



O que é um jogo?

jogo

jo.go

sm (lat jocu) **1** Brincadeira, divertimento, folguedo. **2** Passatempo, em que de ordinário se arrisca dinheiro, ou outra coisa. **3** Divertimento ou exercício de crianças, em que elas fazem prova da sua habilidade, destreza ou astúcia. **4** Maneira de jogar. **5** Conjunto de regras a observar, quando se joga. **6** Cartas ou peças distribuídas a cada parceiro e com que ele deve jogar. **7** Lance que cada jogador faz ou tem de fazer. **8** Disposição, estado ou valor das cartas ou peças do jogo. **9** Cartas ou peças para jogar. **10** Entrada, parada. **11** Vício de jogar. **12** Cada uma das partidas em que se divide um certame. **13** Apostas. **14** Especulação de bolsa. **15 Mec** Espaço livre entre duas peças, tais como eixo e mancal, ou êmbolo e cilindro; folga, interstício, luz. **16** Movimento das peças de um mecanismo. **17** Cada uma das duas partes da armação da carruagem a que pertence um eixo: **Jogo dianteiro e jogo traseiro.** (...)

Fonte: Minidicionário Michaelis

Atividade realizada por seres humanos, que possuem suas crenças e culturas e que analisa as suas ações de forma subjetiva.

Conceito geral

Sendo uma das mais antigas **atividades coletivas** da humanidade, os jogos são um **expoente cultural** das sociedades antigas e modernas.

Acompanham o crescimento humano e enriquecem as experiências entre as pessoas. São estudados e referenciados em áreas acadêmicas como a medicina, a política, a arquitetura, a música, a pedagogia, a psicologia, as artes plásticas e o direito.

Jogos compreendem atividades coletivas que geram **reações humanas**.

Para quem pratica	Para quem vê
Pode gerar uma série de sensações, exigindo esforço físico e mental pelo entendimento de um conjunto de regras, às vezes com um treinamento técnico apropriado.	É um evento social de entretenimento e diversão , como uma simples brincadeira de cabo de guerra, mas também pode tornar-se uma paixão viciante que incontrolavelmente motiva pessoas a visitarem casas de jogos e estádios, como as partidas de campeonatos de futebol profissional.

Tipos de jogos

1) Tabuleiro

Jogos de tabuleiro consistem em uma superfície dividida em setores com peças móveis. São os tipos de jogos mais antigos que existem na história do homem. O Jogo Real de Ur (2600 a.C., Mesopotâmia), Senet (3500 a.C., Egito) e Mancala (tipo de jogo de captura de pedras jogado na Arábia, Síria, Egito e África), são alguns dos jogos de tabuleiro mais antigos do mundo.



Nefertari jogando Senet. Pintura da tumba da Rainha Nefertari do Egito (1295–1255 BC)

Geralmente, os jogos de tabuleiro utilizam combinações de movimentos com regras definidas, nas quais em cada turno o jogador deve fazer seu movimento.

Exige **+** intelecto, **-** físico. Jogabilidade **+** demorada e **+** lenta.

Muito famosos na década de 1980, principalmente no Brasil:

simulações de guerra: W.A.R, Combate

economia: Banco Imobiliário

trivia: Master, Imagem e Ação

sociabilização: Jogo da Vida

Você sabia?

O RPG nasceu da mistura dos jogos de tabuleiro de dominação de territórios e dos livros de J.R.R.Tolkien, entre os anos 50 e 70, através dos jogos teatrais.

Cada jogo temático possui regras que remontam preceitos da realidade. Por exemplo, o jogador que sofria alguma penalidade deveria voltar determinadas casas do tabuleiro, considerando que o objetivo do jogo seria chegar em um determinado ponto do mesmo.

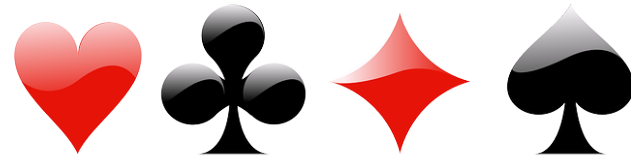
Essa marcação especial dos tabuleiros pode ser através de um sistema delimitado de quadros, representando saída e chegada, ou então pontos que indicam pontuações, bônus e ações ou então pontos específicos que somente determinadas peças podem utilizar. Outra forma de marcação de jogadas é o tempo, que geralmente é regressivo, forçando o jogador a ter pensamento mais rápido.

Alguns jogos de tabuleiro levam o quesito sorte em evidência, enquanto que jogos como xadrez e damas envolvem raciocínio e técnica. O uso de dados para calcular jogadas e movimentos é o mecanismo mais comum que gerencia as ações. Os elementos de interface são as peças do jogo, na maioria das vezes pinos, blocos e peças plástica.

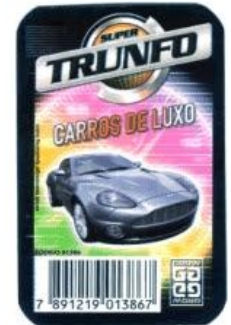
2) Cartas

Jogos de cartas é um **conjunto de símbolos com valores de combinação lógica**, que em determinadas regras representam pontuações para cada combinação empregada em uma jogada. Existem milhares de tipos de jogos de cartas diferentes, que normalmente utilizam o sistema anglo-americano de 52 cartas, com quatro categorias ou naipes e numeração de 2 a 10, mais quatro cartas especiais (Ás, Valete, Rainha e Rei).

