

# Jogos Educativos

Será que agora vai?



# Igor Arnaldo de Alencar

- Game Tester – Gestão de Software
  - Curador – Steam
  - Gestor de Infra-Estrutura
  - Professor
- 
- Pós Graduando – Educação Tecnológica – CEFET/RJ

*"a vontade fala ainda quando a natureza se cala" - Rousseau*



# Considerações iniciais

- ❖ Agradecer e exaltar o evento
- ❖ Game é arte, e ponto final.
- ❖ O que é processo criativo?
- ❖ Ter controle dos caminhos da criação
- ❖ Importância da criatividade em todas as áreas



# O que é criatividade?

- ❖ Pensar fora da caixa
- ❖ Encontrar soluções para problemas inéditos
- ❖ Jogo de cintura
- ❖ Colocar na prática algo do mundo das ideias
- ❖ Entender e recriar metodologias





# Um exemplo de Criatividade

## Evolução - JigSaw

- Filme: Jogos Mortais (2004)
- Jogos Mortais – O jogo (2009) [Platorma: PS3; Xbox 360]
- Escape Room/Puzzle Room (2015-Brasil)
- Imersão Virtual (RV) – 2017 : Trailer : Jogor Mortais – JigSaw



- Frequência cardíaca elevada (+ 24%) (do estudo de eficácia emocional)
- Aumento da reação galvânica da pele ou sudorese (+ 44% dos picos por minuto)
- Ativação muscular aumentada (mais de 3 vezes) associada ao sorriso



# Escape Room – Sala do Desafio



## Quem pode participar?

Grupos de amigos, colegas de trabalho e famílias. É uma diversão para todas as idades. Crianças menores de 12 anos devem estar acompanhadas por um adulto. Venham jogar em grupos de 2 a 16 participantes dependendo da sala escolhida.



## Corporativo, Marketing e RH

Seleção, treinamento e integração para sua empresa. Comunicação, liderança e trabalho em equipe analisados de uma forma inovadora. Customize a sala Escape60 para lançar produtos e oferecer aos seus consumidores uma nova experiência da sua marca.



## Eventos e Festas

Comemore aniversários, festas e happy hours com a gente! É uma forma nova e inesquecível de surpreender seus amigos em momentos especiais.



## Pedagógico

O Escape 60 é uma atividade interdisciplinar totalmente inovadora e lúdica em que os alunos se divertem enquanto desenvolvem suas habilidades. A atividade pode ser aplicada a alunos do Ensino Fundamental I e II e Ensino Médio. Entre em contato para mais informações sobre pacotes especiais.

Bem-vindo a um lugar onde tudo o que você já imaginou pode ser verdade, mesmo seu pior pesadelo. Resolva enigmas para encontrar o seu caminho para sair da sala antes que seja tarde demais - Algo espreita nas sombras... Um jogo imersivo, intenso e flexível criado para a Realidade Virtual. Um jogo episódico que será explorado com mais níveis e conteúdo na estrada!

