

JOGOS ELETRÔNICOS EM EDUCAÇÃO

PROFESSOR MSC JESSE NERY



HORÁRIO

	segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
18:40		APP GRAF	SIST DIGITAIS	JOGOS ELET	
19:40		APP GRAF	SIST DIGITAIS	JOGOS ELET	
20:40		APP GRAF	SIST DIGITAIS	JOGOS ELE	
21:40		APP GRAF	SIST DIGITAIS	JOGOS ELE	

EMENTA

- **A FUNÇÃO SOCIAL E EDUCACIONAL DO LÚDICO E AS CARACTERÍSTICAS DOS AMBIENTES DIGITAIS. A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO PROCESSO DE MEDIAÇÃO DIDÁTICA.**

O QUE VEREMOS?

- **INTRODUÇÃO A JOGOS ELETRÔNICOS, CONCEITOS DE JOGOS**
- **PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS: COMUNIDADES VIRTUAIS UM CASE**
- **JOGOS E EDUCAÇÃO:**
 - **ESTADO DA ARTE**
 - **ESTUDO DE SIMILARES**
- **MOTORES DE JOGOS**
 - **PRIMEIROS PASSOS**
 - **LOGICA DE PROGRAMAÇÃO PARALELO**
 - **UNITY3D**

O QUE VEREMOS

- **UNITY 3D:**

- **PROGRAMAÇÃO EM C#**
- **REVISÃO DE ORIENTAÇÃO A OBJETOS**
- **GAMEOBJECTS: PROPRIEDADES (POSIÇÃO, ROTAÇÃO E ESCALA), MOVIMENTAÇÃO**
- **CRIAÇÃO DE INTERFACES: BOTÕES, IMAGENS, BARRA DE ROLAGEM...**
- **INPUTS: TECLADO E Mouses**
- **CRIAÇÃO DE CENAS: TELAS E NAVEGAÇÃO**
- **PREFABS: CRIAÇÃO DINÂMICA DE OBJETOS EM CENA**
- **EXPORTAÇÃO: DESKTOP, WEB E MOBILE**

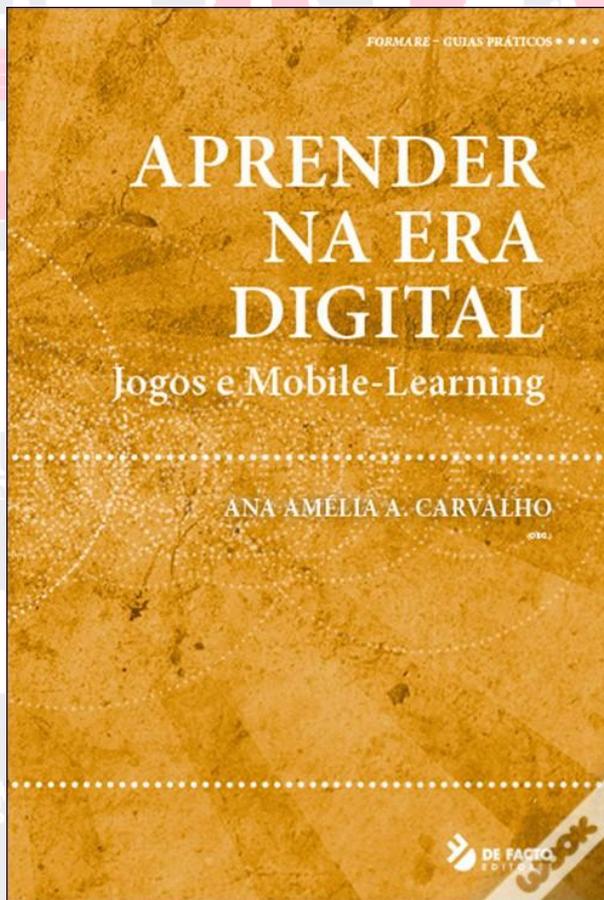
FORMAS DE AVALIAÇÃO

- **ATÉ 50% DAS AULAS ELABORAR UMA PROPOSTA DE UM JOGO ELETRÔNICO EDUCACIONAL, LEVANDO EM CONTA O ESTADO DA ARTE DE JOGOS EM EDUCAÇÃO E ESTUDO DE SIMILARES. O PROJETO DEVE CONTER AS TELAS QUE O JOGO TERÁ, COMO QUE OS BOTÕES IRÃO AGIR NA NAVEGAÇÃO DAS TELAS, QUAIS SÃO OS ELEMENTOS DE JOGOS QUE O PROJETO TERÁ. UM PROTÓTIPO DE BAIXA FIDELIDADE, EM PAPEL OU EM FERRAMENTAS CASE, INCREMENTARÁ A NOTA.**

