cenário nacional e internacional, com o objetivo de saber qual eficácia dos jogos digitais no processo de ensino de programação a fim de diminuir a evasão, aprimorar o desempenho e engajamento por parte de alunos pelas disciplinas de programação, conforme resultados de estudos o uso se demostrou ser eficaz.

Segundo [Tchounikine 2011], o desenvolvimento de um software educativo pode ser guiado por etapas como imaginar, pensar e elaborar uma solução computacional baseada em objetivos pedagógicos.

A figura abaixo representa a relação entre o mundo real e o mundo lúdico adaptado ao contexto do jogo, Fritz a jornada.

MUNDO REAL

Lixo polui os rios

E consequências trazidas pelo lixo

MUNDO LUDICO salvar os seus amiguinhos que vivem naquele ecossistema e combater o lixo que poliu e prejudica vitalmente aos seus amiguinhos

descartar o lixo em locais adequados diminuindo o nível de poluentes nos rios, melhorando a qualidade do ar e transformando o lixo em produtos com ciclo de vida ativo e não descartável, assim exterminando vetores transmissores de doenças, como dengue e outros relacionados ao lixo.



Experiencias aprendizagem