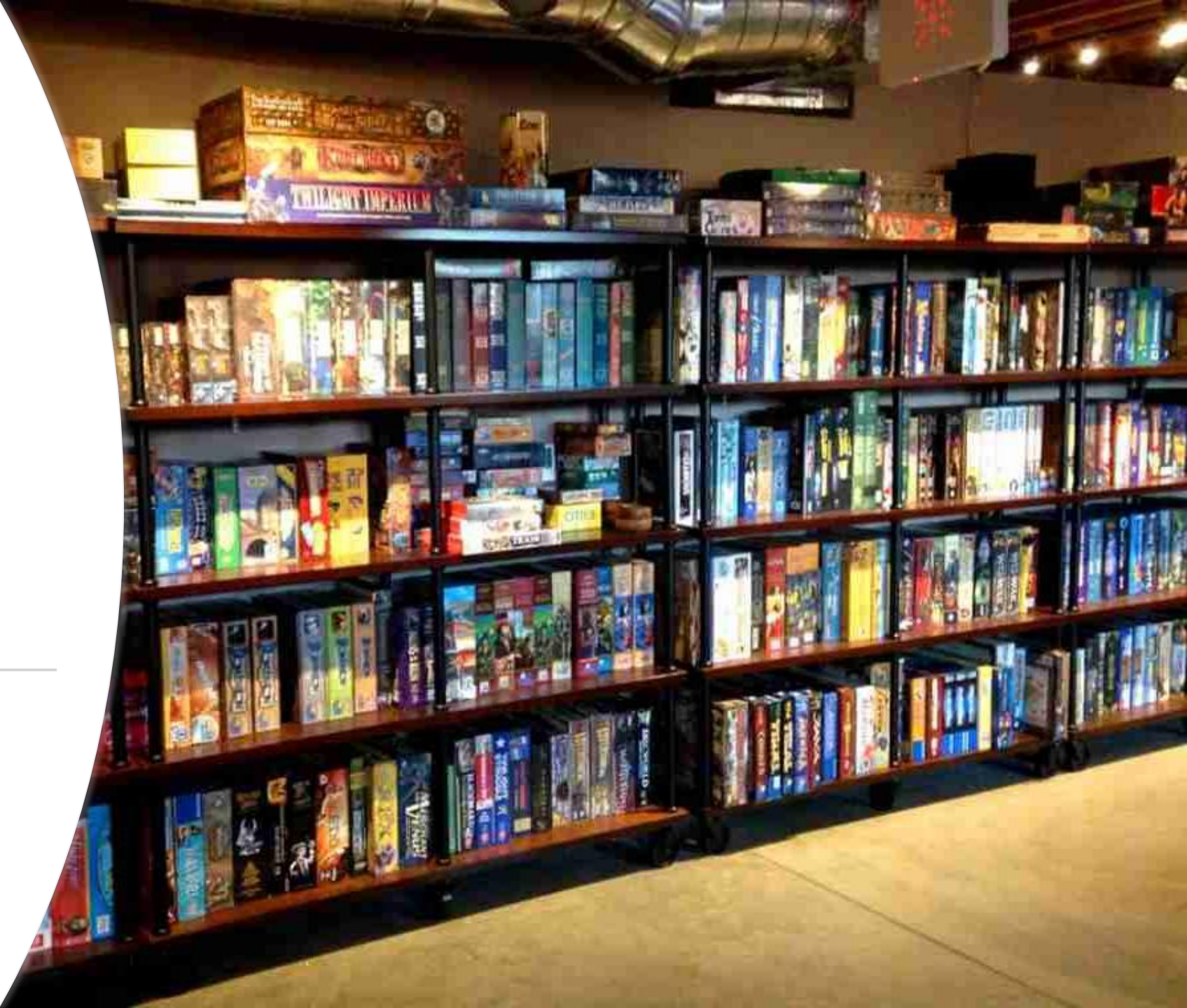


O jogo analógico em tempos digitais

Leonardo Emanuel de Oliveira Costa

leonardo.costa@ifrj.edu.br



Introdução

- Brincar
- Jogar
- Lúdico
- Gamificação



Brincar

“O ser humano nasce e cresce com a necessidade de brincar, sendo uma das atividades mais importantes na vida do indivíduo. Por meio das brincadeiras, sabe-se que a criança trabalha as suas potencialidades, limitações, habilidades sociais, afetivas, cognitivas e físicas”

(Coresma e Silva 2017)



Jogar

“O jogo é uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras.”

