

# ROTEIRIZAÇÃO PARA JOGOS DIGITAIS

# Aula 9

TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS  
ROTEIRIZAÇÃO PARA JOGOS DIGITAIS

<http://www.marcelohsantos.com>  
Marcelo Henrique dos Santos

# Marcelo Henrique dos Santos

**Mestrado em Educação (em andamento)**

**MBA em Negócios em Mídias Digitais**

**MBA em Marketing e Vendas**

**Especialista em games : Produção e Programação**

**Bacharel em Sistema de Informação**

TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS  
ROTEIRIZAÇÃO PARA JOGOS DIGITAIS

# Jogos & Aprendizagem

A utilização dos jogos como instrumento de aprendizagem teve seu incremento nos Estados Unidos na década de 1950, com a finalidade de treinar executivos da área financeira.

- Devido aos resultados positivos, seu uso estendeu-se às outras áreas, chegando ao Brasil com maior ênfase na década de 1980.
- Os jogos grupais têm suas bases estabelecidas no psicodrama, em que há a presença de conceitos importantes para a compreensão do comportamento individual e coletivo.

# Jogos & Aprendizagem

- Tais conceitos referem-se aos papéis sociais, psicossomáticos e psicodramáticos.

Os jogos assumem papel facilitador na condução de equipes, permitindo ampliar o campo de investigação, análise e compreensão da conduta humana em seus diversos determinantes, ou seja, o comportamental, o atitudinal, o de postura centrada no desempenho de papéis profissionais, entre outros.

# Jogos & Aprendizagem

- Os jogos visam a apreender a conduta humana com base em situações extraídas e simuladas do ambiente sociocultural mais próximo da realidade, vivenciada e percebida pelos participantes de dada realidade organizacional.
- O jogo é um instrumento muito importante nos processos de educação, em geral. Por meio dele, as pessoas exercitam habilidades necessárias para seu desenvolvimento integral, assim como autodisciplina, sociabilidade, afetividade, valores morais, espírito de equipe, bom senso, criatividade, espontaneidade e iniciativa.

# Jogos & Aprendizagem

- O jogo caracteriza-se como uma estratégia de intervenção junto aos grupos, podendo ser usado no início, no desenvolvimento e no encerramento dos programas de educação e treinamento.
- Tais programas estão centrados nos objetivos e em um campo de ação previamente delimitado e planejado, implicando uma seqüência preestabelecida e articulada.

Brotto (1999), a concepção dos jogos cooperativos, que busca, entre outros pontos, salientar a importância da cooperação nos jogos competitivos.

# Jogos & Aprendizagem

- As posições de Brotto (1999) sinalizam importantes referenciais para migrar da omissão e competição, para a cooperação no ambiente sócio-profissional pela utilização assertiva dos jogos cooperativos.
- Na adoção dos jogos em programas de treinamento e desenvolvimento, é necessário migrar do enfoque competitivo para o enfoque cooperativo.

# Jogos & Aprendizagem

	Omissão	Competição	Cooperação
Visão do jogo	É impossível	Parece possível só para um	Possível para todos
Objetivo	“Tanto faz”	Ganhar... do outro	Ganhar... juntos
O outro	“Quem?”	Adversário, inimigo	Parceiro, amigo
Relação	Indiferença/ “cada um na sua”	Dependência/ rivalidade	Interdependência/ parceria
Ação	Ser jogado	Jogar... contra	Jogar... com
Clima do jogo	Chato	Tensão/ <i>stress</i>	Ativação/atenção/ aprendizado/ desenvolvimento
Resultado	Continuísmo	Ilusão da vitória individual	Sucesso compartilhado
Conseqüência	Alienação	Acabar logo com o jogo	Vontade de continuar jogando
Motivação	Fuga	Medo	Amor
Sentimentos	Opressão/controlado	Raiva/solidão	Alegria/comunhão
Símbolo	Muralha	Obstáculo	Ponte



# Jogos & Aprendizagem

- Segundo Gramigna (1994, p. 04), “o jogo é uma atividade espontânea, realizada por mais de uma pessoa, regida por regras que determinam quem o vencerá”.
- Motta (1994, p. 85) salienta que “o jogo entra, então, com a função e ação compensatória, onde a criança procura dominar o seu meio e resolver suas questões.
- No jogo, é possível viver quase tudo. Criam-se personagens, compensam-se limitações; resolvem-se impasses e resgata-se o equilíbrio da natureza, de si mesmo e do ambiente”.

# ATIVIDADE CONTINUADA



**mobiliza**

<http://www.mobiliza.com.br/>

Escolha 1 projeto que foi desenvolvido pela empresa Mobiliza e avalie a partir dos princípios que foram abordados ao longo das aulas.

TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS  
**ROTEIRIZAÇÃO PARA JOGOS DIGITAIS**

<http://www.marcelohsantos.com>  
Marcelo Henrique dos Santos

# REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA



BROTTO, F. O. Jogos cooperativos: Se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Santos: ReNovada, 1999.

CHIAVENATO, I. Treinamento e desenvolvimento de Recursos Humanos – Como incrementar talentos nas empresas. 7ª Ed. São Paulo: Ed. Manole, 2008.

GRAMIGNA, M. R. M. Jogos de empresa. São Paulo: Makron Books, 1994

KANAANE, R., ABUSSANRA, J. Jogos em treinamento e desenvolvimento do potencial humano. Jan/Fev/Mar 2008 ANO XIV n. 52 83-93

NESTERIUK, S. Narrativa do jogo na hipermídia: a interatividade como possibilidade comunicacional. Dissertação de Mestrado. 2002

TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS  
ROTEIRIZAÇÃO PARA JOGOS DIGITAIS

<http://www.marcelohsantos.com>  
Marcelo Henrique dos Santos