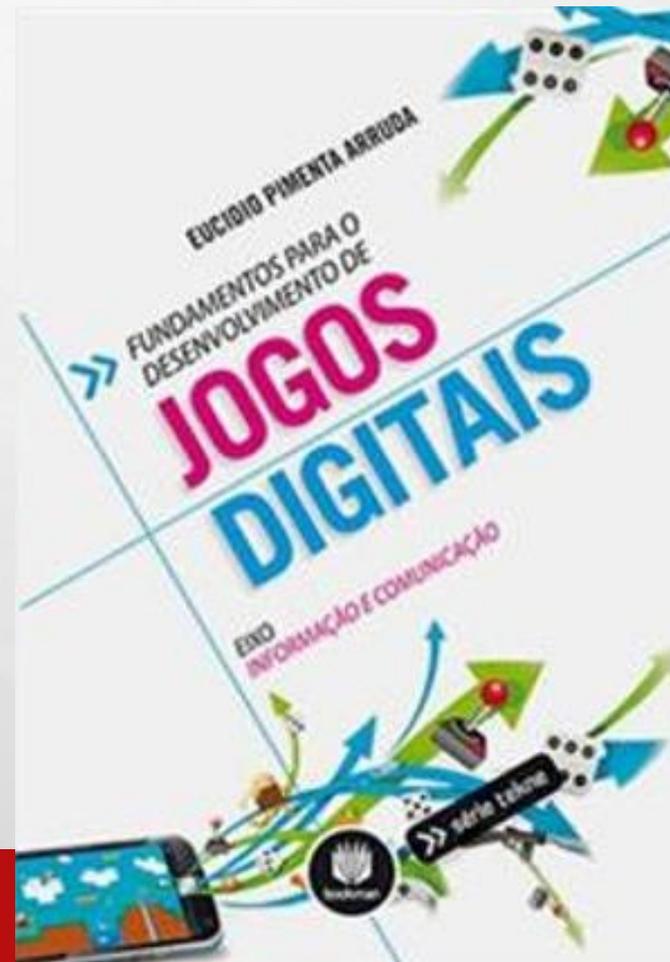
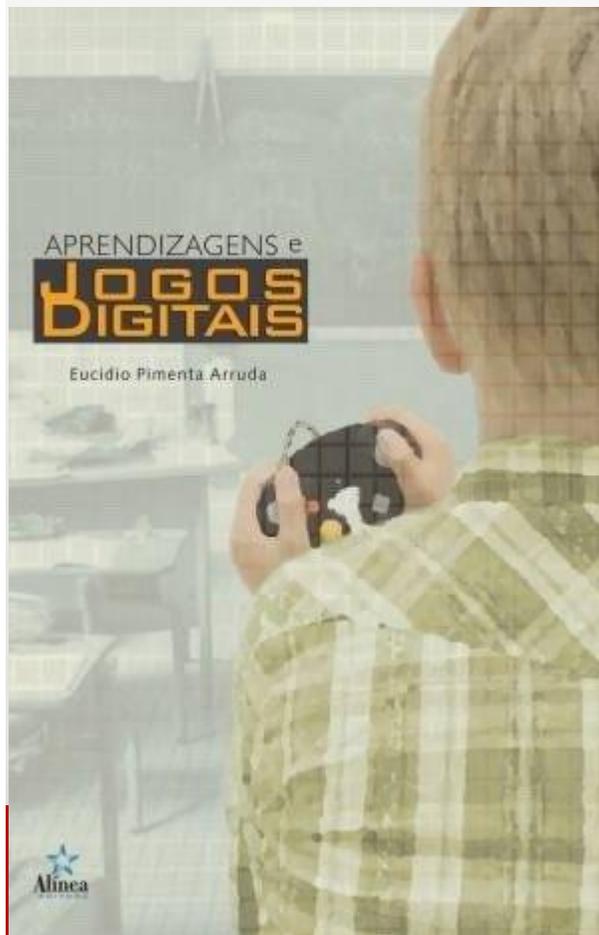
FORMAS DE AVALIAÇÃO