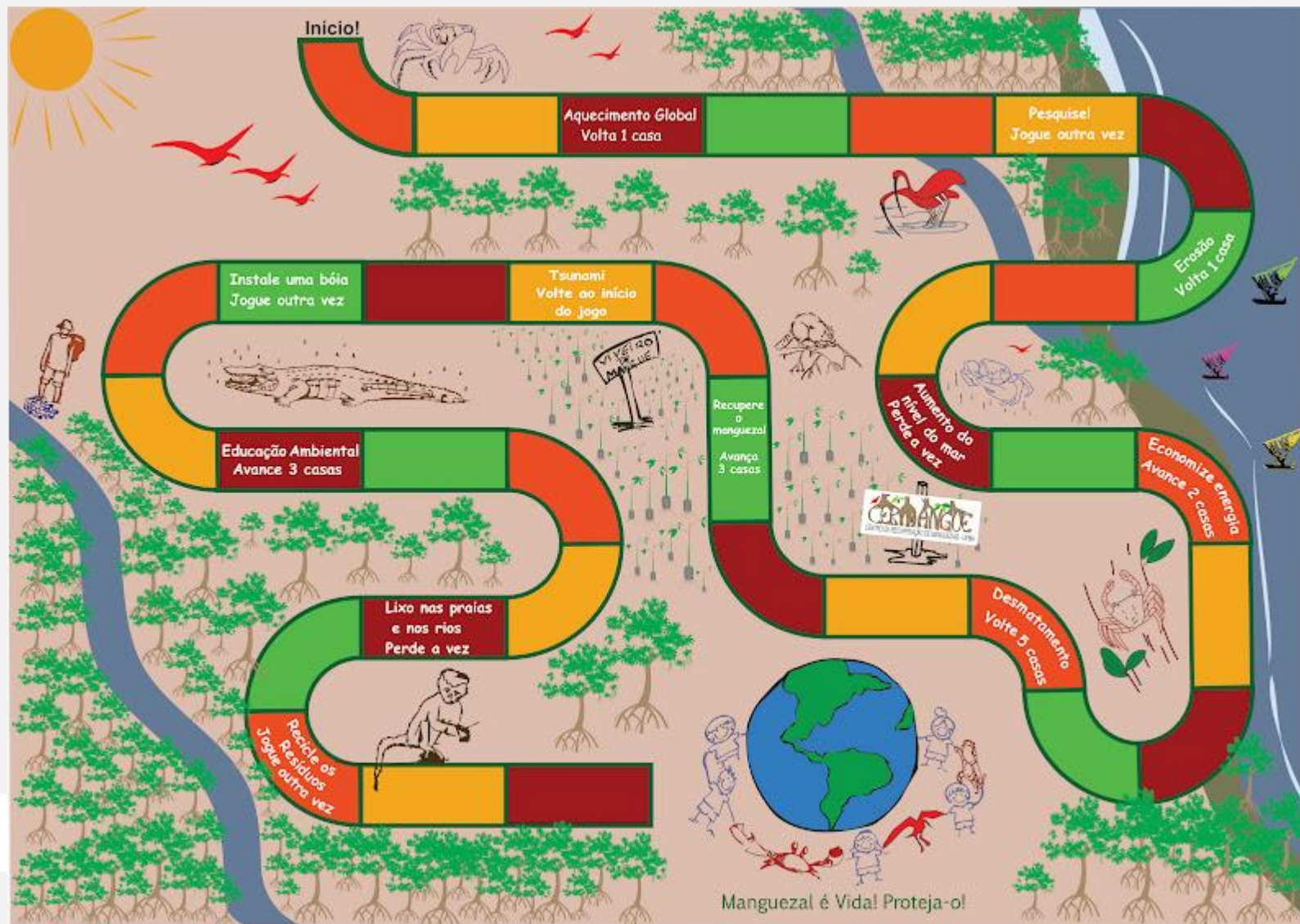
**ESCAPE  
TIME VR  
30MIN**

**ATENÇÃO**  
PARA JOGAR  
O MODO EASY  
RESERVE  
60 MINUTOS  
DE JOGO

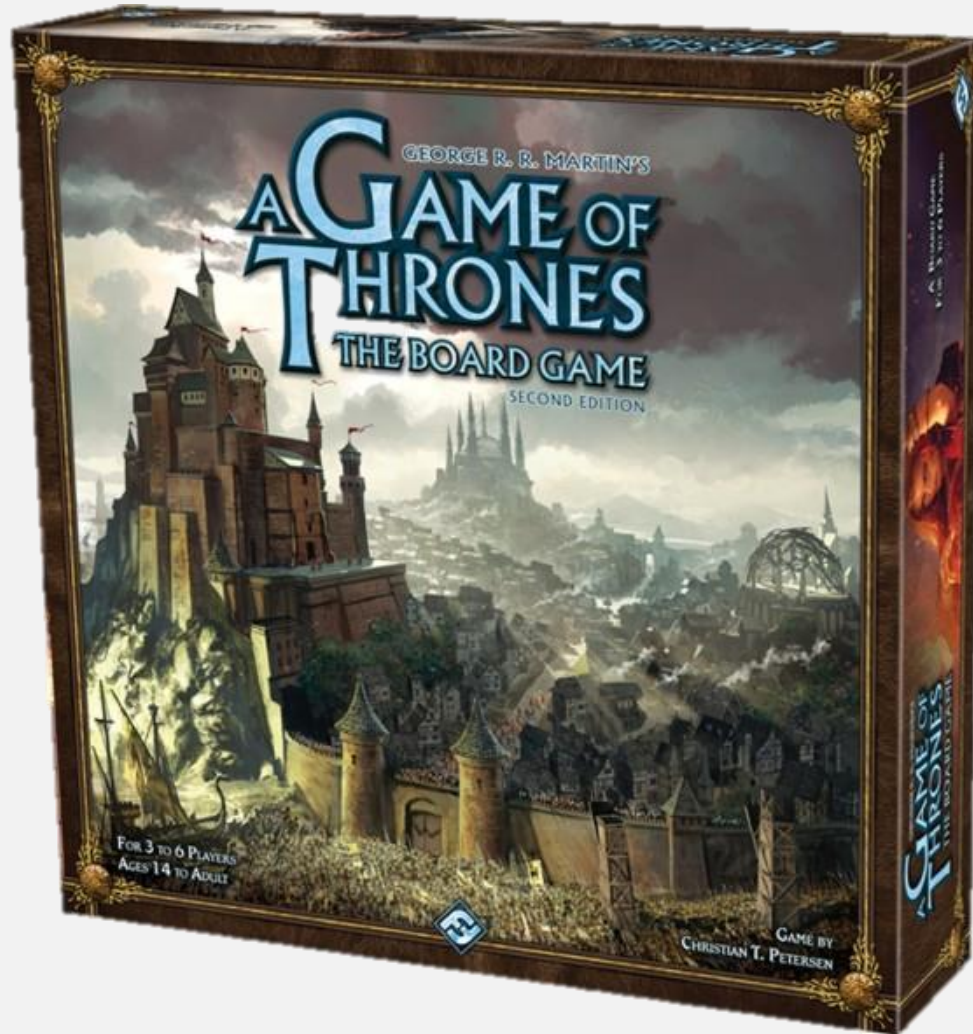


E tem mais?









# PASSEIO VIRTUAL

Vamos fazer um passeio divertido? Nele vamos conhecer mais sobre a fauna e flora do Brasil e ainda brincar em joguinhos emocionantes!

Escolha aqui o seu bichinho companheiro:



Para fazer seu bichinho andar é só usar as setas do teclado.  
Clique nos boxes para começar.



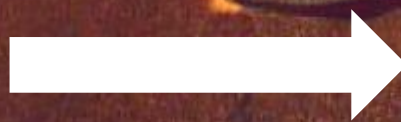








Propósito



Significado





Contexto







# Roger Caillois



◆ 1913 - † 1978







AGÔN  
(COMPETIÇÃO)

ALEA  
(SORTE)

MIMICRY  
(SIMULACRO)

ILINX  
(VERTIGEM)