(Huizinga, 2019)



Jogar

“Segundo Vygotsky, por exemplo, o lúdico influencia muito o desenvolvimento da criança, pois é através do jogo que a criança aprende a agir, tem a curiosidade estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, além de proporcionar o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.”

(VYGOTSKY APUD MENEZES, 2001)



Lúdico

“Qualidade daquilo que estimula através da fantasia, do divertimento ou da brincadeira. Trata-se de um conceito bastante utilizado na educação, principalmente a partir da criação da idéia de “jardim de infância”, por Friedrich Froebel, que defendia o uso pedagógico de jogos e brinquedos, que deviam ser organizados e sutilmente dirigidos pelo professor.”

(Menezes, 2001)



Jogos de tabuleiro
X
Jogos eletrônicos



JOGOS DE TABULEIRO

PRÓS

- Mais sentimento social
- Sensação táctil (componentes)
- Conversar e brincar durante o jogo
- Muitas escolhas
- House rules etc.
- Menos sujeito a se tornar obsoleto
- Mais barato a longo prazo
- Somente uma pessoa precisa comprá-lo

CONTRAS

- Deve estar no mesmo local físico: agendamento, deslocamento
- Tempo de preparar e guardar o jogo
- As regras tendem a ser mais difíceis de aprender e mais fáceis de esquecer

JOGOS DE COMPUTADOR

PRÓS

- Conveniente
- Arrumar o tempo é geralmente + fácil
- Regras são geralmente aplicadas pelo próprio jogo e mais fáceis de aprender
- Gráficos e som muito bons

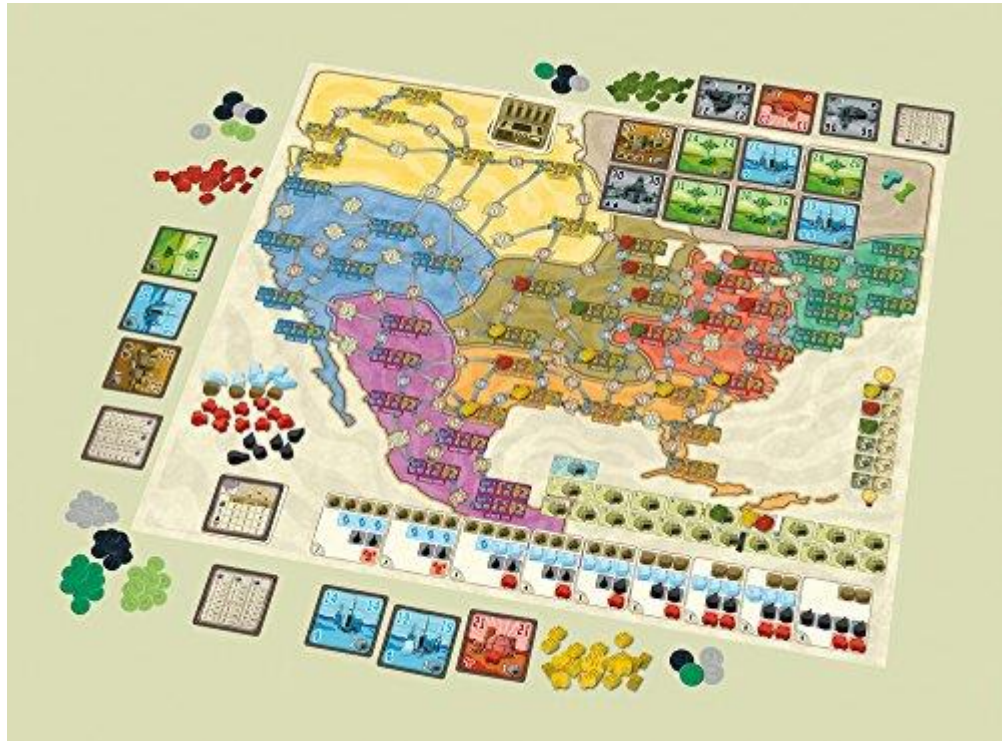
CONTRAS

- Menos sentimento social (até mesmo com videochats, etc.)
- Todos os usuários devem comprar normalmente o jogo (há exceções)
- Tenda a se tornar obsoleto ao longo do tempo
- Tendemos menos variedade em termos de gênero para jogos multiplayer
- Não é fácil mover-se de um jogo para outro já que todos têm que comprar, instalar, adicionar patches recentes, etc.