Pela sua variedade, podem tanto exigir **raciocínio lógico** como também **extrema técnica**, desde a mais oficializada, como também a famosa trapaça. Foi nesse modelo de partida que o chamado vício de jogo foi conhecido, bem como manhas e jogadas maliciosas. Por isso, os jogos de cartas foram malvistas, sendo associados a pessoas de má índole, que roubam e se aproveitam da ingenuidade de jogadores menos experientes. Culturalmente, os jogos de cartas lembram vícios como a bebida, o cigarro e as drogas. Mesmo os jogos de cartas infantis mais modernos são vistos como vício, por causa dessa herança, que é passada desde gerações passadas.



Recentemente, os jogos de cartas tomaram uma nova dimensão com a criação de jogos como **Super Trunfo** (disputa de valores de uma carta específica), que se tornou bastante popular também na década de 1980, e **Magic the Gathering**, em que o jogador possui um *deck* especial de cartas que simbolizam magias específicas. Nestes dois modelos de jogo, os jogadores apresentam suas cartas e são feitos cálculos externos com os atributos de cada conjunto de cartas.



3) Atléticos

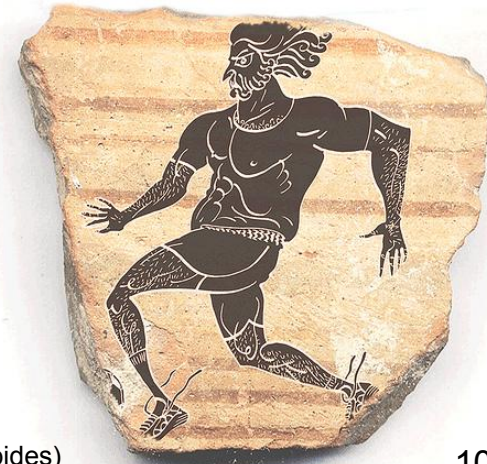
Jogos esportivos ou atléticos são aqueles que, em determinados parâmetros de regras, são fisicamente aplicados em um determinado local de jogo. As ações de cada jogador definem a condição fim da partida, como vencedor ou perdedor.

Suas origens são variadas, passando por atividades esportivas dos chineses em 4000 a.C., bem como os egípcios e os persas, com atividades de salto, luta e corrida. Os mais conhecidos, porém, foram os eventos com característica militar da Grécia, ou os Jogos Olímpicos, até hoje marcados com um dos eventos esportivos mais importantes da humanidade.

Também são **restritivos**, isto é, dependendo do jogo praticado, somente alguns indivíduos poderão realizar determinadas atividades, por exigir de algum atributo físico.

Você sabia?

Para uma justa participação de atletas de todos os grupos, existem olimpíadas para jovens, idosos, universitários, pessoas com deficiência, e até para quem gosta de climas quentes ou gelados.



Fidípides (Filípides)

4) Infantis

Jogos infantis são brincadeiras físicas e mentais com visões educacionais, cujo **objetivo é sociabilizar e educar**. A maioria das brincadeiras de colégios que são promovidas por professores consiste de jogos infantis.

Geralmente, esses jogos são lúdicos, não oficializados e procuram gerar objetivos imateriais.

Amarelinha, polícia-e-ladrão, queimada, pega-pega, etc.

Você sabia?

Jogo de bolas de gude são brincadeiras de rua que sociabilizam crianças e famílias. Quantas e quantas regras existem para este simples e divertido jogo no mundo inteiro?



5) Eletrônicos

Utilizam um dispositivo especial para funcionarem, geralmente eletroeletrônicos.

Geralmente não exigem qualquer tipo de qualidade física e, geralmente, **trabalham com coordenação, reflexos e cognição.**

Funcionam com um conjunto de instruções gravadas em memórias numa placa ou cartucho, sendo processadas por um computador e controladas pelo jogador. Podem ser controlados por inúmeros dispositivos como joysticks, voltantes, pedais, mouse, teclado e botões.

Necessitam de recurso visual e/ou auditivo para apresentar seus resultados. Esses dispositivos podem se configurar de várias formas.



Exercício: Jogos de Tabuleiro

Em grupos, fazer um jogo de tabuleiro.

Aula de hoje + 2 aulas.

Em grupos de, no máximo, 5 pessoas.

Obrigatório:

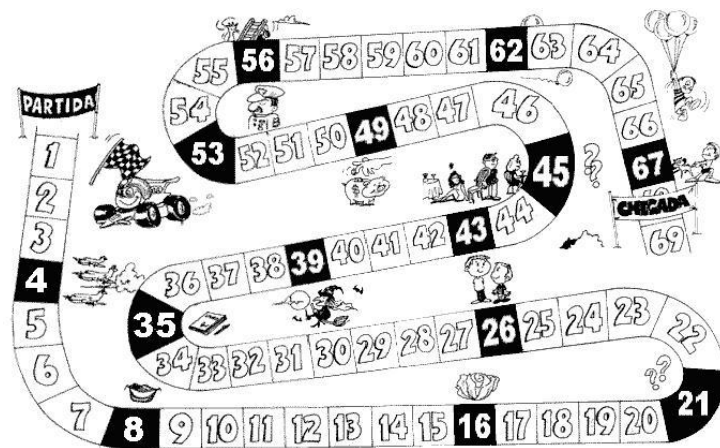
estabelecer tema

objetivo

regras

nome do jogo

confeccionar tabuleiro físico, peças, etc.



Fonte

GULARTE, Daniel. **Jogos Eletrônicos: 50 anos de interação e diversão**. Novas Ideias: Teresópolis, RJ.

Complementar sobre tabuleiros:

<http://mundoestranho.abril.com.br/materia/como-fazer-um-jogo-de-tabuleiro>

<http://super.abril.com.br/blogs/superlistas/8-dicas-para-fazer-seu-proprio-jogo-de-tabuleiro/>

<http://www1.folha.uol.com.br/folhinha/978255-aprenda-a-fazer-um-jogo-de-tabuleiro-bem-antigo.shtml>

GAME OVER!