

Jogos Digitais

Tablets e narrativas digitais com jogos e audiovisuais

Hermes Renato Hildebrand

Objetivo

O objetivo da disciplina é a criação para educação com o uso e aplicações das narrativas digitais para *tablets* com ênfase em jogos e audiovisuais.

O objetivo é proporcionar ao aluno a experiência prática de desenvolvimento e aplicação de narrativas digitais para educação, a partir da investigação das características das narrativas tradicionais, tendo como base as inovações possibilitadas pelas tecnologias digitais emergentes, com destaque para *tablets*.

Definição de Jogos

Todos os autores consideram os jogos como atividades voluntárias, mediadas por regras especiais para o contexto do jogo.

Huizinga e Caillois destacam a separação da vida real e a improdutividade do jogo, argumentos que devem ser interpretados com muito cuidado, pois as atividades lúdicas (e, conseqüentemente, os jogos) influenciam a “vida real” de seus participantes, mesmo que de forma indireta.

Definição de Jogos

Todos os autores consideram os jogos como atividades voluntárias, mediadas por regras especiais para o contexto do jogo.

Huizinga e Caillois destacam a separação da vida real e a improdutividade do jogo, argumentos que devem ser interpretados com muito cuidado, pois as atividades lúdicas (e, conseqüentemente, os jogos) influenciam a “vida real” de seus participantes, mesmo que de forma indireta.

Jogos Digitais - História

ANO	JOGO	LANÇAMENTO
1949	Jeopardy	1964
1959	Pong	1974
1963	Space Invaders	1978
1964	Asteroids	1979
1966	Battlezone/Defender	1981
1967	Frogger/Trivial Pursuit	1982
1971	Super Mario Brothers	1986
1973	Sim City	1988
1974	Tetris	1989
1976	Sonic the Hedgehog	1991
1977	Mortal Kombat	1992
1979	Doom	1994
1981	Quake	1996
1984	Roller Coaster Tycoon/ The Sims	1999

Classificação dos Jogos Digitais

Jogos de Ação (side scroller) – personagens vistos de lado (2D) e o jogo é da esquerda para a direita.

Super Mario



Classificação dos Jogos Digitais

Jogos de Ação – (Plataforma)