09 motivos
porque você
deveria escolher
os jogos de
tabuleiro



1. Os jogos analógicos não precisam de energia - você pode jogá-los em qualquer lugar.



2. Jogos analógicos ensinam às crianças habilidades importantes para a vida.



3. Jogos analógicos oferecem lições de vida para todos.



4. Jogos analógicos satisfazem nossa ansiedade pela competição.



5. Jogos analógicos podem ser intensos e relaxante ao mesmo tempo.



6. Jogos analógicos facilitam a socialização interativa e livre de pressão.



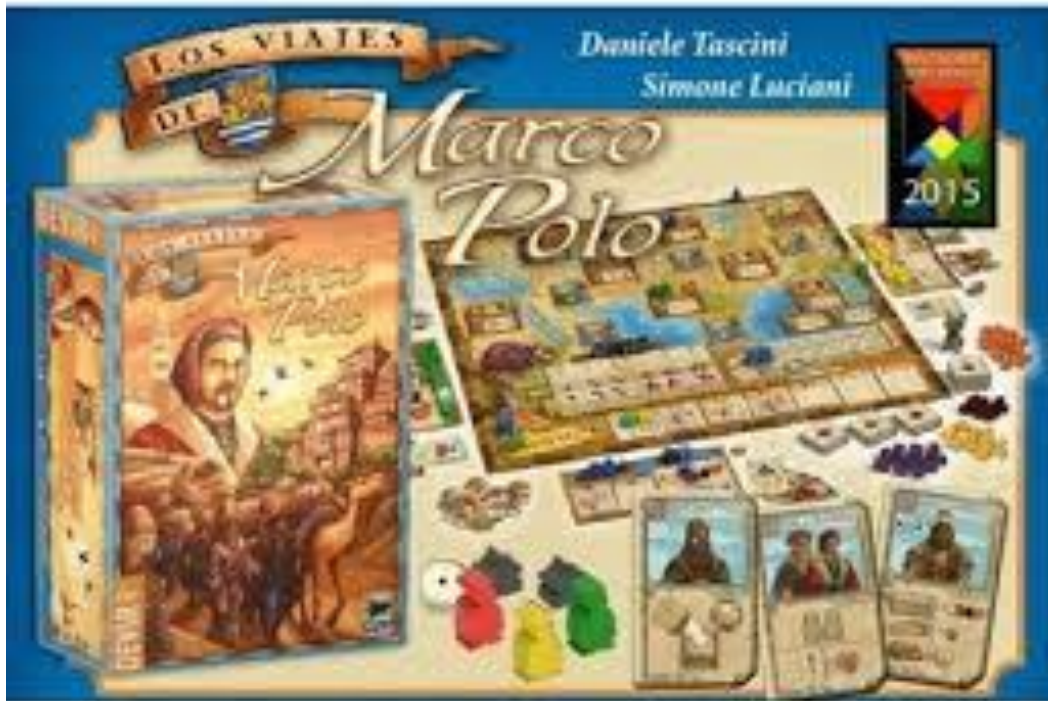
7. Os jogos analógicos fornecem uma fonte de entretenimento noturno que irá ajuda-lo a dormir melhor à noite.



8. Jogos analógicos ligam as gerações (e impulsionam o cérebro dos mais velhos).



9. Jogos analógicos são uma ótima maneira de entretenimento e de usar a sua memória, lógica e imaginação



Habilidades e Competências para o século XXI



O que é Lifelong learning?

“Um aprendizado que é perseguido durante a vida: um aprendizado que é flexível, diverso e disponível em diferentes tempos e lugares. O lifelong learning cruza setores, promovendo aprendizado além da escola tradicional e ao longo da vida adulta”.