- Equilíbrio
- Métrica
- Ciclo
- Evolução



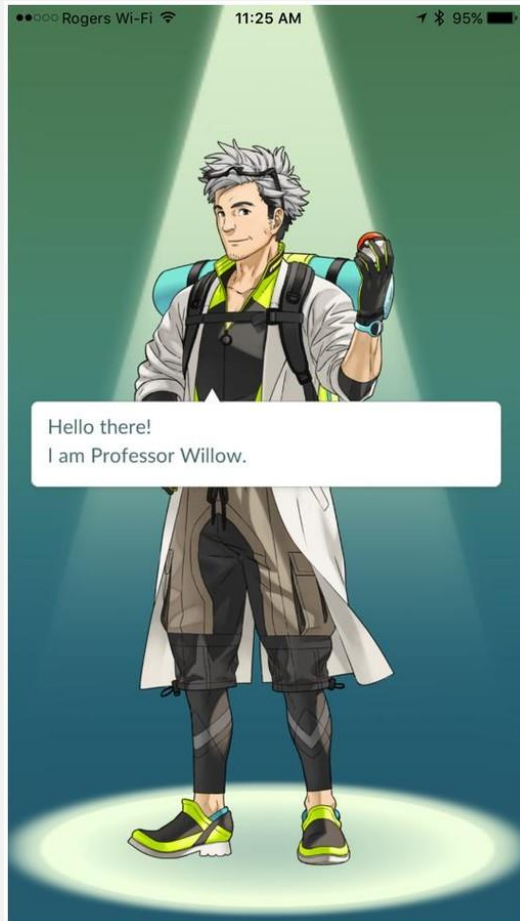
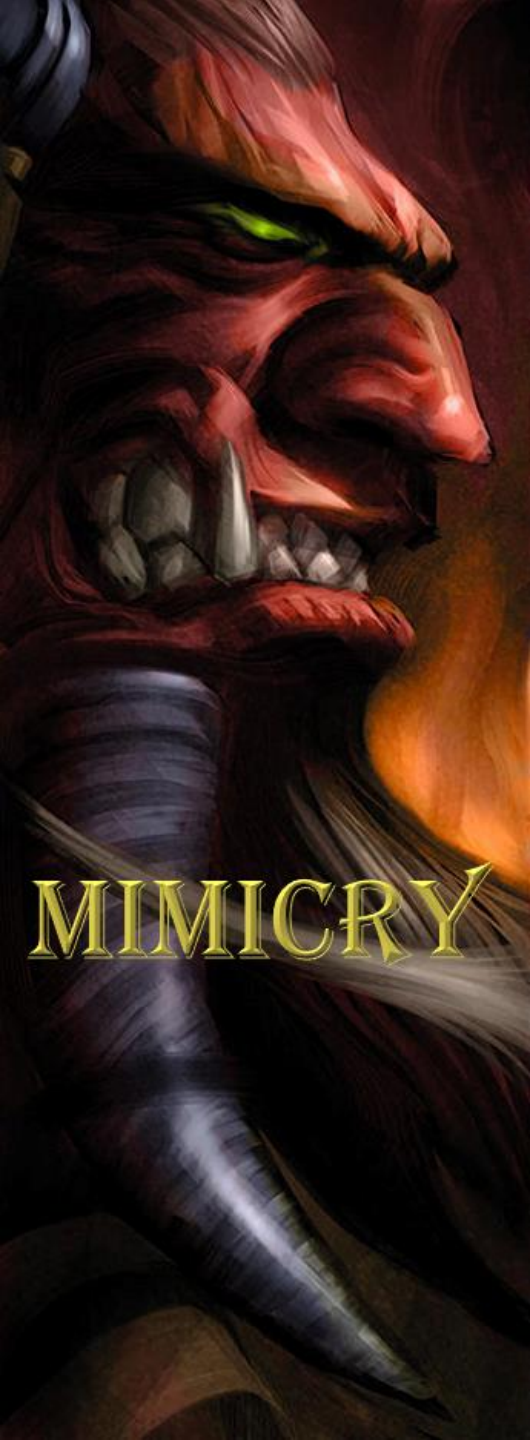


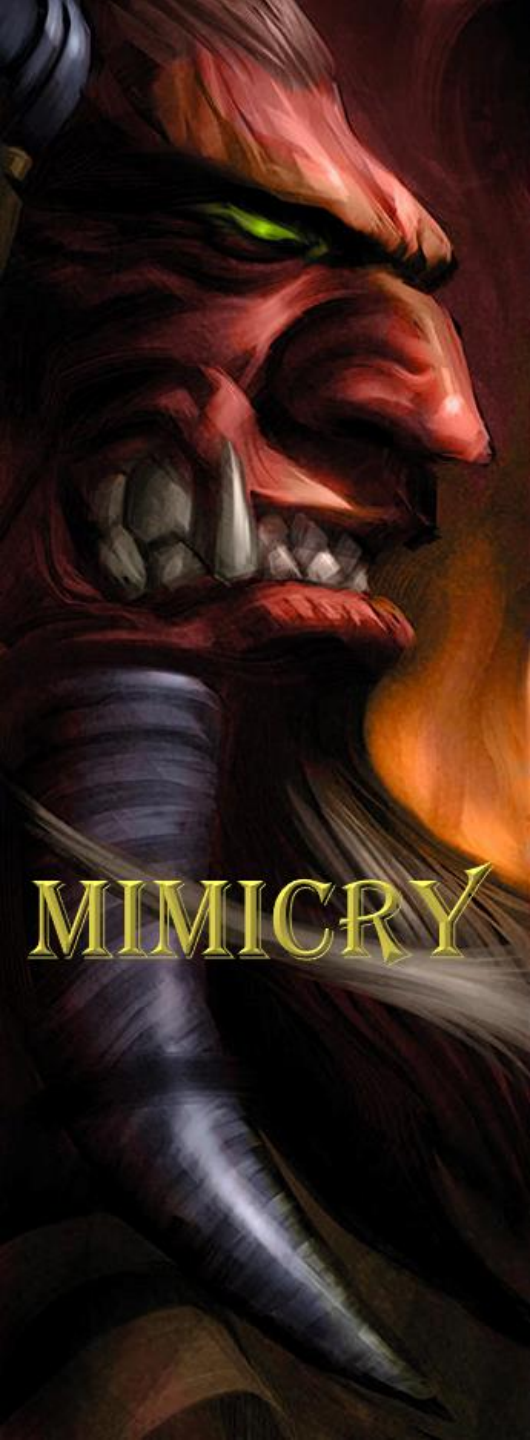




- Descoberta
- Renovação
- Organicidade







- Empatia
- Semiótica
- Verossimilhança











- Desafio
- Intervenção
- Limite



# EXPERIENCE



loading...