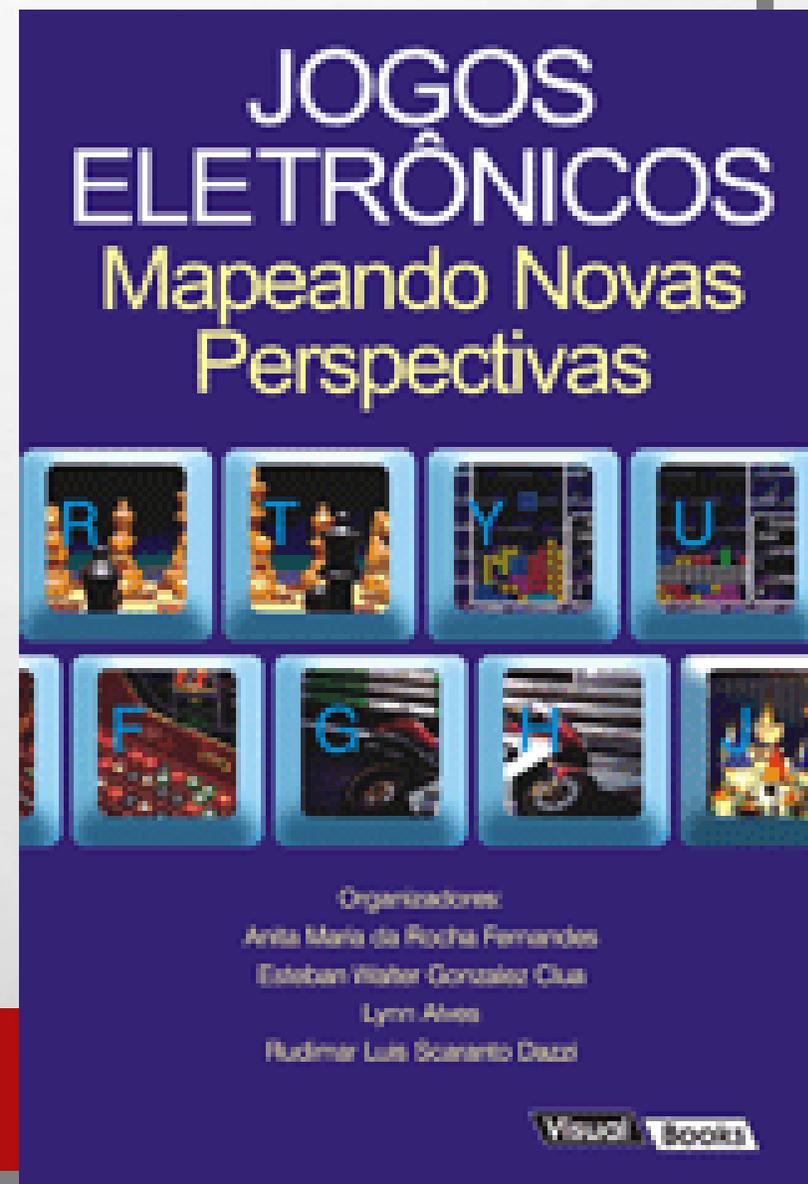
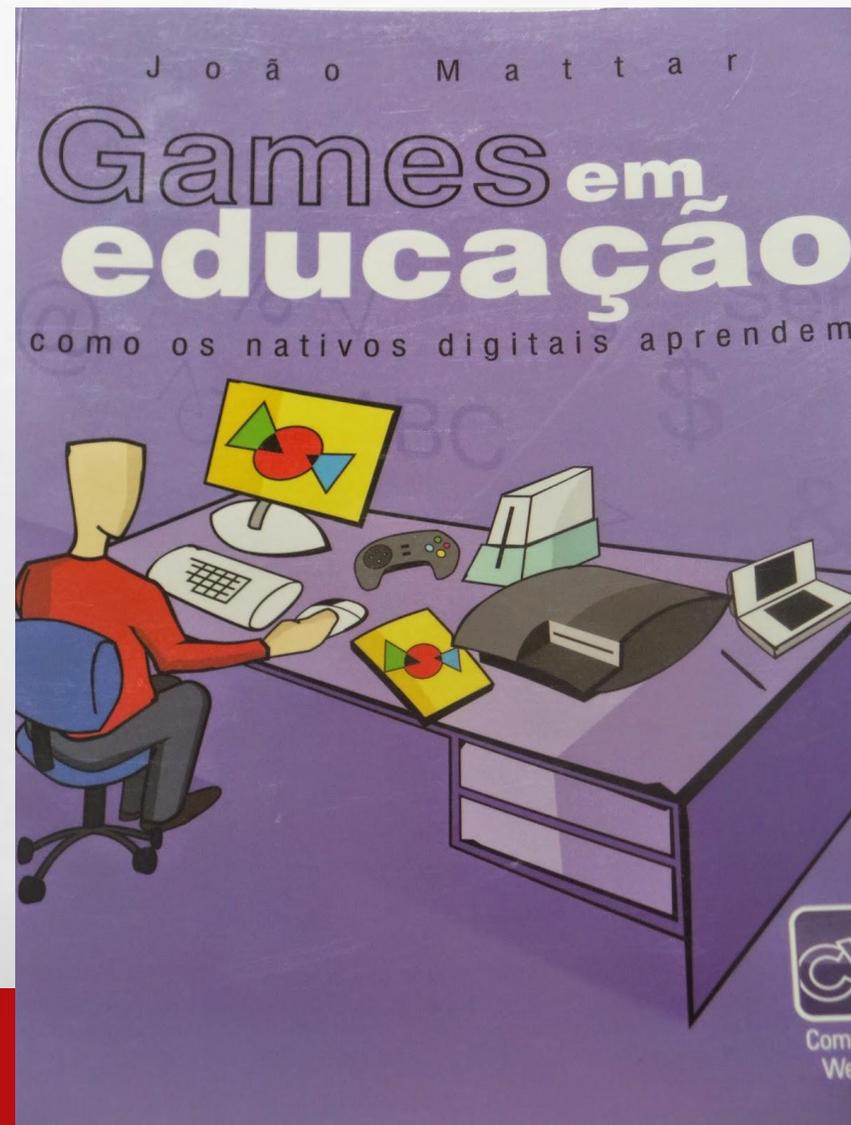
- **DURANTE A PARTE PRÁTICA, VÁRIAS ESTRATÉGIAS DE USO DO MOTOR DE JOGO DO UNITY SERÁ ENSINADO, NO FIM DA DISCIPLINA, DEVE SER APRESENTADO UM PROTÓTIPO JOGÁVEL, DE ACORDO COM O PROJETO, E EXPORTADO NA PLATAFORMA DESEJADA E DEVERÁ SER APRESENTADO NA ULTIMA AULA DO CURSO.**

