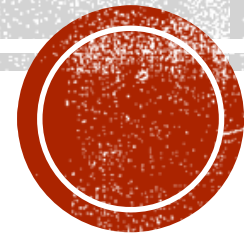


Operacionalizar o Game Designer.

GAME DESIGNER

Educação Física



It's not just enough to
change the players. We've
gotta change the game.

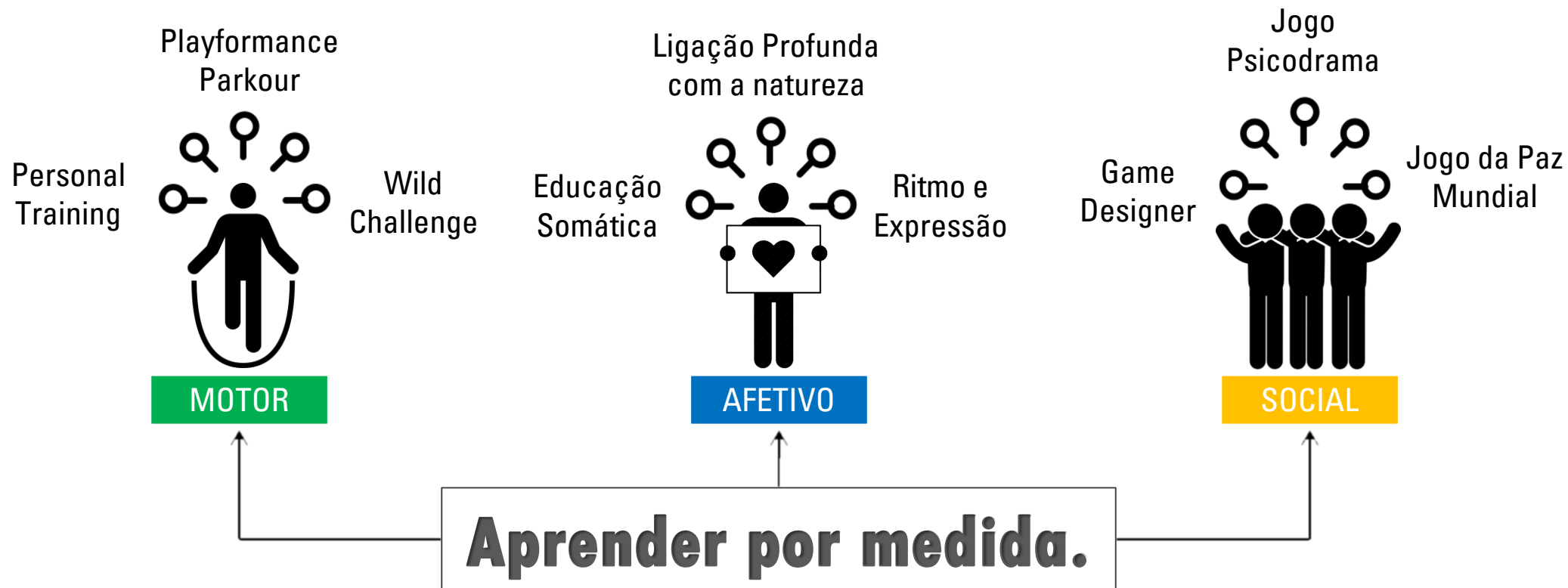
Barack Obama

quote fancy

“Game Designer em Educação Física”

Educação Física

Projeto de Educação Física de Escola



Game Designer

VALORES

O teu desafio é aprender a criar jogos que permitam desenvolver a autonomia, responsabilidade e cooperação.

Existem vários tipos de jogos e todos eles têm o seu valor no desenvolvimento dos valores, das 4 grandes finalidades da EF e para estimular as capacidades fundamentais do século XXI:

- a) Criatividade
- b) Inovação
- c) Pensamento Crítico
- d) Resolução de problemas.
- e) Tomada de decisões
- f) Comunicação
- g) Colaboração
- h) Investigação
- i) Questionamento
- j) Flexibilidade e adaptabilidade
- k) Iniciativa e autonomia

1.

FORMAÇÃO EM HABILIDADES PARA A VIDA E PARTICIPAÇÃO EM ATIVIDADES FÍSICAS AO LONGO DA VIDA



2.

APOIO AOS JOVENS PARA SE TORNAREM CIDADÃOS RESPONSÁVEIS E ATIVOS



3.

FORMAR ALUNOS FISICAMENTE LITERADOS COM O CONHECIMENTO E A AUTOCONFIANÇA NECESSÁRIOS PARA O SUCESSO ACADÊMICO



4.

DESENVOLVER AS COMPETÊNCIAS E OS VALORES PARA OS DESAFIOS DO SÉCULO XXI



Grandes desafios do Século XXI

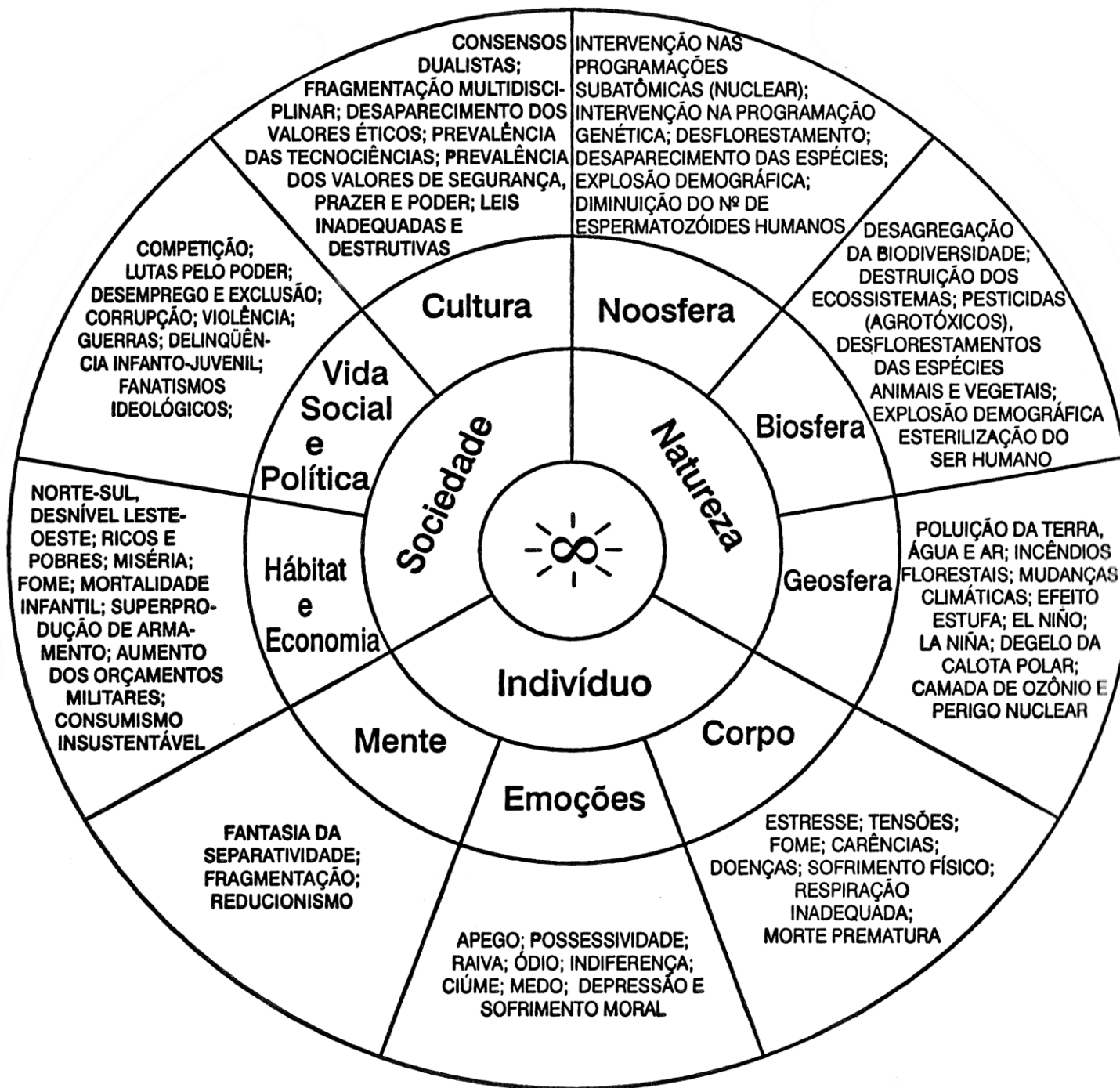
RODA DA DESTRUIÇÃO

Na sua mente, a fantasia da separatividade gera um paradigma de fragmentação e de reducionismo.