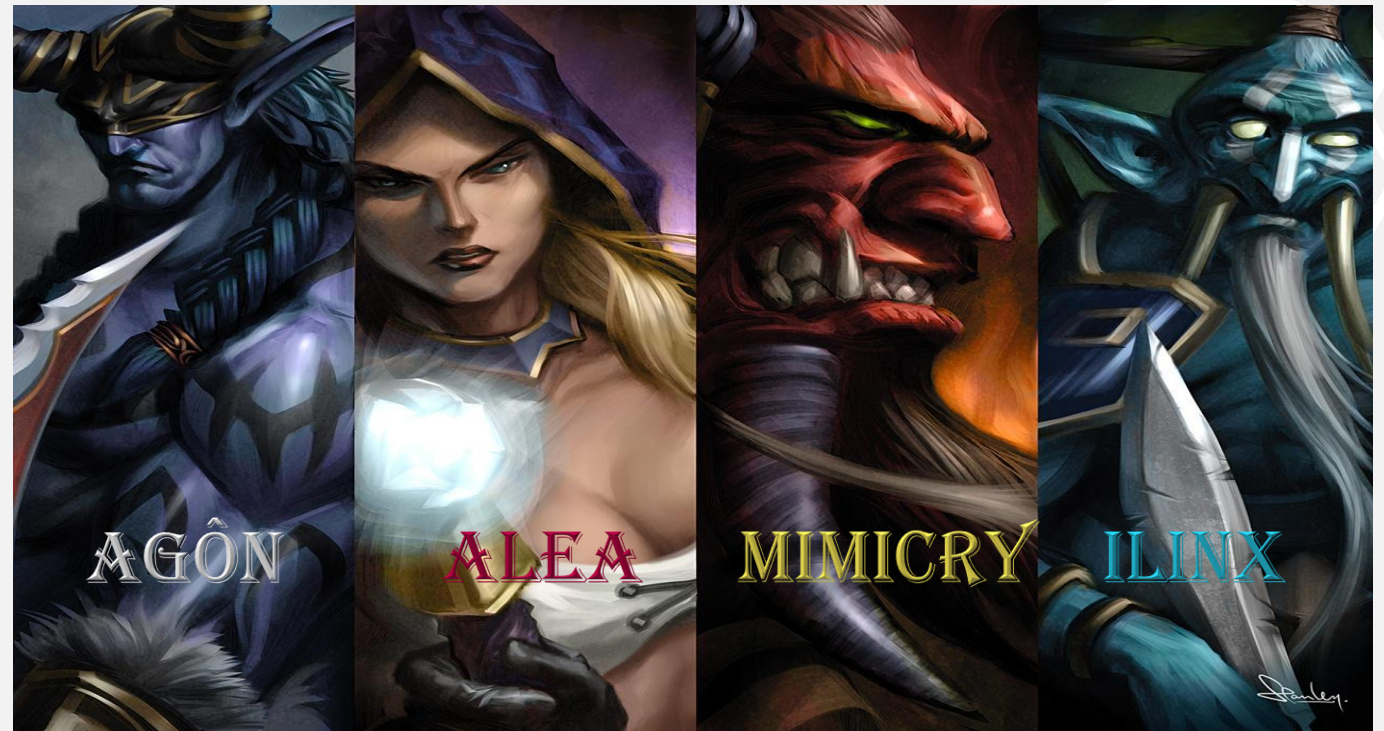




Eudaimonia



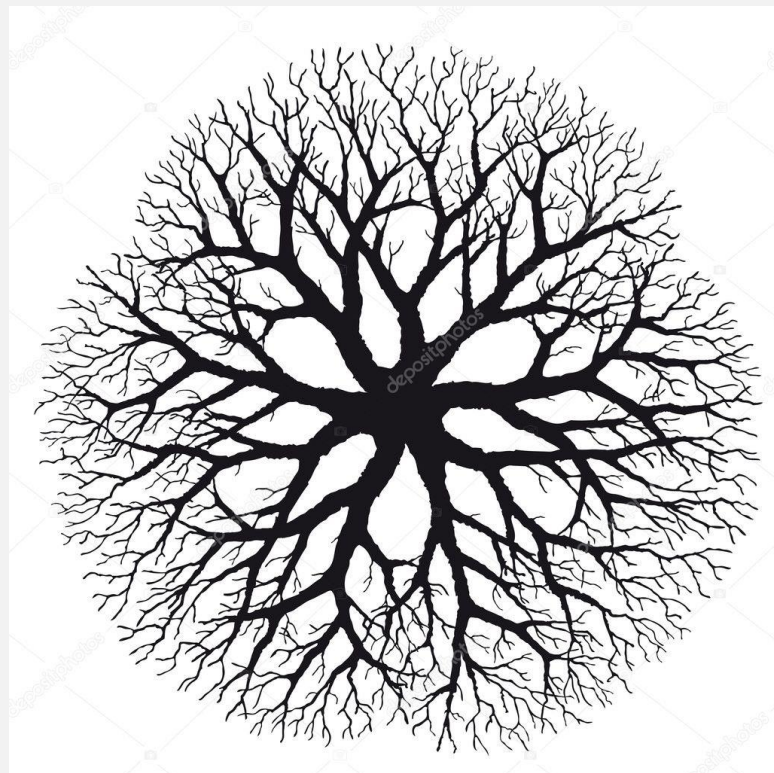




Contexto



# Ramificação



# Jogo Educacional ou Jogo Educativo?

## Google TRENDS

Educational system (research): apresenta um uso decrescente (constante) Educative system (research): praticamente sem uso	Sistema educacional: uso baixo e relativamente constante Sistema educativo: uso bem maior, mas decrescente  Pesquisa educativa: praticamente sem uso Pesquisa educacional: uso alto, mas decrescente
Educative game: praticamente inexistente Educational game: uso alto, mas decrescente	Jogo educacional: praticamente inexistente Jogo educativo: uso alto e praticamente constante

<https://www.google.com.br/trends/?hl=pt-PT>





# Jogo Educacional ou Jogo Educativo?

**educacional** | adj. 2 g.

e·du·ca·ci·o·nal

(latim educatio, -onis, educação + -al)

adjetivo de dois gêneros

Relativo a educação = EDUCATIVO

Palavras relacionadas: educativo,  
educacionalmente.

**educativo** | adj.

e·du·ca·ti·vo

(latim educatus, -a, -um, particípio passado de  
educo, -are, educar + -ivo)

adjetivo

1. Que educa; edificante.

2. Relativo a educação = EDUCACIONAL

Palavras relacionadas: educacional,  
educativamente, educando, educado, deseducar,  
educar, educandário.



[www.priberam.pt/DLPO/educacional](http://www.priberam.pt/DLPO/educacional)

[www.priberam.pt/DLPO/educativo](http://www.priberam.pt/DLPO/educativo)