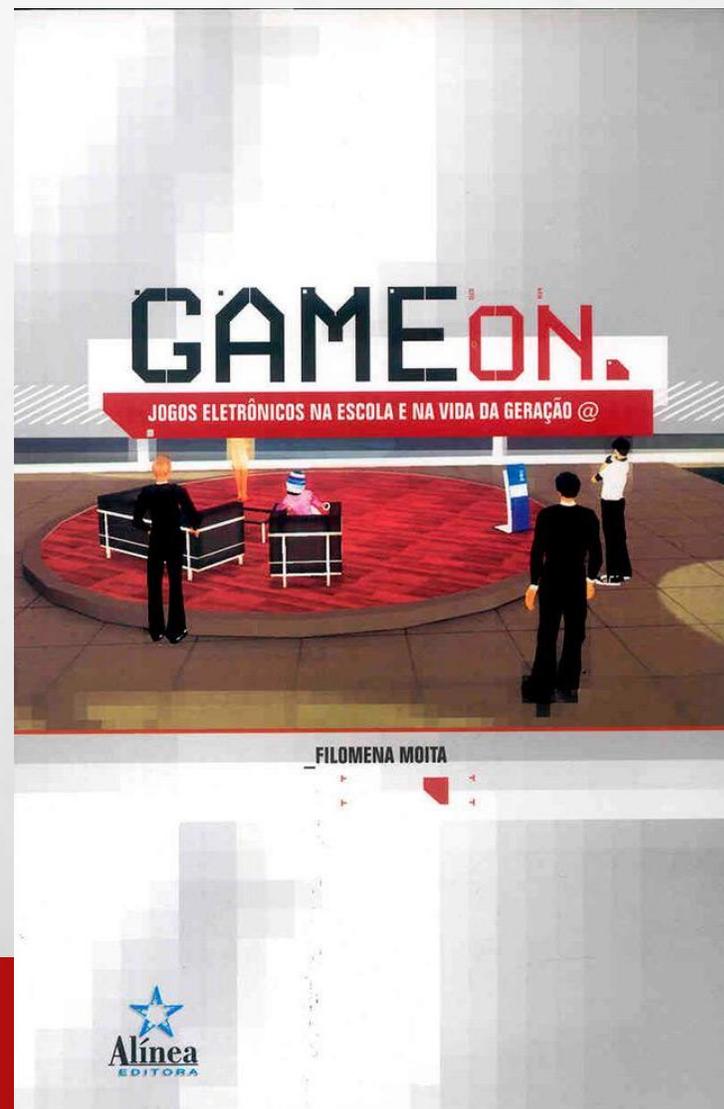
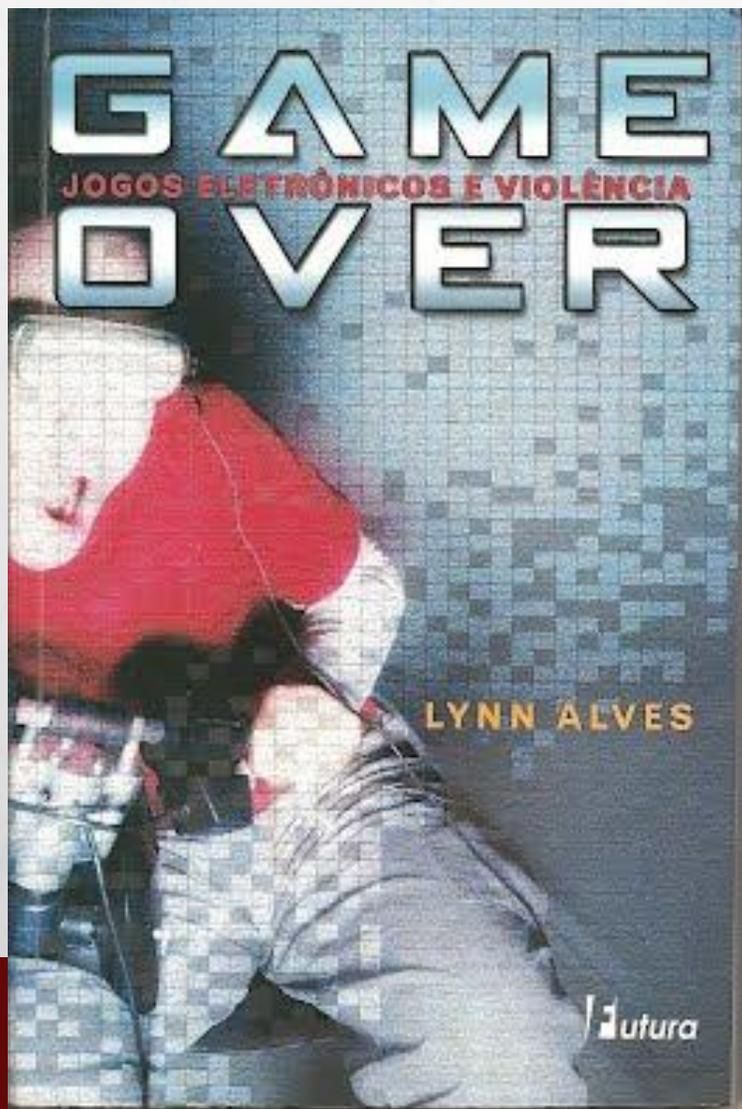
Yamar Vianna
Maurício Vianna
Bruno Medina
Samara Tanaka