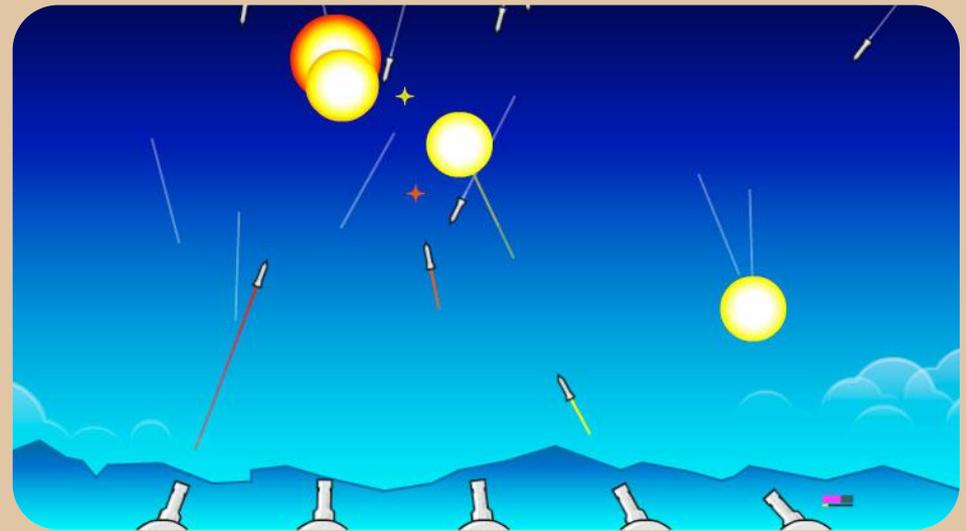
Sonic



Classificação dos Jogos Digitais

Jogos de Ação – Objetos Caindo

Missile Command



Classificação dos Jogos Digitais

Jogos de Ação – Tiro de Primeira Pessoa

Duke

Doom



Classificação dos Jogos Digitais

Jogos de Ação – Tiro de Primeira Pessoa



Classificação dos Jogos Digitais

Jogos de Aventura – Explorar mundos desconhecidos

PARA NINTENDO

Zelda

The Ocarina of Time



Classificação dos Jogos Digitais

Jogos de Aventura – Explorar mundos desconhecidos

PARA NINTENDO

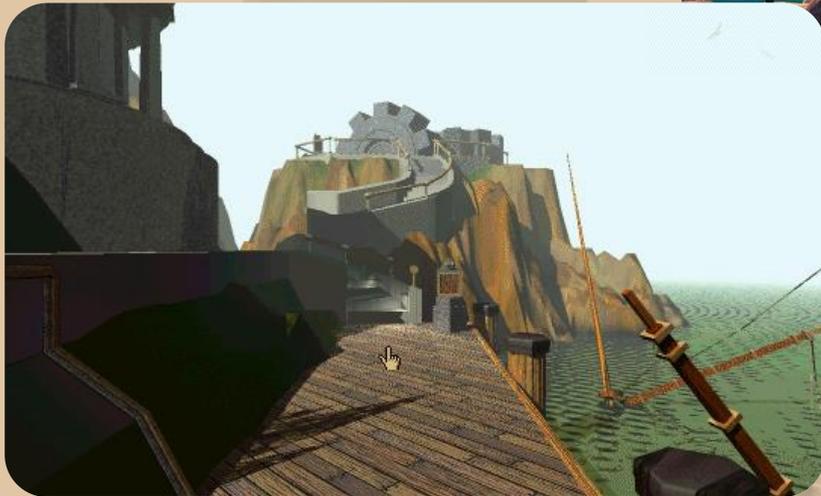
Zelda

The Ocarina of Time



Classificação dos Jogos Digitais

Jogos de Aventura – Explorar mundos desconhecidos



Classificação dos Jogos Digitais

Jogos de Aventura – Explorar mundos desconhecidos

Myst



Classificação dos Jogos Digitais

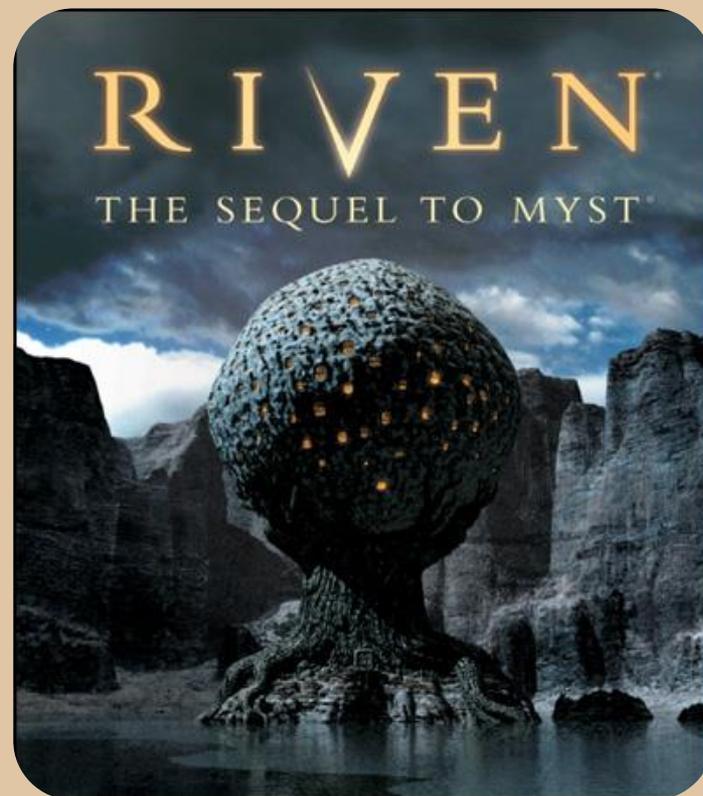
Jogos de Aventura – Explorar mundos desconhecidos

PARA PC

Zork



Riven



Classificação dos Jogos Digitais

Jogos de Indie – Produções Independentes

<http://www.youtube.com/watch?v=RUC2tpY5gb4>

Flowers



Journey

<http://www.youtube.com/watch?v=bkL94nKSd2M>



Classificação dos Jogos Digitais

Jogos de Esporte – (Futebol)

PAGOS

Pro Evolution Soccer

FIFA 12

Flick Soccer



Classificação dos Jogos Digitais

Jogos de Esporte – (Futebol)

GRATUITOS

Real Football 2012

Soccer Superstars Free

Football Kicks

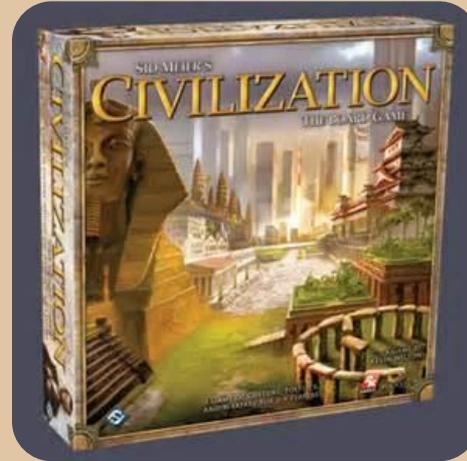


Classificação dos Jogos Digitais

Jogos de Estratégias – o jogador é responsável por uma ação importante.

Civilization

<http://www.youtube.com/watch?v=FoCKsP2wVvg>



Roller Coaster Tycoon



Classificação dos Jogos Digitais

Jogos de Luta – dois personagens (avatar) lutam.