Pelo facto de se sentir separado de tudo, o Homem gera emoções destrutivas no plano da vida, mais particularmente o apego e a possessividade de coisas, pessoas e ideias que lhe dão prazer.

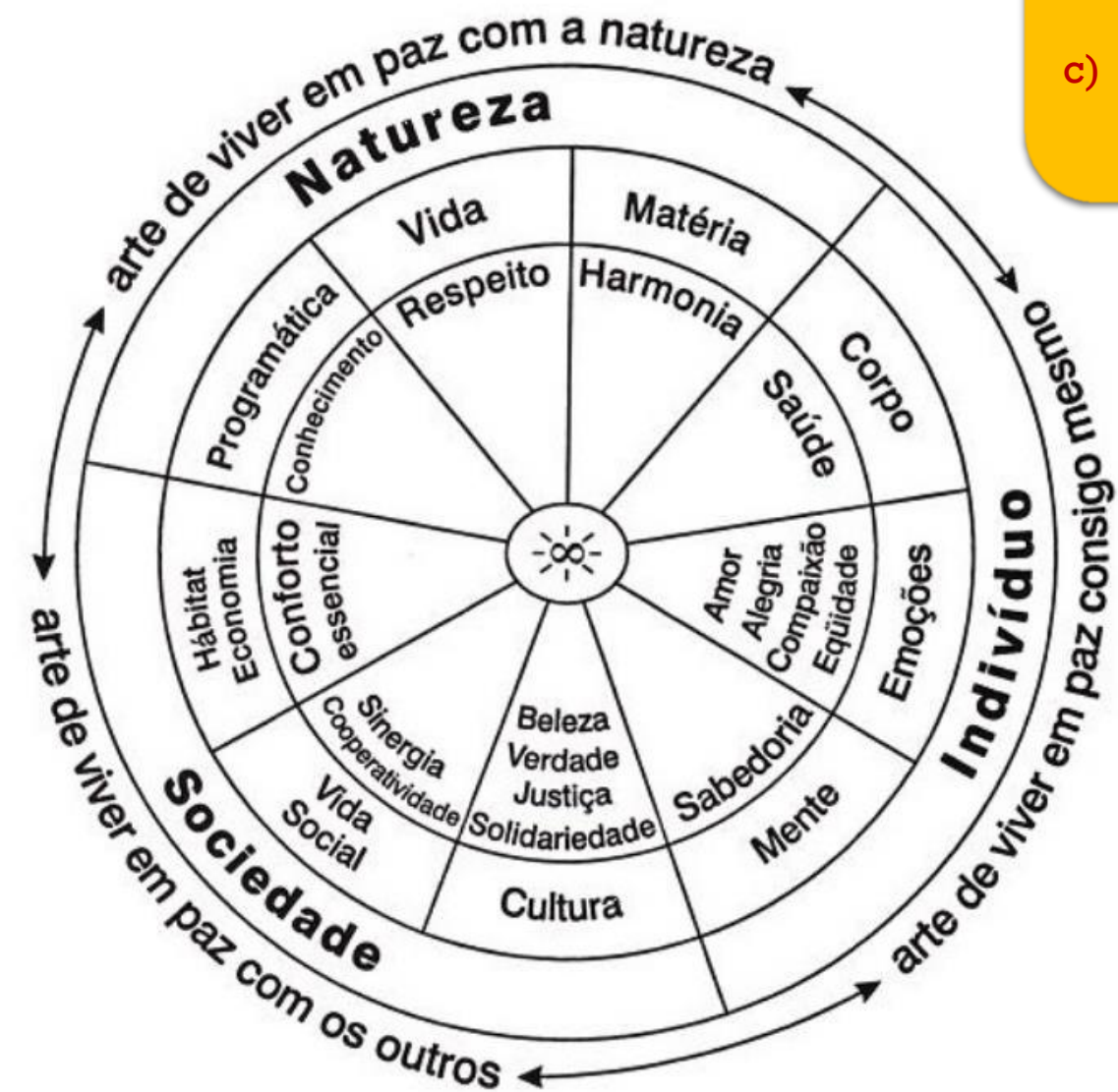
Pelo facto de se achar separado da sociedade o Homem criou:

- Uma cultura fragmentada.
- Uma vida social e política violenta.
- Condições económicas de exploração e miséria.



4.

DESENVOLVER AS COMPETÊNCIAS E OS VALORES PARA OS DESAFIOS DO SÉCULO XXI



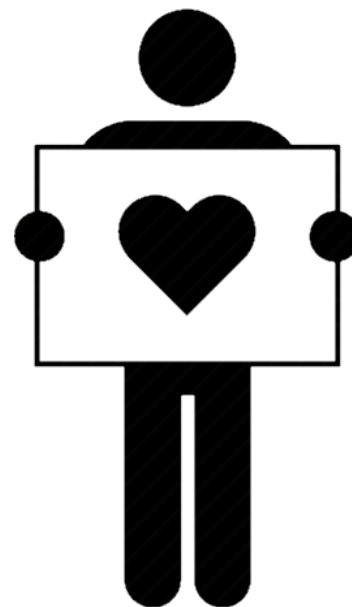
- a) **Ecologia da mente:** viver em paz comigo mesmo
- b) **Ecologia social:** viver em paz com os outros
- c) **Ecologia planetária:** viver em paz com a natureza

RODA DA PAZ

Quais são os desafios do século XXI.

De que forma podes utilizar os jogos para promover uma consciência dos problemas que a humanidade enfrenta e sobretudo para que os jogadores (alunos) experimentem cenários, criem soluções e aprendam novas formas de relação que ajudem a resolver esses problemas.

Por outro lado, que jogos podem simular esses desafios e permitir experimentar soluções através das dinâmicas e relações estabelecidas pelo enredo criado ao longo da narrativa do jogo?



EDUCAÇÃO FÍSICA E AS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

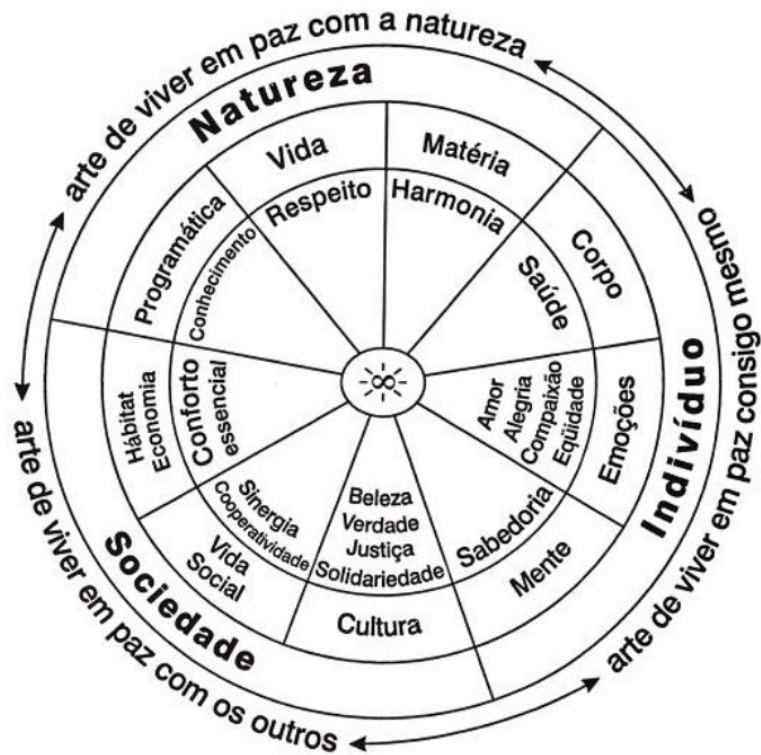
Por questões práticas convencionamos dividir as atividades motoras e jogos em 3 Inteligências. Porém, cada uma destas tem o potencial para desenvolver várias inteligências.