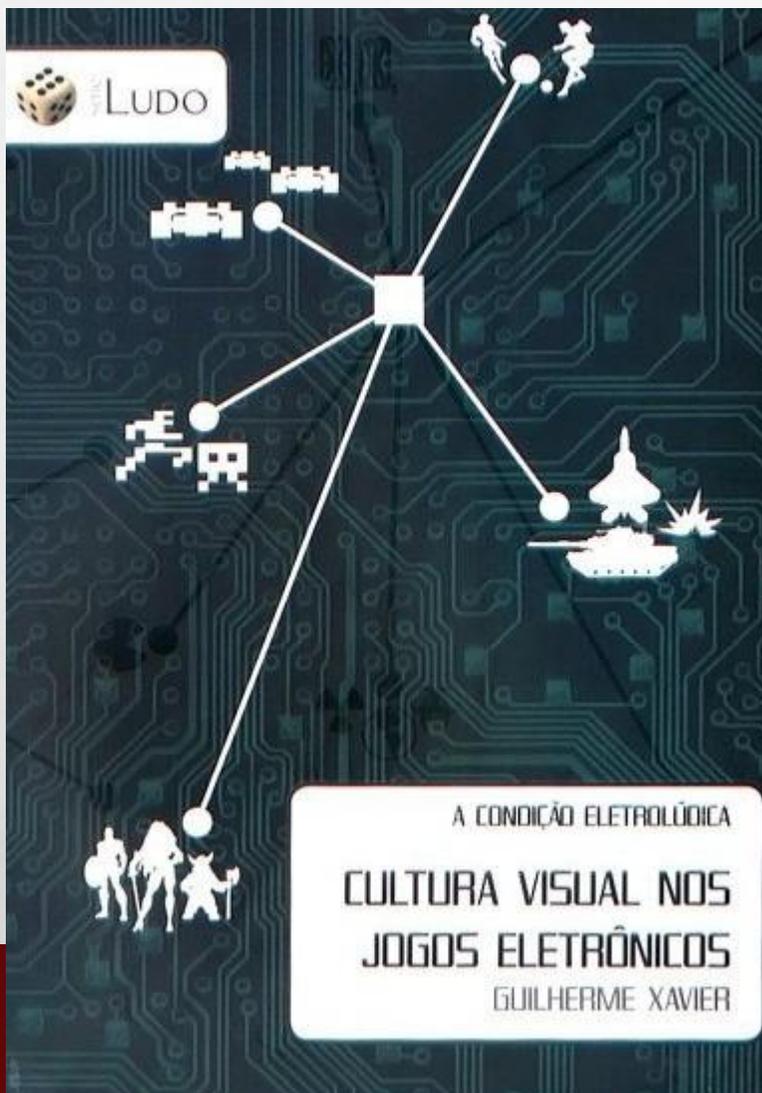


GAMIFICATION, INC.