Lifelong Learning Council Queensland (LLCQ)



Habilidades do Século XXI

Letramentos Essenciais

Como os alunos aplicam habilidades essenciais em tarefas do dia a dia.



1. Leitura e Interpretação



2. Numeração



3. Letramento Científico



4. Letramento Digital



5. Letramento Financeiro



6. Letramento Cívico e Cultural

Competências

Como os alunos abordam desafios complexos.



7. Pensamento Crítico e Resolução de Problemas



8. Criatividade



9. Comunicação



10. Colaboração

Características de Personalidade

Como os alunos abordam um ambiente em constante transformação.



11. Curiosidade



12. Iniciativa



13. Persistência e Resiliência



14. Adaptabilidade



15. Liderança



16. Consciência Social e Cultural

Aprendizagem para a vida toda.

Traduzido e adaptado de VEF - New Vision for Education, p.4.

THE GAME BOARD



Letramentos Essenciais

Como os alunos aplicam habilidades essenciais em tarefas do dia a dia.

A^B
C
D E

1. Leitura e Interpretação

1²
3
4
5 6

2. Numeração



3. Letramento Científico



4. Letramento Digital



5. Letramento Financeiro



6. Letramento Cívico e Cultural





Competências

Como os alunos abordam desafios complexos.



7. Pensamento Crítico e
Resolução de Problemas



8. Criatividade



9. Comunicação



10. Colaboração





Características de Personalidade

Como os alunos abordam um ambiente em constante transformação.



11. Curiosidade



12. Iniciativa



13. Persistência e Resiliência



14. Adaptabilidade

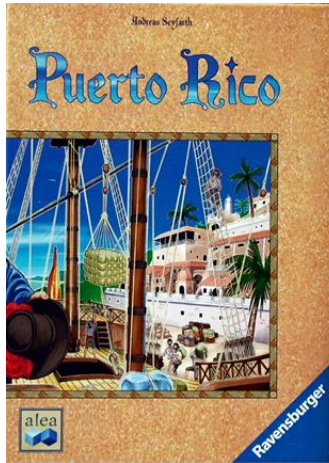
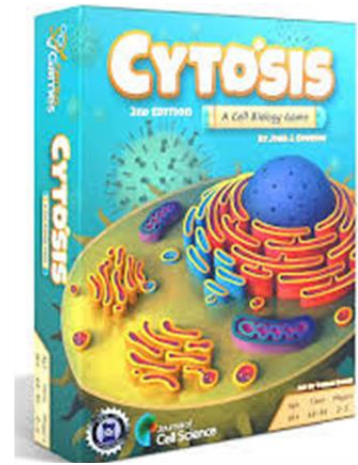
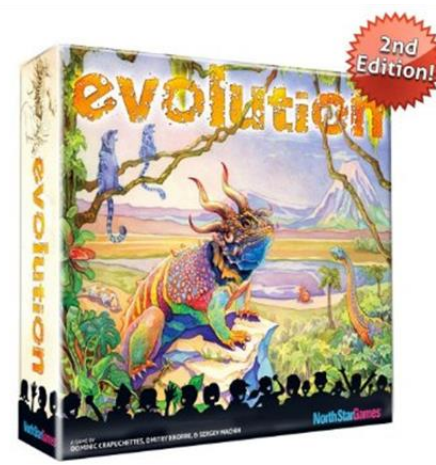
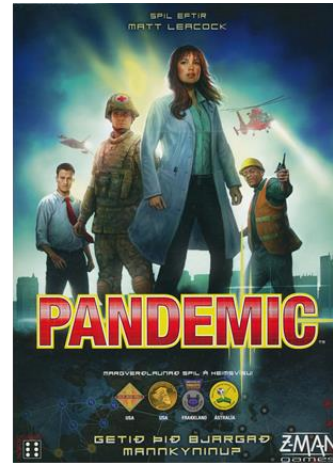
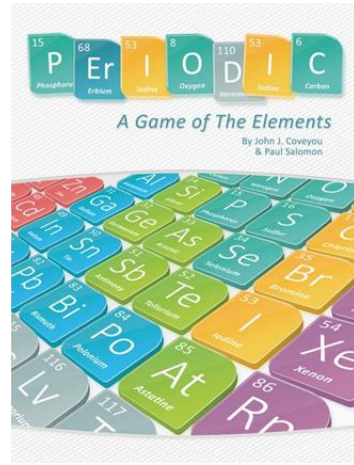
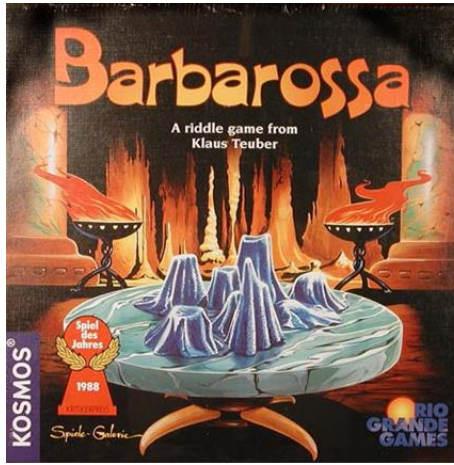