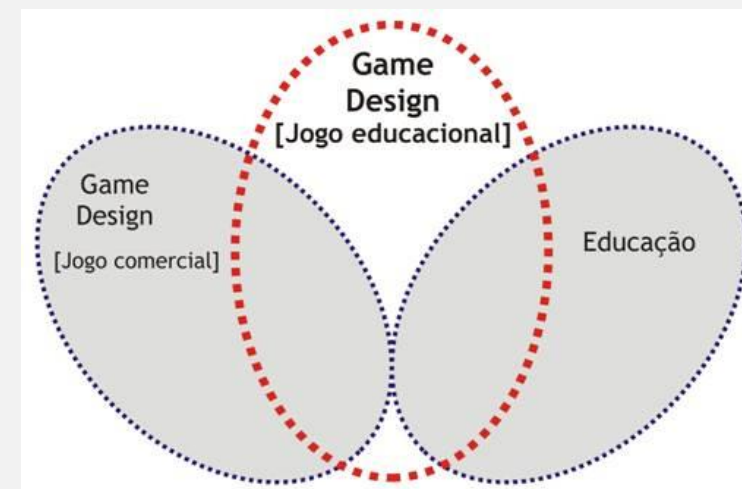
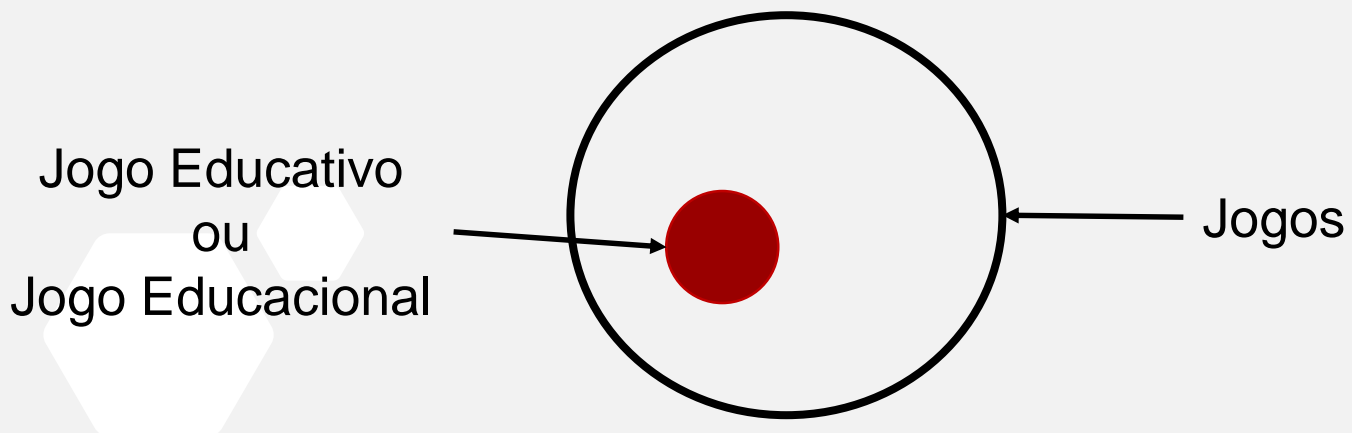


# Jogo Educacional ou Jogo Educativo?

Google TRENDS



Educacional	Educativo
Instrucional Informacional	Instrutivo Informativo Ilustrativo Persuasivo ...



## Mind-Lab – Projeto Pedagógico



MAYER, Richard E. **Cognitive, metacognitive, and motivational aspects of problem solving.** Instructional science, v. 26, n. 1-2, p. 49-63, 1998.

<http://www.mindlab-group.com/>





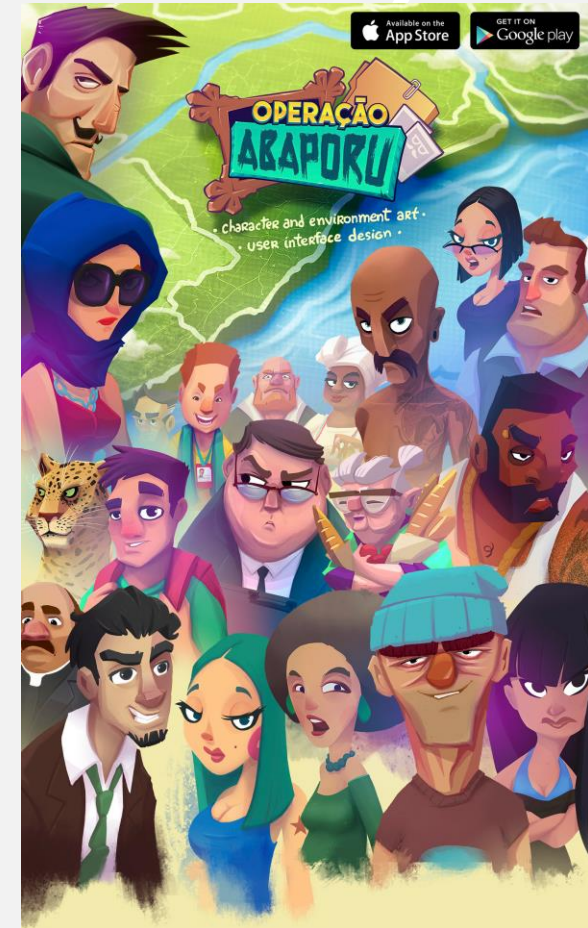
# Com as medidas corretas, claro que é possível!



D.: Nick Winter  
18/02/2013



D.: Danny Yaroslavski  
20/11/2013



D.: Lumentech  
11/05/2015





# Bônus – Cinema

- E você, pegou todas as referências TI? +30

+ de 100 EasterEggs

IMDb





# Obrigado

👤 Igor Arnaldo de Alencar

📞 +55 22 999 475799

✉️ igorarnaldo@hotmail.com

🔗 <http://www.kiyoterufansub.com/site/>