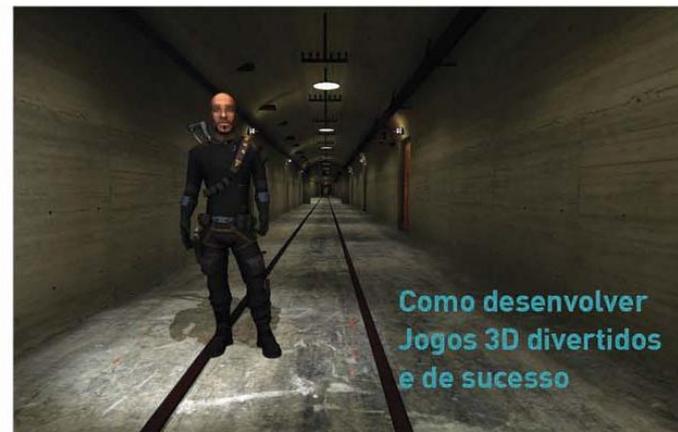


estudos
estudos
estudos



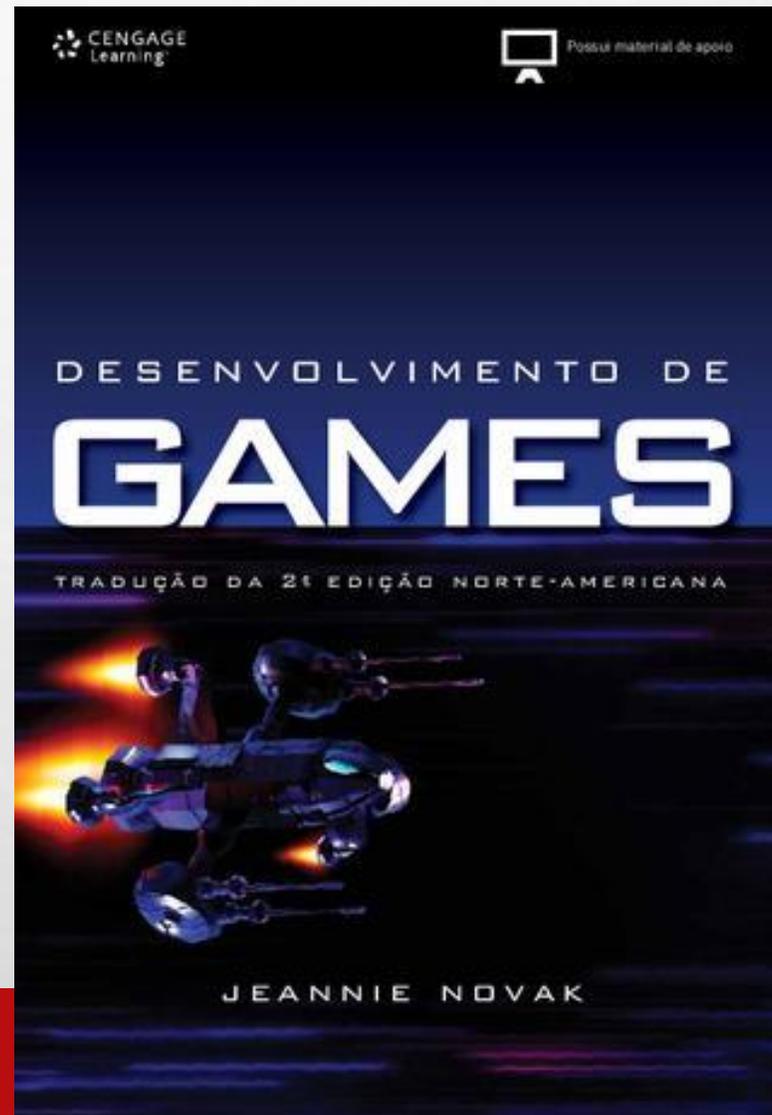
Criando

Jogos com Unity e Maya



Adam Watkins







VOLUME 1
Entendendo o universo dos jogos
Tradução da 2ª edição norte-americana



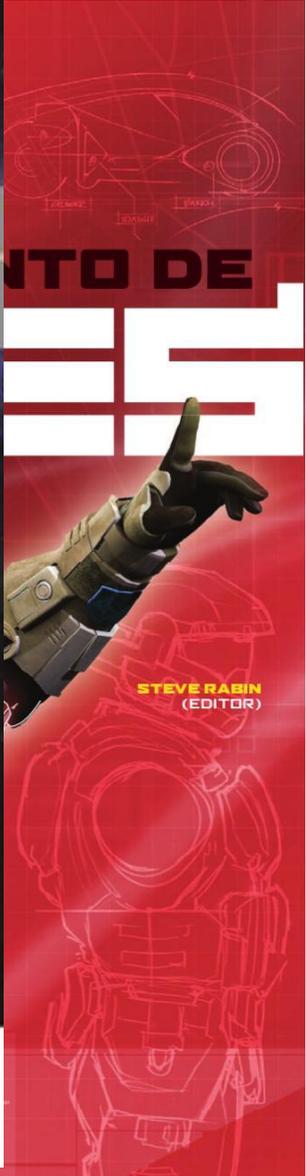
VOLUME 2
Programação: técnica, linguagem e arquitetura
Tradução da 2ª edição norte-americana



VOLUME 4
A indústria de jogos: produção, marketing,
comercialização e direitos autorais
Tradução da 2ª edição norte-americana



VOLUME 3
Criação e produção audiovisual
Tradução da 2ª edição norte-americana

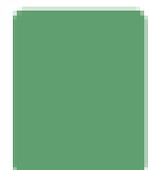
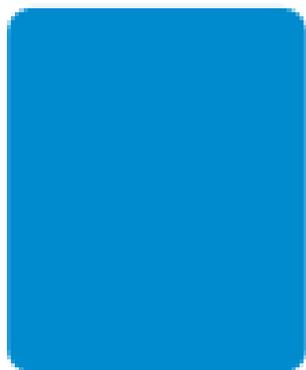


STEVE RABIN
(EDITOR)

Jogos digitais e aprendizagem

FUNDAMENTOS PARA UMA PRÁTICA BASEADA EM EVIDÊNCIAS

LYNN ALVES • ISA DE JESUS COUTINHO (ORG.)



