

AULA 02



LIVRO: CRIAÇÃO E ADAPTAÇÃO DE JOGOS EM T & D.

AUTOR: Paula Falcão

EDITORA: QUALITYMARK

ISBN: 8573037806

CAPÍTULO 02: COMO OS JOGOS AFETAM AS PESSOAS

“o fatos isolado mais importante influenciando a aprendizagem é aquilo que o aluno já sabe; determine isto e ensine-o de acordo.”

David Paul Ausubel

1. Introdução

Só aprendemos quando aquilo está sendo ensinado possui algum significado para nós. E mesmo assim, para que o aprendizado ocorra precisamos construir uma **“ponte cognitiva”**

2. Aprendizagem Significativa

A aprendizagem significativa ocorre quando a nova informação adquirida se **“ancora”** em coisas que o treinando já sabia.

No nosso caso (no desenvolvimento / criação de jogos) é fundamental a construção de uma **arquitetura coerente do jogo**, ou seja, visão, objetivos, contextos e desafios devem **significar “alguma coisa” para o treinando.**

Neste processo, a nova informação interage com uma estrutura de conhecimento específica, que Ausubel chama de **“conceito subsunçor”**, ou simplesmente **“subsunçor”**.

PERGUNTA

Conforme a definição de Ausubel sobre a estrutura de conhecimento específica que podemos integrar no jogo denominada de **conceito subsunçor**, cite um exemplo de sua utilização.

3. Conceito Subsunçor

Um subsunçor é um conhecimento básico do qual necessitamos para aprender algo mais.

Faz com que a pessoa “ancore” o conhecimento em seu cérebro, construindo um caminho neuronal que o liga a outro assunto (Ex.: Um shopping center que será aberto deve procurar identificar qual loja será “âncora” para atrair os novos clientes).

Quando os conceitos subsunçores são poucos elaborados ou inexistentes cabe ao condutor utilizar-se de “**organizadores prévios**”.

Para Ausubel organizadores prévios são como materiais introdutórios apresentados antes do próprio material a ser aprendido.

A partir do momento em que o treinando ancora um novo conhecimento, ele vai começar a questionar e perceber a diferença entre este novo conhecimento e o conhecimento que já possuía.

É a “**diferenciação progressiva**”, ou seja, o aprender acontece degrau a degrau, como se fosse uma escada.

ATENÇÃO

Quando não ocorre uma aprendizagem significativa, ocorre uma aprendizagem mecânica (“*rote learning*”).

Ela é uma forma de se decorar fórmulas para uma prova, ou um estudo de última hora, sem significado para o estudante.

4. Para ocorrer a Aprendizagem Significativa o condutor deve tomar alguns cuidados:

- A) Buscar a “**ancoragem**”
- B) Usar “**diferenciação progressiva**”
- C) Usar “**reconciliação integradora**” (Relação entre o jogo, os conceitos e proposições ensinadas).

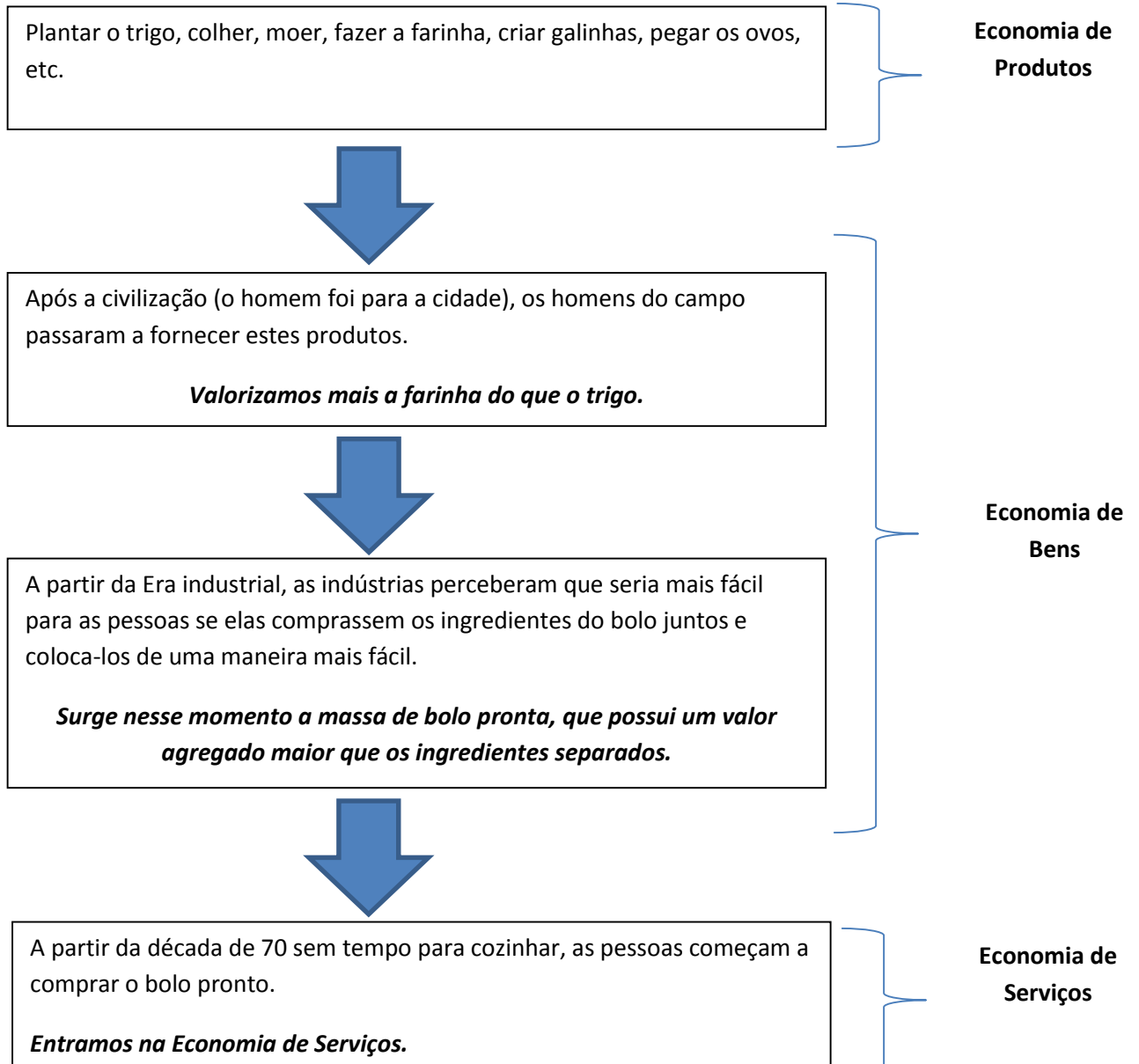
5. O jogo e a economia de Experiência

“O trabalho é um palco e cada negócio é um show”

Pine & Gilmore

Progressão do Valor Econômico

Objetivo: Fazer um bolo.





Nos últimos anos proliferam buffets infantis, onde o cliente efetua o pagamento pela festa (estrutura e outros alimentos) e o bolo é uma cortesia do pacote.

Nesses buffets existem diversos brinquedos, animadores, etc...

Passamos para a “**economia da experiência**”.

**Economia da
Experiência**

PERGUNTAS

01 – A economia da experiência é um novo patamar de oferta econômica, transformando serviços em experiências.

De que forma podemos projetar os jogos para oferecer ao público uma “**experiência memorável**”?

02 – Qual é a diferença entre a Experiência e o Serviço?