Hower Gardner	Corporal Personal Training	Emocional	Social Game Designer
Inteligência verbal ou linguística			●
Inteligência lógico-matemática			●
Inteligência Musical		●	●
Inteligência Visual ou espacial	●	●	●
Inteligência corporal ou cinestésica	●	●	●
Inteligência interpessoal		●	●
Inteligência intrapessoal	●	●	●
Inteligência Naturalista	●	●	●
Inteligência existencial		●	●

- 1) **Inteligência verbal ou linguística:** habilidade verbal bem desenvolvida, sensibilidade aos sons, significados e ritmos das palavras;
- 2) **Inteligência lógico-matemática:** habilidade de pensar de forma conceitual e abstrata, além da capacidade de discernir padrões lógicos ou numéricos;
- 3) **Inteligência musical:** habilidade de produzir e apreciar ritmos, tons e timbres;
- 4) **Inteligência visual ou espacial:** capacidade de pensar em forma de imagens, “visualizar” conceitos abstratos;
- 5) **Inteligência corporal ou cinestésica:** capacidade de controlar o próprio corpo e lidar fisicamente com objetos variados;
- 6) **Inteligência interpessoal:** capacidade de detetar e responder adequadamente aos humores, motivações e desejos dos outros;
- 7) **Inteligência intrapessoal:** capacidade de ser auto-consciente e em sintonia com seus sentimentos interiores, valores, crenças e processos de pensamento;
- 8) **Inteligência naturalista:** habilidade para reconhecer e categorizar plantas, animais e outros elementos da natureza;
- 9) **Inteligência existencialista:** sensibilidade e capacidade para lidar com questões profundas em torno da existência humana, como o significado da vida, por que morremos, ou como chegamos até aqui.



EDUCAÇÃO FÍSICA E A RODA DA PAZ



Educação Física



Através do movimento exploramos o nosso corpo e permitimo-nos sentir as emoções associadas ao prazer e satisfação desta liberdade. Ao mesmo tempo que exploramos o nosso corpo e emoções através do movimento também construímos laços com os outros. Se esta exploração da relação comigo acontecer de forma saudável e nutritiva em contacto com a natureza, desenvolvemos laços afetivos com o mundo natural e aprendemos a respeitá-lo. É um processo integrado, holístico e a separação que apresentamos é apenas uma convenção que nos permite compreender as várias dimensões interligadas da nossa natureza enquanto seres no mundo. Prevalece uma unidade e interligação na teia da vida.

	Inteligência	Energia	Organização
Inteligência Corporal e Emocional	Indivíduo	Mente	Corpo
Inteligência Social	Sociedade	Cultura	Habitat / Economia
	Natureza	Matéria	Vida
			Programática



A educação física apresenta várias propostas que se ajustam a diferentes etapas de exploração do mundo através do corpo e do movimento. O **Game Designer** está mais voltado para o desenvolvimento das capacidades relacionais.

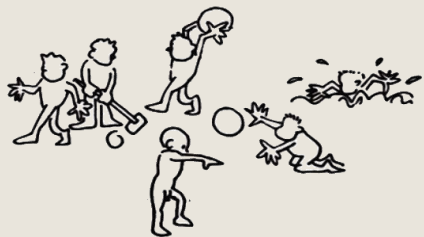
Como agir – PERSONAL TRAINING

Conduas perçetivas e ideomotoras

A atenção do aluno está mais centrada na habilidade e no seu domínio corporal – nas sensações, perçções, na relação do corpo no espaço e com os objetos – coordenação óculo-manual e pedal, análise de trajetórias, equilíbrio, lateralidade, tónus.

MOTRICIDADE
SENSÓRIO-PERCETIVA

IDEOMOTRICIDADE



Como sentir

Conduas Psicomotoras

A atenção do aluno é orientada para o seu interior, para a consciência corporal, para as sensações, sentimentos e tensões corporais, para o ritmo, para a fluidez e expressividade, para a Eutonia (bom tónus).

TONICOMOTRICIDADE

NEOMOTRICIDADE



Como partilhar GAME DESINGER

Conduas sociomotoras

Consciência do outro. A atenção é orientada para as interações sociais, para a estratégia, a tática.

NEOMOTRICIDADE



Vinculação dos objetivos e conteúdos da Educação Física relativamente ao modelo desportivo:



Modelo Eclético (Holístico)

FINALIDADES

Que tipo de jogos desenvolvem as competências que te permitam concretizar as finalidades e objetivos da Educação Física.

Que jogos te permitem explorar as competências previstas pelo perfil do aluno à saída da escolaridade obrigatória.

Áreas de competências



ECLETISMO:

É um método científico ou filosófico que busca a conciliação de teorias distintas. O ecletismo pode ser simplesmente a liberdade de escolha sobre aquilo que se julga melhor, sem a apego a uma determinada teoria, estilo ou modelo. Abordagem filosófica que consiste na apropriação das melhores teses ou elementos dos diversos sistemas quando são conciliáveis, em vez de edificar um sistema novo. O ecletismo está alinhado com a perspectiva dialógica.



Fases da aula de Educação Física

BALNEÁRIO

FASE 1

FASE 2

FASE 3

BALNEÁRIO

Equipar

Personal Training

Game Designer

Personal training

Desequipar e Banho



MOTOR

SOCIAL / AFETIVO

MOTOR

Aptidão Física

Jogo

Alongamentos



sociação



ADN DA EDUCAÇÃO
FÍSICA - XXI



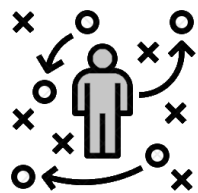
SOCIAL

Condutas Sociomotoras

HABILIDADES MOTORAS COMPLEXAS

PROJETO 1

Jogos Desportivos



Matérias Nucleares

- Basquetebol
- Futebol
- Andebol
- Voleibol
- Raquetes (Badminton)



Matérias Alternativas

- Corfebol
- Raiguebi
- Frisbee
- Hóquei em Campo
- Softbal/Basebol
- Kin-Ball

PROJETO 2

Team-Building e Dinâmicas de Grupo

Matérias Alternativas

- Jogo Cooperativos
- **Game Designer**
- Jogo Psicodramático
- Jogo da Paz Mundial



GAME DESIGNER

Trabalho de equipa.



A sunset over a rocky beach with waves crashing against the shore. The sky is filled with dark, heavy clouds, with a bright orange and yellow glow from the setting sun breaking through near the horizon. The foreground is dominated by dark, smooth, rounded rocks. The ocean waves are white with foam as they break onto the shore.

You cannot swim for new horizons until you have courage to lose sight of the shore.