PAPIRUS EDITORA

Lynn Alves
Jesse Nery
organizadoras

JOGOS ELETRÔNICOS, MOBILIDADES E EDUCAÇÃO

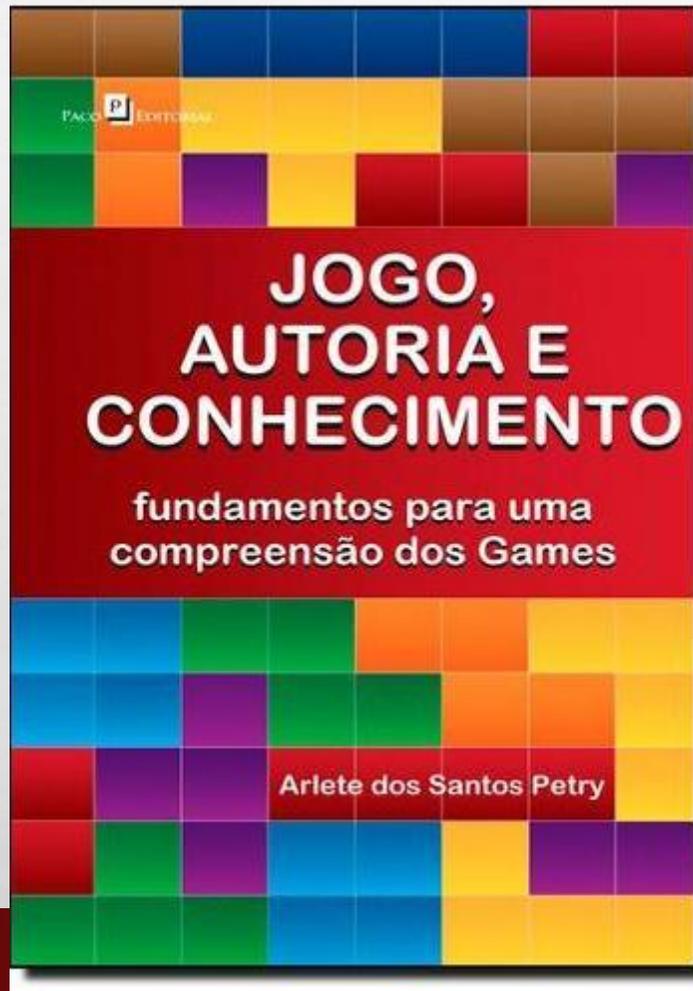
Trilhas em construção



APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS DIGITAIS

MARC PRENSKY





Maria José Freitas de Oliveira

Jogos para Alfabetização e Letramento



Letramentos e Mídias

Música, Televisão e Jogos Digitais
no Ensino de Língua e Literaturas

Vanderlei J. Zocchi

Vera Helena Gomes Wielowicki



Edufal

HEATHER MAXWELL CHANDLER

MANUAL DE PRODUÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

| 2ª EDIÇÃO



PREFÁCIO DE TOM SLOPER



JOGOS VS TRABALHO

	No jogo	No trabalho
Tarefas	Repetitivas, mas divertidas	Repetitivas e maçantes
Feedback	Constante	Uma vez ao ano
Objetivos	Bem definidos	Vagos ou contraditórios
Evolução pessoal	Clara e tangível	Obscura
Regras	Transparentes	Pouco transparentes
Informações	Adequada à necessidade do momento	Em demasia e ainda assim insuficiente
Status	Bastante visível	Pouco ou nada visível
Promoção	Meritocracia	Critérios subjetivos
Colaboração	Presente	Presente
Risco	Alto	Baixo
Autonomia	Alta	De mediana para baixa
Narrativa	Sempre presente	Raramente presente
Obstáculos	Propositais	Acidentais

EXEMPLOS DE ATIVIDADES GAMIFICADAS



CARACTERÍSTICAS DE JOGOS





FEEDBACK INSTANTÂNEO

- **NOS JOGOS, TODA A AÇÃO DESEMPENHADA RECEBE FEEDBACK. AO PEGAR UMA MAÇA, POR EXEMPLO, O JOGADOR AUMENTA SUA BARRA DE SAÚDE; AO COLETAR 100 MOEDAS, GANHA UMA VIDA EXTRA ETC. FEEDBACKS POSITIVOS REFORÇAM BONS COMPORTAMENTOS, AO PASSO QUE OS NEGATIVOS PERMITEM AJUSTES COMPORTAMENTAIS MAIS EFICIENTES. NAS EMPRESAS, O FEEDBACK INSTANTÂNEO PODE AUXILIAR A REDUZIR O PÂNICO DAS TEMIDAS AVALIAÇÕES ANUAIS, ACELERANDO O PROCESSO DE CRESCIMENTO PROFISSIONAL E DE APRENDIZADO.**



