

INTRODUÇÃO AO GAME DESIGN PARA EDUCADORES: CRIANDO JOGOS EDUCATIVOS SIMPLES.

**Ministrante: Dulce Márcia Cruz- MEN/CED
2025**



APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS

DGBL (Digital Game Based Learning – Aprendizagem baseada em jogos digitais)

Pode ser planejada de quatro maneiras mais comuns:
utilizar jogos educativos; integrar jogos comerciais no currículo; criar jogos com os alunos e gamificar, ou seja, usar elementos de jogos em contextos que não são jogos (Van Eck, 2015).



DEFINIÇÕES DE JOGO

Um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável.
(SALEN & ZIMMERMAN, 2012)

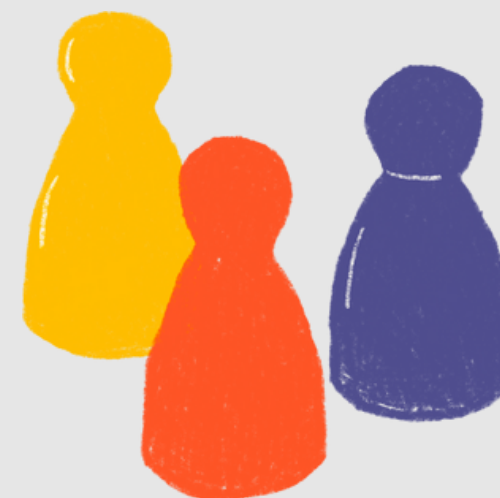
Um jogo é um sistema formal baseado em regras com um resultado variável e quantificável, onde diferentes resultados recebem valores diferentes, o jogador exerce esforço para influenciar o resultado, o jogador se sente apegado ao resultado e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis. (JUUL, 2003)



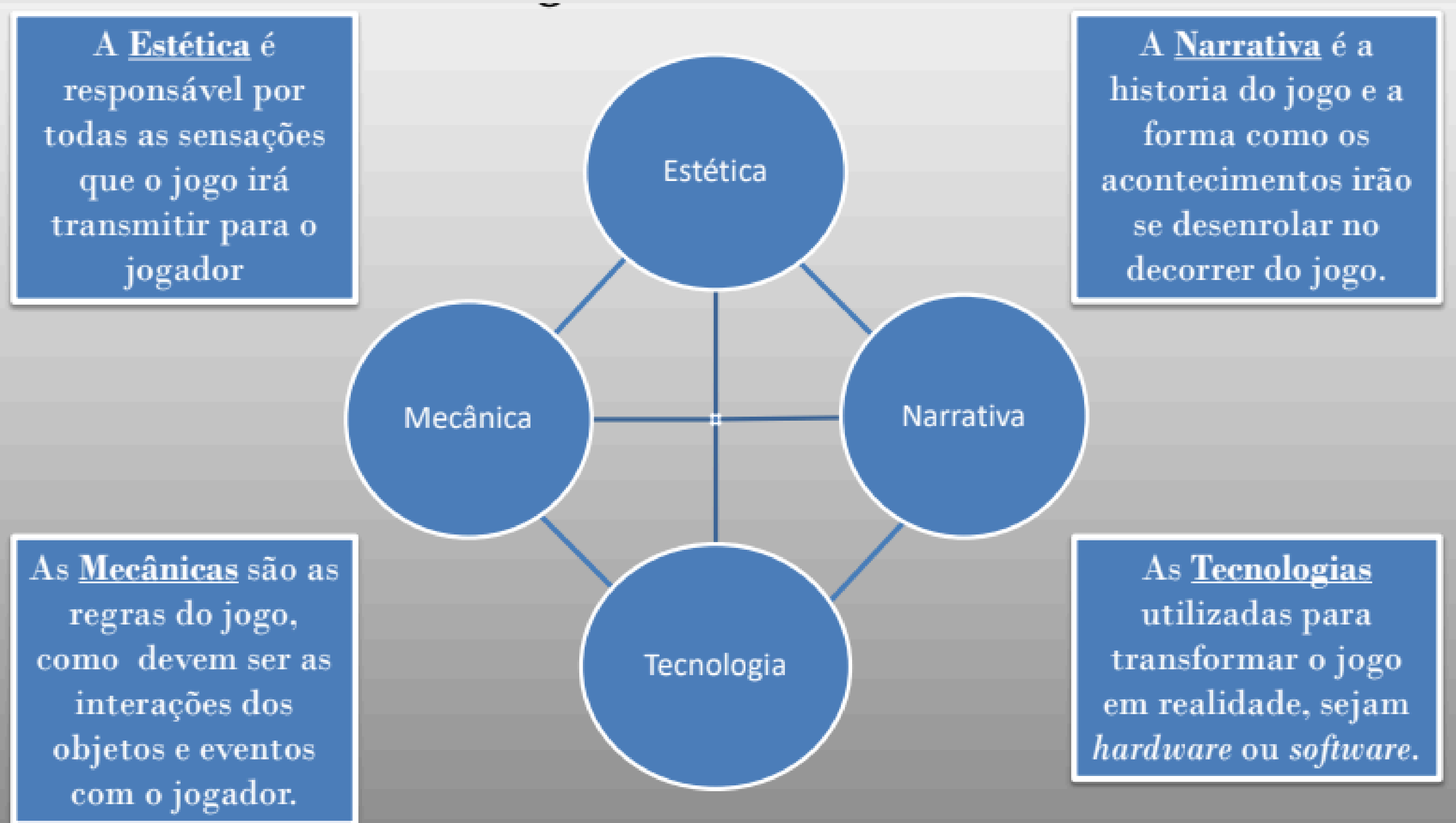
CARACTERÍSTICAS

Jane McGonigal (2012) aponta quatro características que todos os jogos compartilham:

- 1) Meta:** orienta os jogadores e proporciona um senso de objetivo;
- 2) Regras:** impõem limitações para alcançar a meta, favorecendo a criatividade e o pensamento estratégico.
- 3) O sistema de feedback:** demonstram para os jogadores se estão próximos de alcançar a meta.
- 4) Participação voluntária:** exige que os jogadores aceitem consciente e voluntariamente os três princípios anteriores.



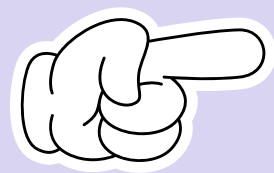
Tétrade Elementar dos Games-Jesse Schell



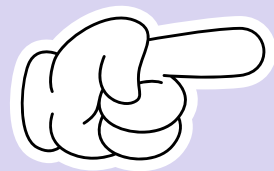
JOGOS EDUCATIVOS



“Quando inserido em contexto educacionais os games são utilizados com base na intencionalidade, expressão pelo planejamento, por objetivos definidos, pela avaliação e mediação que acontece durante seu uso.” (CRUZ, RAMOS, 2019)



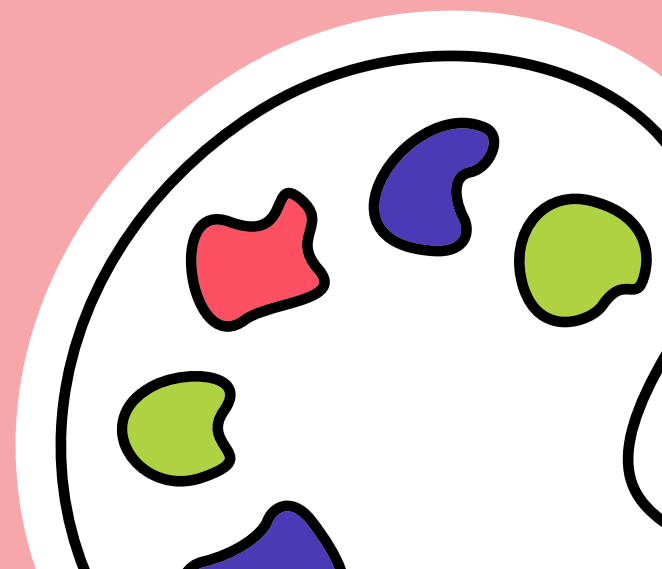
Para que tenha fins educativos, os jogos precisam estar atrelados a um propósito, diretamente conectado ao percurso formativo do estudante.

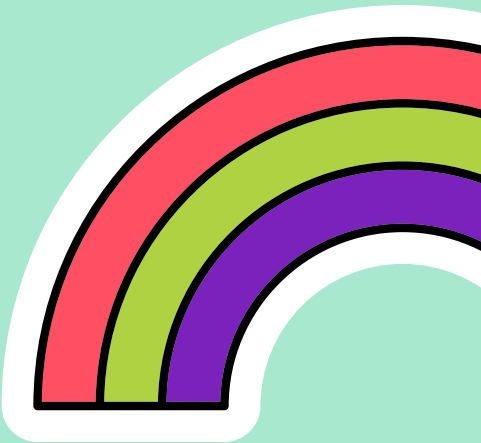


Permitem que a fixação e apresentação dos conteúdos seja mais rápida e eficaz. São verdadeiros desafios, em que os alunos precisam aprender a lidar com dificuldades, com eventuais falhas, e aprender a tomar decisões.

ASSIM:

Os jogos educativos “São destinados a ajudar jogadores a desenvolver novas habilidades e novos conhecimentos, ou a reforçar os já existentes (...) O objetivo final é permitir o alcance de algum tipo de resultado de aprendizagem enquanto o ‘jogador’ está envolvido ou imerso num processo de aprendizado” (Boller; Kapp, 2018, p.40)





OS JOGOS EDUCATIVOS ESTIMULAM:

Lógica

Criatividade

Pensamento crítico

Concentração

Resolução de
problemas

Colaboração



GAME DESIGN DE JOGOS EDUCATIVOS: ETAPAS DE PRODUÇÃO

Conceito

Pré-produção

Prototipação

Produção

Alpha

Beta

Pós-produção

GAMIFICAÇÃO

(...) é o uso ou aplicação dos elementos, sistemáticas e mecânicas de jogo em situações de não-jogo ou em contextos fora de jogo, com o objetivo de elevar o nível de engajamento dos indivíduos numa dada circunstância planejada para isso.

(ZICHERMANN & CUNNINGHAM, 2011)