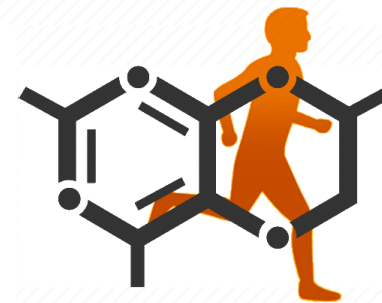
William Faulkner

Game Designer

Oficina *do* **M**ovimento *na* **E**ducação **F**ísica



ADN EDUCAÇÃO
FÍSICA - XXI



Educação Física

METODOLOGIA DE TRABALHO POR PROJETOS

Heteronomia

Professor Explica

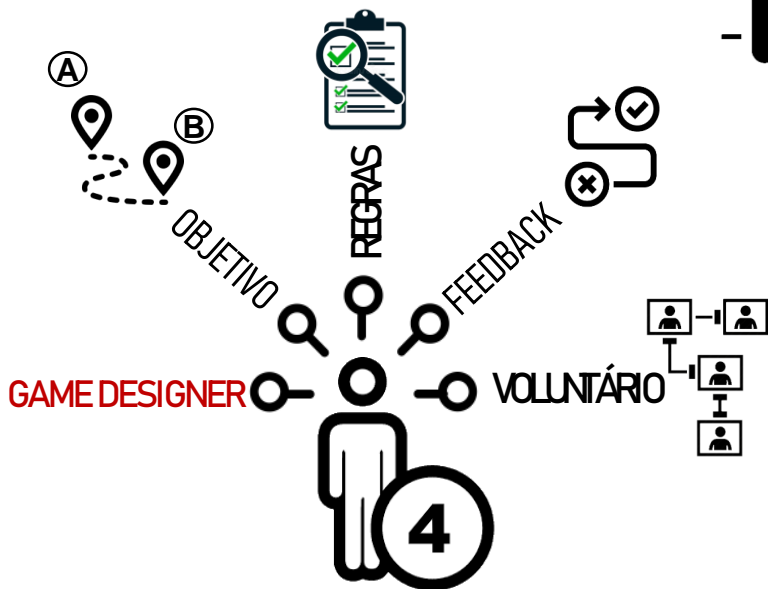


Definir problema

Fase I

Definição do problema

Autonomia



planear

Fase II

Planificação e desenvolvimento do trabalho



Prof. Tutor "Coach"

Desenvolvimento da Narrativa

Realização do Jogo

GAME DESIGNER

Apresenta personagens, ambiente e regras

COMEÇO MDE

jogar

Fase III

Execução

Objetivo e Recompensa

FIM

avaliar

Fase IV

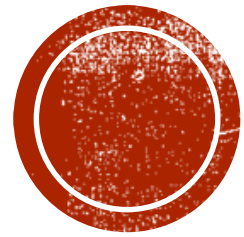
Divulgação / Avaliação



A pessimist sees the difficulty in every opportunity; an optimist sees the opportunity in every difficulty.

Winston Churchill

Definição do Problema



FASE I

Heteronomia

Professor Explica



Definir problema

Educação Física

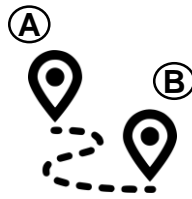
Fase I

Definição do problema

Traços comuns
Partilhados por
todos os jogos.



4 planear



OBJETIVO

Sentido de propósito.



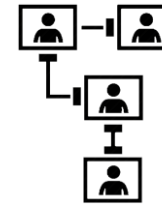
REGRAS

Limitam a forma como o objetivo deve ser alcançado.



FEEDBACK

Permite que os jogadores percebam o quão próximos estão de alcançar o objetivo.



VOLUNTÁRIO

Liberdade para entrar e sair do jogo assegura que o trabalho desafiador (stressante) seja vivido como uma atividade segura e prazerosa.



jogar

Jogos Finitos
Jogos Infinitos



Competitivo



Cooperativo

Para que possas criar um jogo tens que conhecer alguns aspetos que os caracterizam. Todos, sem exceção, possuem 4 características essenciais:

1. **Têm um objetivo.**
2. **Têm regras** que definem a forma como podes alcançar o objetivo.
3. **Mecanismo de feedback:** a cada momento consegues saber a que distância estás de alcançar o objetivo (Pontuação; n° de infrações; etc...)
4. **Voluntário:** todos os jogos permitem que decidas se queres ou não participar e caso optes por jogar, o quanto pretendes investir no jogo.



O jogo desportivo, afirma *Pierre Parlebas*, representa uma **sociedade em miniatura**, um verdadeiro laboratório das condutas e das comunicações humanas. Aí se conjugam os problemas de percepção e de decisão, dinâmica de grupo, estratégia, ritualidade e de autoridade.

Jogo é um termo do latim, "Jocus", que significa brincadeira, divertimento.

Jogos são atividades estruturadas, praticadas com fins recreativos e são utilizados com objetivos educativos.

Em vez de criar jogos com melhores realidades alternativas, devemos utilizar o potencial dos jogos para resolver os problemas sociais e promover a nossa felicidade (Jane McGonical).



O que é um jogo?

- Coletivo?
- Individual?
- Desportivo?
- Recreativo?
- Competitivo?
- Cooperativo?



Fases do Jogo.

Todos os jogos têm um começo, um meio e um fim. Se pretendes criar um jogo com base no conhecimento e experiência que tens dos jogos que já jogaste, é importante definir quem são os personagens (jogadores), em que contexto o jogo se desenrola (campo ou espaço de jogo) e que tipo de interações podem existir entre os jogadores, bem como o tipo de emoções que esse jogo irá desencadear nos jogadores.



jogar

A

COMEÇO

Apresenta personagens,
ambiente e regras

MDE

Mecânica

Dinâmica

Estética

B

MEIO

Desenvolvimento
da Narrativa

FIM

Objetivo e
Recompensa

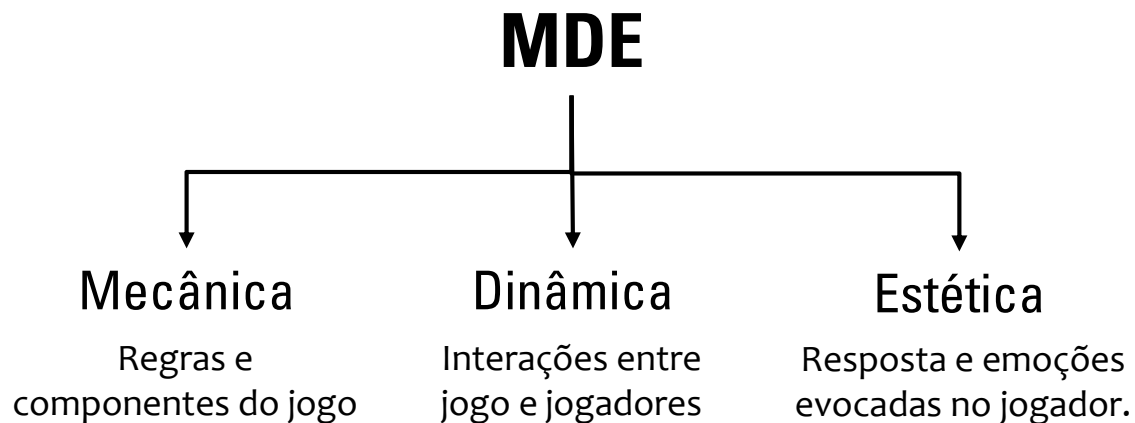
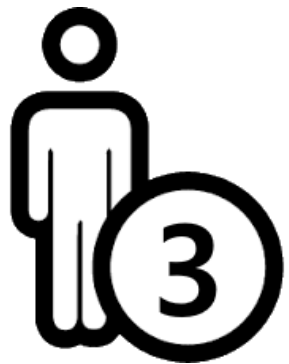
Sensação – prazer sensorial
Fantasia – estímulo à imaginação
Narrativa – conexão pelo drama
Desafio – recompensa por superação
Sociabilidade – contacto social
Descoberta – estímulo à exploração
Expressão – autoconhecimento
Abnegação – tarefas automáticas que não requerem atenção

É importante criares uma história e um cenário em torno do qual a narrativa se desenrola. Depois podes começar a definir o tipo de **mecânica**, **dinâmica** e **estética** que esperas explorar nos jogadores.