15. Liderança



16. Consciência Social e Cultural







Jogos de tabuleiro e BNCC



CAPACIDADE ANALÍTICA



**CRIATIVIDADE E BUSCA
PELA INOVAÇÃO**

**SENSIBILIDADE CULTURAL
E ARTÍSTICA**



COMUNICAÇÃO

RACIOCÍNIO LÓGICO





AUTONOMIA

NEGOCIAÇÃO



AUTOCONHECIMENTO

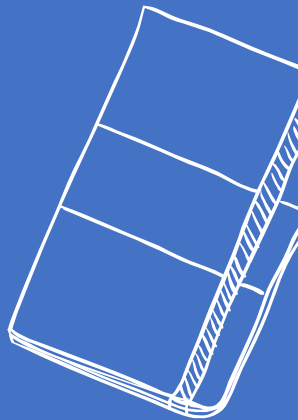
**TRABALHO EM EQUIPE
E RELACIONAMENTO
INTERPESSOAL**



PENSAMENTO CONCEITUAL



Minhas Práticas com jogos e educação



Usando o lúdico para aprender Microbiologia 2012

- Super Trunfo Bacteriano

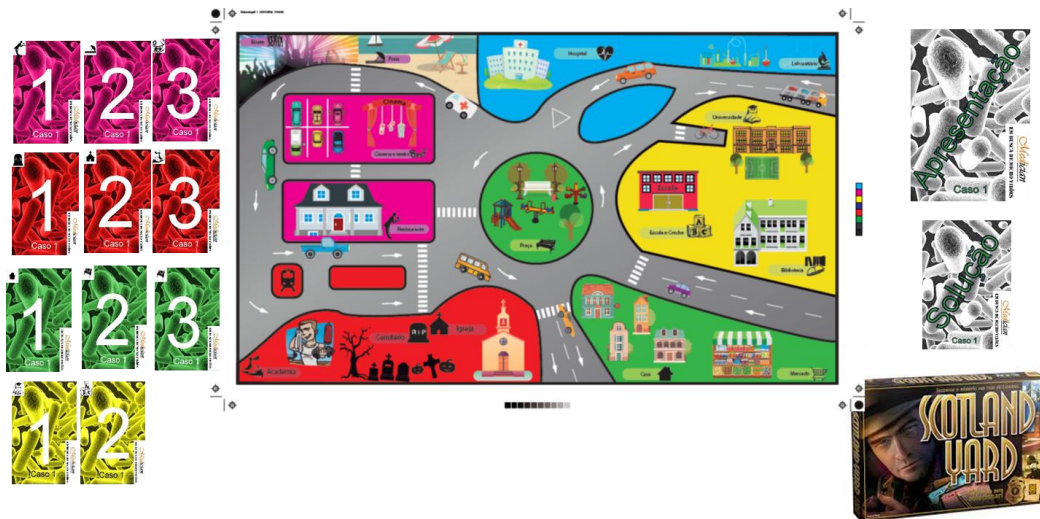


- Worganismos: uma batalha pela colonização do mundo



“Dois protótipos criados por alunos do cursos técnicos do IFRJ”

Microbiologia Clínica: Um Jogo Real? 2014



O "Medician" foi criado por alunos dos cursos técnicos de biotecnologia e farmácia do IFRJ

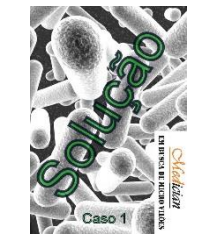
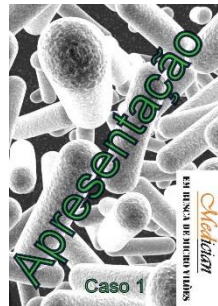


Stand Nerd 2015 – 2019/Coletivo Nerd 2018 – 2020

Microbiologia Clínica: Jogo de caso Clínico 2016



O "Medician" versão 2.0 foi transformado em um jogo cooperativo onde os jogadores jogam contra o jogo!