BADGES

- **ASSIM COMO NA VIDA REAL, QUE NOSSOS EMPREGOS, ROUPAS E HABILIDADES FALAM SOBRE QUEM SOMOS, NO UNIVERSO DOS GAMES, AS BADGES SÃO A MANEIRA DE MOSTRAR AOS OUTROS O QUE GOSTAMOS E NO QUE SOMOS BONS DE FATO. AO CRIAR E DISTRIBUIR BADGES, AS EMPRESAS PODEM TER ACESSO A UM RECURSO GRATUITO E BASTANTE EFICIENTE DE ESTIMULAR O DESENVOLVIMENTO DE TÉCNICAS E DE HABILIDADES ESPECÍFICAS**

METAS TANGÍVEIS

- **NUM JOGO, SEMPRE HÁ UM OBJETIVO PRINCIPAL, TAL COMO SALVAR A PRINCESA, E OUTROS SECUNDÁRIOS, COMO PASSAR PARA A PRÓXIMA FASE OU COLETAR ITENS ESCONDIDOS. NAS EMPRESAS, A DEFINIÇÃO DE METAS TANGÍVEIS CRIA UMA SENSAÇÃO DE CONSTANTE PROGRESSO, DIMINUINDO A PERCEPÇÃO DE DIFICULDADE EM TAREFAS QUE SE ESTENDAM POR MUITO TEMPO. AO INVÉS DE CONSIDERAR UM PROJETO COM 6 MESES DE DURAÇÃO, CUJOS BENEFÍCIOS SÓ SERÃO PERCEBIDOS MUITO A FRENTE, POR QUE NÃO DESMEMBRÁ-LO EM 3 OBJETIVOS MENORES, A CADA 2 MESES?**



COMPETITIVIDADE

- **SERES HUMANOS SÃO COMPETITIVOS POR NATUREZA, PORTANTO A COMPETIÇÃO EXISTE EM QUALQUER CONTEXTO, INCLUSIVE NO PROFISSIONAL. A MAIORIA DAS EMPRESAS SABE DISSO, NO ENTANTO SE VALE DE PRÁTICAS QUE APÓS CURTO PRAZO DE TEMPO DEIXAM DE SER ESTIMULANTES.**

APRENDER FAZENDO

- **UMA DIFERENÇA CRUCIAL ENTRE OS JOGOS E A VIDA REAL É QUE OS PRIMEIROS NOS ENSINAM O CAMINHO DAS PEDRAS, NÃO ATRAVÉS DE UM MANUAL, MAS SIM ATRAVÉS DA PRÁTICA. COMO EXEMPLO, PODEMOS CITAR O FARMVILLE. TRATA-SE DE UM JOGO CONSIDERADO SIMPLES, INCLUSIVE POPULAR ENTRE AS CRIANÇAS, MAS, AINDA ASSIM, EXISTEM OS DIVERSOS TIPOS DE PLANTANÇÃO POSSÍVEL, OS ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO, O DINHEIRINHO, OS PRESENTES QUE PODEM SER DADOS AOS AMIGOS. TALVEZ, SE FOSSEM ATIRADOS NESSE CONTEXTO COM UMA PÁ NA MÃO, SEM RECEBER QUALQUER EXPLICAÇÃO, MUITOS JOGADORES SE SENTIRIAM DESESTIMULADOS PELA DIFICULDADE INICIAL EM COMPREENDER O FUNCIONAMENTO E O SENTIDO DE CADA ELEMENTO. O SUCESSO DO JOGO ESTÁ RELACIONADO AO FATO DE QUE SEUS CRIADORES SE PREOCUPARAM EM ENSINAR, FASE APÓS FASE, AOS POTENCIAIS JOGADORES TEREM MAESTRIA SOBRE AQUELE UNIVERSO, POSSIBILITANDO, ASSIM, QUE TIRASSEM O MELHOR DELE.**

MAIS ELEMENTOS DE JOGOS

- **NARRATIVA: A HISTORIA PARA ENVOLVER OS PARTICIPANTES**
- **CONDIÇÃO DE VITÓRIA E DERROTA, EMPATE E DESEMPATE**
- **REGRAS DO JOGO – O QUE PODE E O QUE NÃO PODE?**
 - **INPUTS, FALTAS, PENALIDADES, ORDEM DE JOGO, RANDOMICIDADE, ESTRATÉGIA DE DIFICULDADES**
- **ETAPAS BEM DEFINIDAS: FASES, MUNDOS, TEMAS...**
- **REFORÇO POSITIVO, QUANDO GANHA**
- **EVOLUÇÃO FLUIDA E PROGRESSIVA**