Experiências MDE:

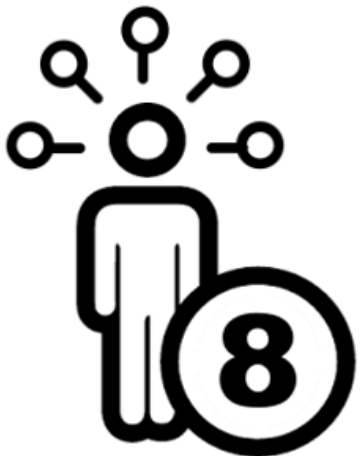
- Mecânica:** regras e componentes do jogo.
- Dinâmica:** interações entre jogo e jogadores.
- Estética:** resposta e emoções evocadas no jogador.





8 Diferentes tipos de experiências MDE

- A. **Sensação:** prazer sensorial.
- B. **Fantasia:** estímulo à imaginação.
- C. **Narrativa:** conexão pelo drama (**Prazer**)
- D. **Desafio:** recompensa por superação.
- E. **Sociabilidade:** contacto social.
- F. **Descoberta:** estímulo à exploração.
- G. **Expressão:** autoconhecimento.
- H. **Abnegação:** tarefas automáticas.



EXPERIÊNCIAS MDE:

Com base num estudo realizado com alunos do 2º ciclo do ensino básico (CEB) ao ensino superior, apresentamos os principais **elementos do design de videojogos** que levam os jovens a jogar jogos digitais.

No estudo realizado, identificámos nas respostas obtidas os elementos de design:

- **Fantasia** – estímulo à imaginação
- **Desafio** – recompensa por superação
- **Excitação** – prazer de jogar

Motivação para jogar: aspetos importantes...

NARRATIVA: Cenários; efeitos gráficos e animações; História; Personagens, Interação Social...

Nelson Zagalo(1), Ana Amélia Carvalho(2) & Inês Araújo(3).
elementos do design de videojogos que fomentam o interesse dos jogadores

** **

(1) Departamento de Ciências da Comunicação, Universidade do Minho (Braga, Portugal).

(2) Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação, Universidade de Coimbra (Coimbra, Portugal).

(3) Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação, Universidade de Coimbra (Coimbra, Portugal).





DINÂMICA

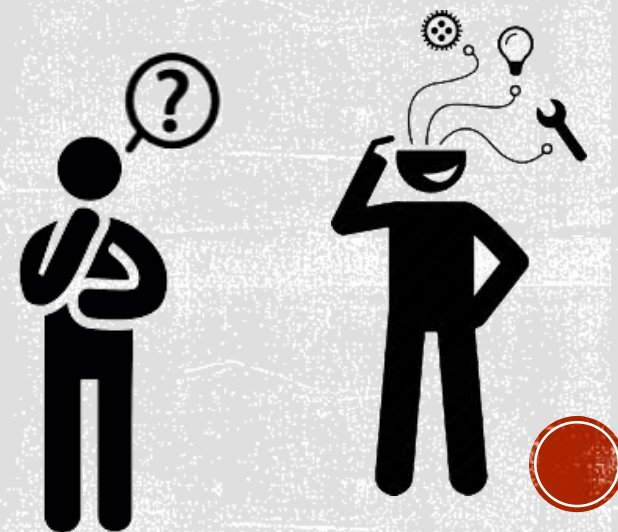
a) Qual o local do jogo?

- Mata
- Campo de jogo
- Pavilhão desportivo
- Sala polivalente
- Outro

b) Que tipo de materiais são necessários?

c) Quantos alunos são precisos para preparar?

d) Quantos jogadores participam?



Para criares um jogo é importante perceber que o processo é equivalente à criação de um **texto narrativo na Língua Portuguesa**, tanto na estrutura como nos seus elementos. Por isso, o Projeto GAME DESIGNER pode ser uma articulação curricular muito interessante com a disciplina de Português onde podes criar a NARRATIVA do Jogo.

O texto narrativo possui a seguinte estrutura:

- a) O narrador.
- b) Personagens.
- c) Contexto temporal e espacial.
- d) Ação.
- e) Relações entre os personagens.
- f) Acontecimento.

Uma **narrativa** é um texto em que um narrador conta uma **história**, relatando uma **sequência de acontecimentos** (a ação e fases do jogo) vividos pelas **personagens** (jogadores) da história (passado, presente ou futuro), num determinado **espaço** (terreno de jogo) e **tempo** (duração do jogo; cenário histórico real ou fictício).

Quais são então as componentes do texto narrativo?

- 1) O Narrador (pode ou não participar na história – Jogo)
- 2) Os personagens (Jogadores) principal e secundárias.
- 3) Ação:
 - a) Introdução | Desenvolvimento | Conclusão (desenlace)
- 4) Tempo (Duração do jogo)
- 5) Espaço (terreno de jogo)

Articulação curricular

- Educação Física (Jogo)
- Português (Componentes do texto Narrativo)
- História (cenário histórico do jogo; acontecimento histórico)



A **mecânica de uma narrativa** (jogo) define os aspetos que caracterizam a sequência de acontecimentos. Podemos criar uma analogia com a **mecânica clássica** que efetua o estudo e **análise do movimento e repouso** dos corpos, a sua **evolução no tempo**, os seus **deslocamentos sob ação de forças** e os **efeitos** subsequentes. De facto, a **mecânica do jogo** também define como os jogadores se podem ou devem movimentar e em que circunstâncias, como e quando devem parar (mediante infrações ou para resolver uma situação ou desafio), a sua evolução no tempo, ou seja, como devem agir (técnica e tática) em funções do objetivo e das limitações ou condicionamentos impostos pelas regras, e os seus deslocamentos sob ação de forças - ações dos jogadores em campo ou o impulso para atingir o objetivo que permite que o jogador recorra às movimentações táticas para o alcançar.

Normalmente as regras definem:

O objetivo do Jogo | as dimensões e características do espaço do jogo | a duração do jogo | o início e reinício | Como se define se os jogadores estão dentro ou fora dos limites do jogo | Como é que se joga o jogo | quantos jogadores podem jogar o jogo | o tipo de ações técnicas e táticas aceites (regulamentares) e aquelas que não são aceites (infrações) | como se sanciona uma infração, etc...

QUE TIPO de MECÂNICA?

- Quais as regras do jogo?
- Quais as componentes do jogo?



Como sabes, os jogos podem ser cooperativos e competitivos. Os jogos competitivos também possuem o elemento de cooperação entre os elementos da mesma equipa, no entanto, a equipa opõe-se aos objetivos e interesses da equipa adversária. Quando criares o teu jogo com a tua equipa, terás que decidir que tipo de jogo pretendes, competitivo ou cooperativo.

- **O que é um jogo Competitivo:** uma atitude é competitiva, quando "o que **A** faz, é no seu próprio benefício, mas em detrimento de **B**, e quando o que **B** faz é em seu benefício, mas, em detrimento de **A**." Competição é um processo onde os objetivos são mutuamente exclusivos e as **ações são benéficas somente para alguns**.
- **O que é um jogo Cooperativo:** nos jogos cooperativos os participantes percebem que o alcance dos seus objetivos, depende em parte, da **ação conjunta dos outros elementos** – mutuamente inclusivo. Uma **situação cooperativa** é aquela em que, quando um indivíduo pretende alcançar os seus objetivos, todos os restantes participantes (jogadores), deverão igualmente alcançar os seus respetivos objetivos. Uma atitude é cooperativa quando "o que **A** faz é, simultaneamente benéfico para ele e para B, e o que **B** faz é, simultaneamente, benéfico para ambos." Cooperação é um processo onde os objetivos são comuns e as ações são benéficas para todos.