Curso de Formação Continuada: Desenvolvimento de Jogos Didáticos usando aprendizagem baseada em problemas e conceitos básicos de design de Jogos

Setembro a Novembro de 2016

Objetivos Principais

- Motivar professores a fazer e usar jogos didáticos
- Combinar PBL e conceitos básico de design de Jogos para encontrar um equilíbrio entre conteúdo e jogabilidade
- Enganjar os estudantes no processo de ensino-aprendizagem

Usando o lúdico para ensinar em sala de aula: uma abordagem para treinar professors a desenvolver jogos didáticos

“Educação não transforma o mundo. Educação muda pessoas. Pessoas transformam o mundo”

Paulo Freire

Muito Obrigado!

Referências

- Brasil, P. (2010) A historia do Jogo de Damas. Hierophant website disponivel em: <https://www.hierophant.com.br/arcano/posts/view/Kamalaksi/36> ultimo acesso em 19/11/2019.
- Carvalho, R. 2019. 85% das profissões que existirão em 2030 ainda não foram criadas. Site Projeto DRAFT, disponível em: <https://projetodraft.com/85-das-profissoes-que-existirao-2030-ainda-nao-foram-criadas/>
- Coresma, L. C.; Silva, T. M. O que é o brincar? **Jornal o Estado de São Paulo**, 2017 ultimo acesso em 12/09/2020 <https://educacao.estadao.com.br/blogs/colegio-pentagono/o-que-e-brincar/>
- Deterding, S.; Dixon, D.; Khaled, R.; Nacke, L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. **MindTrek '11: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments**, p. 9-15, 2011
- Diniz, A. M. 2019, Lifelong learning: aprendizado ao longo da vida Estadão Blog Ana Maria Diniz A educação que vale a pena, disponível em: <https://educacao.estadao.com.br/blogs/ana-maria-diniz/lifelong-learning-aprendizado-ao-longo-da-vida/> ultimo acesso em 19/11/2019.
- Garcia, D. 2019 Lifelong Learning: O que você precisa saber e qual sua relação com a escola, disponível em: <https://www.geekie.com.br/blog/lifelong-learning/> ultimo acesso em 19/11/2019.

Referências

- Guia Escolas O que é educação socioemocional? Portal Guia Escolas. Website disponível em: <http://www.portalguiaescolas.com.br/acontece-nas-escolas/metodologia-de-ensino/o-que-e-educacao-socioemocional/> ultimo acesso em 19/11/2019.
- Huizinga, J. Homo Ludens, O jogo como elemento da cultura. 9 Edição Revista e Atualizada. Perspectiva, São Paulo, 2019.
- McKay, B. & McKay, K. 9 Reasons Analog Games Are Awesome. Art of Manliness. Website disponvel em <https://www.artofmanliness.com/articles/9-reasons-analog-games-are-awesome/> ultimo acesso em 19/11/2019.
- Menezes, E. T., Verbete lúdico. *Dicionário Interativo da Educação Brasileiro Educabrasil*. São Paulo: Midiamix, 2001. Disponível em: <<https://www.educabrasil.com.br/ludico/>>. Acesso em: 10 de set. 2020.
- Republica Agência de Conteudo, 2019. Portal Desafios da Educação: Lifelong learning: o conceito de aprender por toda a vida Grupo A Educação S/A disponível em: <https://desafiosdaeducacao.grupoa.com.br/lifelong-learning/> ultimo acesso em 19/11/2019.
- TEIXEIRA, H. C.; Volpini, M. N., A importância do brincar no contexto da educação infantil: creche e pré-escola, **Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade**, 1 (1): 76-88, 2014.