Virtual Fighter MMCIII



Mortal Kombat



Classificação dos Jogos Digitais

RPG – Role Playing Game (tarefas)

Dungeons and Dragons



EverQuest



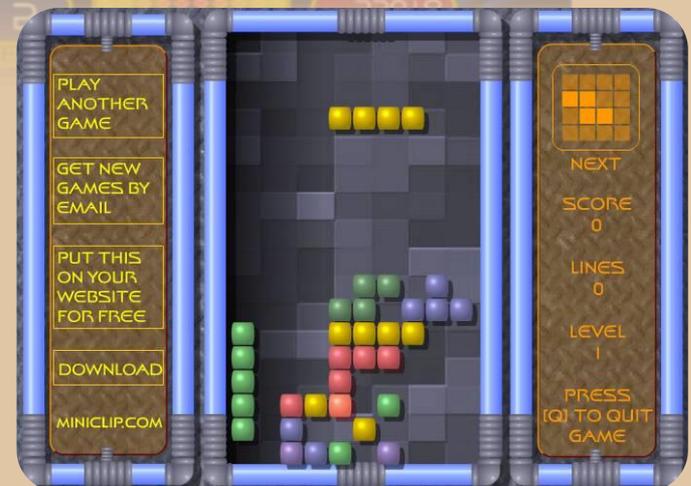
Classificação dos Jogos Digitais

Quebra Cabeça

Tetris



Devil Deci



Classificação dos Jogos Digitais

Jogos de Simulação

Sim City



Start-Up (administração de empresas)



Simulador de Voo

The Sims



Opções de Atividades para Jogos

CONTEÚDO	EXEMPLOS	ATIVIDADES POSSÍVEIS	ESTILO DE JOGOS
Fatos	Leis, políticas, especificações de produtos	Perguntas, memorizações, associações e treinos	Competições como programa de televisão, jogos que utilizam cartões, jogos mnemônicos, de ação e de esportes.
Habilidades	Entrevistas, ensino aprendizagem, operar uma máquina, gestão de produtos	Imitação, retorno, treinamento, práticas contínuas e desafios crescentes	Jogos de estado persistente, RPG, Jogos de aventura e Jogos de detetive, jogos do tipo tutorial.
Julgamento	Decisões de gestão tempo correto, ética, contratações	Revisão de casos, fazer perguntas (Quests), fazer escolhas, retorno e treinamento	RPG, Jogos de detetive, Interação entre múltiplos jogadores, Jogos de aventura e Jogos de estratégias.

Opções de Atividades para Jogos

CONTEÚDO	EXEMPLOS	ATIVIDADES POSSÍVEIS	ESTILO DE JOGOS
Comportamento	Supervisionar, exercitar o autocontrole e dar exemplos	Imitação, retorno, treinamento e prática	RPG
Teorias	Lógica, como as pessoas aprendem	Lógica, experimentação e questionamentos	Jogos de simulação, Jogos de criação, Jogos de construção, Jogos que testam a realidade
Raciocínio	Pensamento estratégico e tácito e análise de qualidade	Problemas e exemplos	Enigmas
Processo	Auditorias e criação estratégica	Análise e desconstrução de sistemas e prática	Jogos de estratégias, Jogos de aventura, Jogos de simulação .
Procedimentos	Montagem, procedimentos legais de bancários	Imitação, prática	Jogos com tempo determinado, Jogos de reflexão.

Opções de Atividades para Jogos

CONTEÚDO	EXEMPLOS	ATIVIDADES POSSÍVEIS	ESTILO DE JOGOS
Criatividade	Invenção e configuração de produtos	Jogos de memorização	Enigmas e Jogos de invenção
Linguagem	Línguas estrangeiras, jargões de negócios, ou profissionais	Imitação, Práticas contínuas, Imersão	RPG, Jogos de reflexo, Jogos de cartões
Sistemas	Conceitos de Lógica	Entender princípios, Tarefas e Jogar Microuniversos	Jogos de simulação
Observação	Humores, motivação, ineficiências e problemas	Observação e Retorno	Jogos de concentração, Jogos de aventura
Comunicação	Linguagem apropriada, de tempo e de envolvimento	Imitação e Prática	RPG, Jogos de reflexo

Classificação dos Jogos Digitais Educativos

Os “jogos educativos” não são a única aproximação entre jogos digitais e Educação existente. Há diferentes tipos de recursos, como:

- **o uso de jogos comerciais em contextos educacionais (GEE, 2003; SQUIRE, 2011; LOPES; OLIVEIRA, 2013);**
- **jogos desenvolvidos para contextos educacionais como frutos de pesquisas acadêmicas (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008; KLOPFER, 2008; SQUIRE, 2011);**
- **jogos comerciais modificados para o uso educacional (LOPES; OLIVEIRA, 2013; HOWLAND; GOOD; DU-BOULAY, 2013)**
- **criação de jogos digitais por parte dos estudantes como ferramenta pedagógica (BUCKINGHAM; BURN, 2007; KAFAI, 2006; LOPES; OLIVEIRA, 2013).**

Aprendizado com Jogos Digitais

Uma classificação proposta por Egenfeldt-Nielsen (2010):

- ***Aprender através dos jogos:*** quando os jogos são utilizados para ensinar um currículo específico;
- ***Aprender com jogos:*** quando jogos são desenvolvidos para ensinar conceitos, conteúdos e métodos específicos;
- ***Aprender fazendo jogos:*** desenvolver jogos de maneira a aprender sobre o conteúdo na criação do jogo.