QUE TIPO DE DINÂMICA?

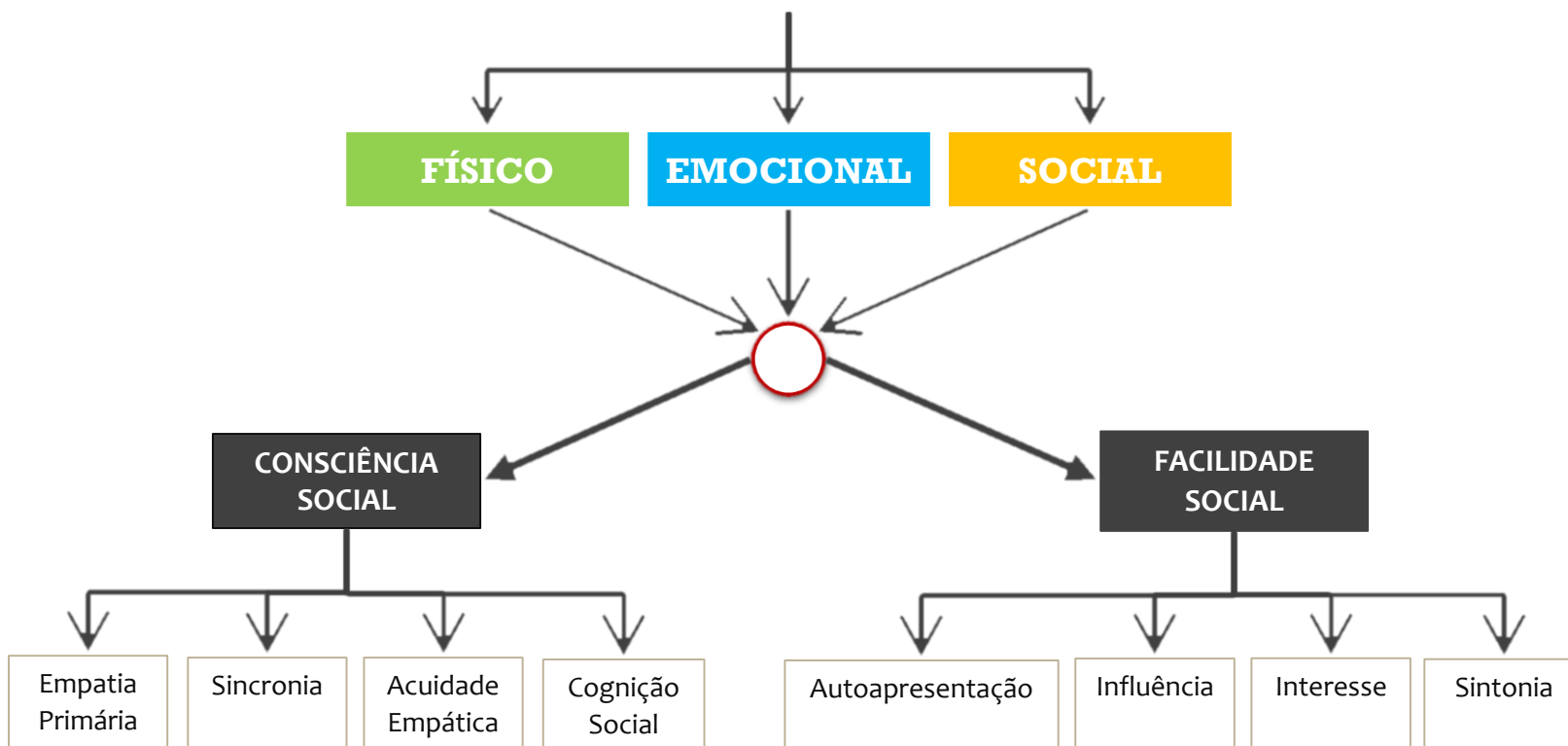
- Competição?
- Cooperação?



Educação Física

Inteligências Múltiplas

**Domínio das Competências Suaves
recorrendo às Atividades Físicas**



QUE TIPO DE DINÂMICA?

DINÂMICA

Embora os jogos tenham uma componente social muito forte porque exigem a interação dos atores dentro da narrativa do jogo, obviamente que a componente física (motora) e emocional também estão bastante presentes porque se tratam de jogos de envolvimento físico.

É frequente os jogadores - quando preparam a sua estratégia antes do jogo e em determinados momentos do jogo quando aplicam as ações táticas previstas ou espontâneas - não estarem todos em acordo. Por vezes geram-se desavenças entre os atores e as emoções tornam-se tensas. Nestas alturas é importante trabalhar com as ferramentas de inteligência emocional para se desenvolver a consciência social e também a facilidade social.



SOCIAL

Programa de Promoção da Competência Social (PPCS) na aula de Educação Física

Comunicação Interpessoal

Solução de Problemas

Assertividade

6 passos:

3 formas de relação:

Comunicação Não-Verbal

Comunicação Verbal

Comunicação Para-Verbal

Assertiva

Passiva

Agressiva

- 1) Parar e pensar.
- 2) Perceber a origem e causa do problema.
- 3) Procurar diferentes alternativas.
- 4) Antecipar as consequências.
- 5) Escolher a alternativa mais apropriada.
- 6) Agir – colocar em prática a alternativa escolhida.

DINÂMICA

O jogo é um contexto social que facilita as condições para que os jogadores desenvolvam competências relacionais.

Componentes da cognição social:

- a) Compreensão da forma complexa como as emoções funcionam.
- b) Reconhecimentos das emoções em nós e nos outros.
- c) Compreender a perspectiva das outras pessoas.
- d) Compreensão interpessoal geral.
- e) Gerir o início, a taxa, intensidade e duração das interações sociais.
- f) Compreender o nosso efeito sobre os outros.

QUE TIPO DE DINÂMICA?





Aspetos Comuns e diferenciadores dos Jogos Desportivos Coletivos

ASPETOS COMUNS

- a) Bola (pela qual lutam as equipas (alunos).
- b) Espaço de Jogo (onde se desenvolve o confronto)
- c) Alvo (a atacar e a defender)
- d) Regras (a respeitar)
- e) Colegas (com quem cooperar)
- f) Adversários (oposição a vencer)

ASPETOS ESPECÍFICOS

- a) Regras dos Jogos (Específicas)
- b) Duração do jogo (tempo)
- c) Dimensões do terreno de jogo (campo)
- d) Técnicas e táticas específicas
- e) Disputa complexa específica (individual e coletiva)

DINÂMICA

Podes utilizar os aspetos comuns e específicos dos desportos coletivos que conheces e misturar elementos de forma a criar um jogo novo.

Normalmente os jogos desportivos coletivos de invasão territorial possuem duas equipas e cada uma delas têm o seu terreno de jogo. E se todos jogassem no mesmo campo e não existisse um campo dividido ao meio? Será possível?

Será que, modificando os jogos ainda é possível aplicar os princípios táticos dos jogos do ataque e defesa?

E se fosse possível criar um jogo onde não houvesse nem ataque nem defesa, apenas um objetivo comum, uma tarefa que exigisse uma estratégia e a resolução dependesse da colaboração de ambas as equipas de forma cooperativa? Será possível?



Que tipo de Dinâmica?



DINÂMICA

Diferença entre os jogos cooperativos e competitivos:

A única, e significativa diferença, introduzida pelos jogos competitivos está relacionada com a **oposição** que se baseia na **desinformação** com o intuito de anular as ações do adversário. Como veremos Num próximo slide, os jogos de oposição que se organizam em torno da invasão territorial, promovem emoções mais intensas do quadrante vermelho do Mood-Meter porque a oposição dos adversários contraria constantemente as ações dos atacantes (perpetradores) em conseguirem alcançar o seu objetivo. Estes têm que criar desinformação (fintas, mudanças de direção) para induzir o adversário em erro e tirar vantagem dos erros cometidos.



Que tipo de Dinâmica?

JOGO

Melhorar o avatar – Desenvolvimento pessoal

Trabalho Exploratório

Navegar no ambiente, descobrir personagens e pesquisar ambientes estranhos.

Trabalho Agitado

Estudar uma função/papel, recolher e combinar materiais que permitam a troca.

Trabalho de Equipa

Juntar forças com outros atores para realizar uma demanda que só seja concretizada com colaboração.

Trabalho Estratégico

A preparação da demanda exige planeamento e exploração de possibilidades, atribuição de papéis e responsabilidades, ensaiar e coordenar até que garantam o sucesso.

- Melhor.
- Mais forte.
- Mais experiente.
- Mais habilidades.
- Mais competências.
- Mais talento.
- Maior reputação.
- Mais cooperante.
- Mais responsável.

DINÂMICA

Como podes constatar, um jogo pode solicitar por parte dos jogadores diferentes tipos de trabalho, dependendo do tipo de narrativa, do enredo, dos personagens, do objetivo, das regras etc. O jogo pode exigir por parte dos jogadores diferentes qualidades e estas podem ser desenvolvidas antes do jogo. Assim como nos jogos desportivos coletivos existem competências técnicas diferentes em função da posição dos jogadores (avançados, médios, defesas), também o jogo que crias precisa de diferentes competências e cada jogador contribui com as suas habilidades para superar o desafio.

Quando jogas podes criar um avatar porque irás desempenhar um papel na narrativa do jogo. Podes criar o teu próprio vestuário. Podes imaginar cenários, tal como num jogo de vídeo no computador.



Quando criamos uma **narrativa** para o jogo, procuramos planear uma **sequências de factos** (situações dinâmicas entre os atores/jogadores) que giram em torno de um **enredo**. O **enredo** corresponde ao **conjunto de ações** realizadas pelos personagens de uma narrativa com o objetivo de criar sentido ou **emoção** nos participantes do jogo (atores) ou nos espectadores. Porém, a narrativa também é um relato de factos vividos pelos personagens (jogadores) e organizados numa sequência temporal lógica (verbos de ação) que indicam a movimentação dos personagens (dinâmicas do jogo) no tempo e no espaço. Trata-se de um conjunto de factos organizados.

Organização do enredo: Introdução; conflito (situação a ser resolvida); Clímax; desfecho.

Sempre que contamos uma história sobre a nossa experiência ou doutrem, identificamos no elenco três papéis definidos, que formam um triângulo opressivo de perda de soberania individual e/ou desautorização pessoal.



Salvador



Vilão



Vítima

QUE TIPO de ESTÉTICA?

- Que emoções se manifestam nos jogos competitivos?
- Que emoções se manifestam nos jogos cooperativos?

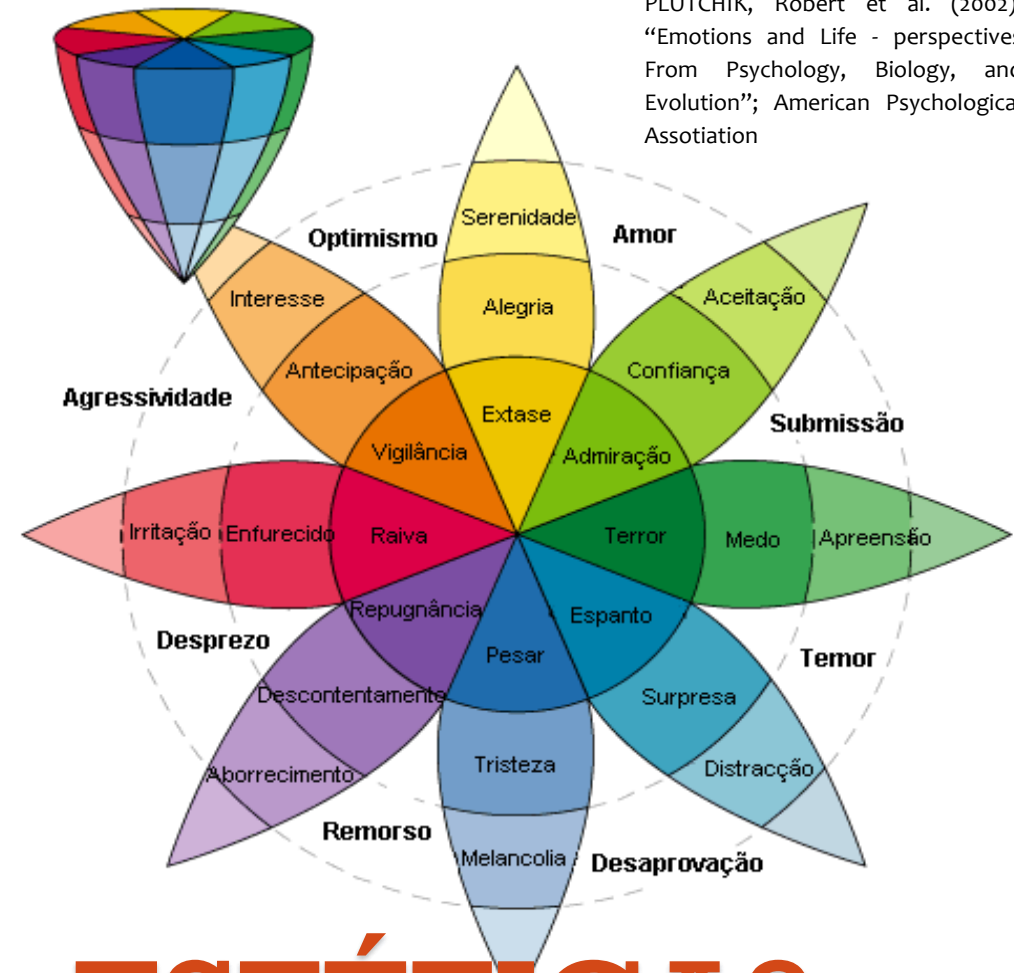


Normalmente a **narrativa do jogo** acomoda um **enredo** que é interpretado pelos **atores** (jogadores) que procuram alcançar o objetivo do jogo.

No caso de um **jogo de invasão territorial** (jogo desportivo coletivo), os **perpetradores** são interpretados pelos jogadores da equipa que ataca (fase ofensiva = ataque). As **vítimas** são interpretadas pelos jogadores da equipa que sofre o ataque e optam por uma atitude defensiva para evitar o golo.

No caso dos **desportos de aventura** como a escalada ou uma corrida de obstáculos na natureza, o perpetrador ou adversário é assumido por uma parede de escalada ou pelos obstáculos que se interpoem no caminho do jogador e impedem de chegar ao fim. Neste caso o “perpetrador” não é um adversário (jogador) mas uma **adversidade** representado por lama, uma parede rochosa, um obstáculo de madeira e corda ou um fosso a ultrapassar.

Estes desafios e obstáculos (estruturas naturais ou artificiais) ou obstruções (jogadores) criam nos jogadores diferentes emoções...



QUE TIPO de ESTÉTICA?

- Que emoções se manifestam nos jogos competitivos?
- Que emoções se manifestam nos jogos cooperativos?
- Que emoções se manifestam nas atividades de obstáculos?



ESTÉTICA

O tipo de sensações e moções também dependem do tipo de narrativa que defines para o jogo.

- a) Sensação – prazer sensorial
- b) Fantasia – estímulo à imaginação
- c) Narrativa – conexão pelo drama
- d) Desafio – recompensa por superação
- e) Sociabilidade – contacto social
- f) Descoberta – estímulo à exploração
- g) Expressão – autoconhecimento
- h) Abnegação – tarefas automáticas que não requerem atenção

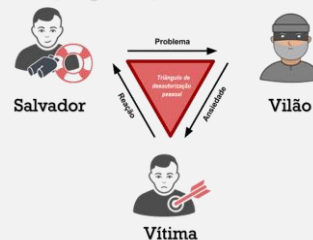
Jogo?

Abnegação
↓
Jogo do 21
Lançar ao cesto

Recompensa
por superação
↓
Arvorismo
Obstáculos

Exploração e
aventura
↓
(Percurso de
obstáculos | Raid
Escutista)

Ligação pelo drama



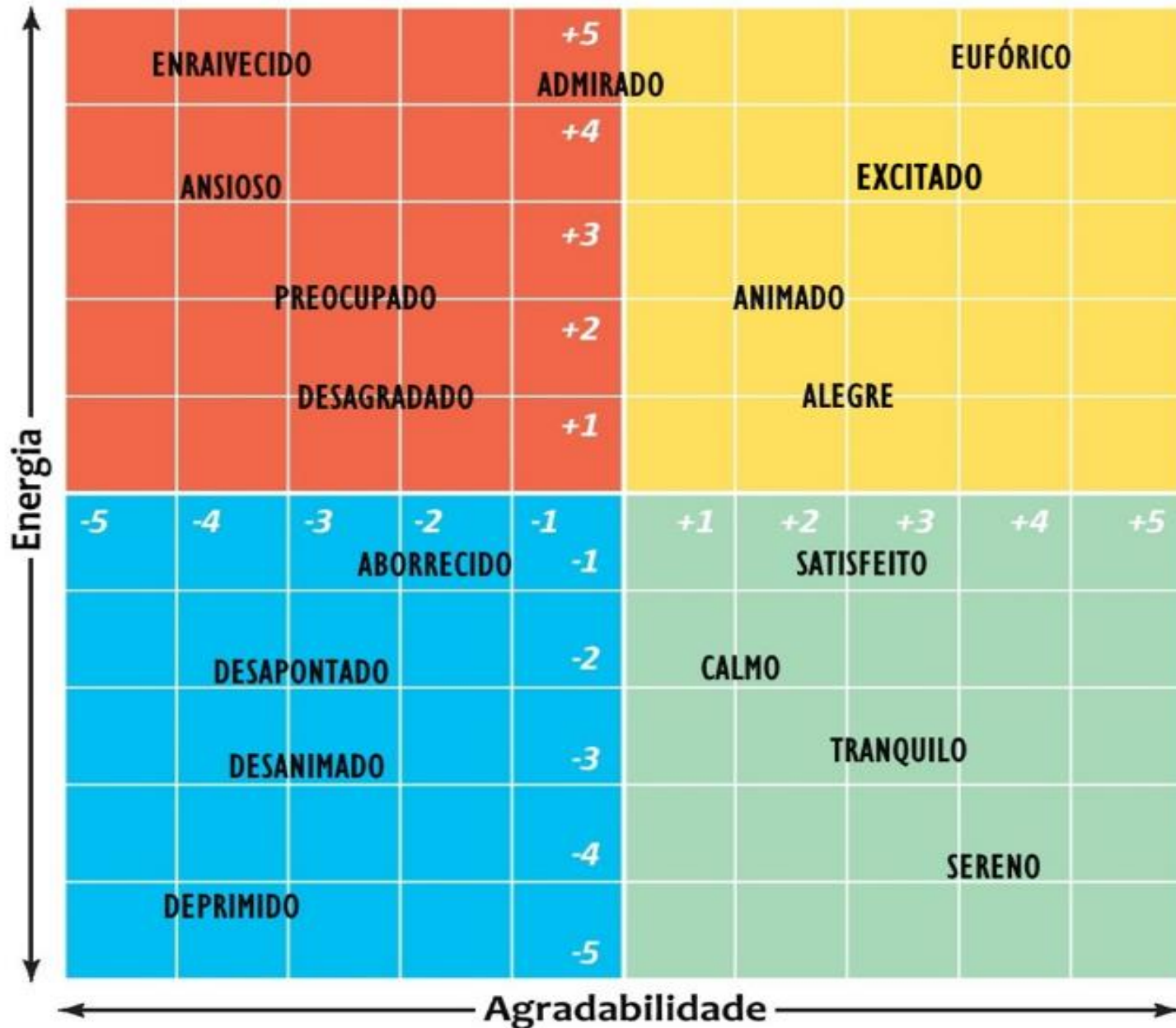
Autoconhecimento
↓
(Sociodrama)

Contacto
Social



Estímulo à
imaginação
↓
Jogo da Paz
Mundial

Prazer
Sensorial



ESTÉTICA

Existem várias ferramentas que te permitem compreender, quando planeias um jogo, o tipo de emoções associadas ao tipo de desafio.

Modelo 1: Modelo Circumplex de Plutchik que está representado no slide anterior.

Modelo 2: Mood-meter (medidor do estado de humor) de Mark Bracket que está representado ao lado.

MOOD-METER (medidor de disposição) é uma das 4 principais ferramentas do RULER usadas para ajudar os alunos a descobrir o que sentem em termos dos seus níveis de energia (eixo y) e de agradabilidade (eixo x)





O esquema ao lado ilustra a forma como as dinâmicas sociais, dentro dos grupos, estão dependentes das emoções que permeiam os elementos desses grupos. Emoções incoerentes afastam e dividem o grupo e as emoções coerentes unem e permitem sinergias no grupo.

ESTÉTICA

As emoções são uma componente muito significativa dos jogos. A inteligência emocional ajuda a compreender as emoções envolvidas nos jogadores e pode ser organizada em 5 categorias:

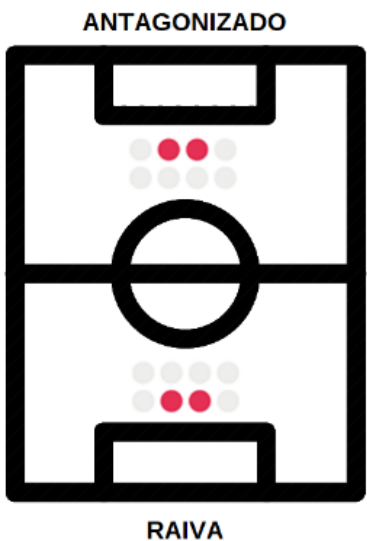
Intrapessoais (importantes para o autoconhecimento):

- 1) **Autoconhecimento Emocional** – reconhecer as próprias emoções e sentimentos quando ocorrem;
- 2) **Controlo Emocional** – lidar com os próprios sentimentos, adequando-os a cada situação vivida;
- 3) **Auto Motivação** – dirigir as emoções em função de um objetivo ou realização pessoal;

Interpessoais: importantes para a relação no jogo

- a) **Reconhecimento das emoções noutras pessoas** – reconhecer emoções nos outros e empatia de sentimentos;
- b) **Habilidade nos relacionamentos interpessoais** – interação com outros indivíduos utilizando as competências sociais.

QUE TIPO de ESTÉTICA?



O esquema ao lado pode ser utilizado para ilustrar uma situação comum nos jogos desportivos coletivos. Estes apresentam **semelhanças estruturais** (jogos de invasão territorial: e evocam emoções idênticas)



Capacidades Fundamentais do Século XXI:

- Criatividade
- Inovação
- Pensamento Crítico
- Resolução de problemas.
- Tomada de decisões
- Comunicação
- Colaboração
- Investigação
- Questionamento
- Flexibilidade e adaptabilidade
- Iniciativa e autonomia



GAME DESIGNER



Team Building

Um dos objetivos do Projeto Game Designer:

Team-Building: engloba vários tipos de atividades (Jogos; Desafios) usadas para melhorar as relações sociais e definir funções dentro das equipas, geralmente envolvendo tarefas colaborativas.

A formação de equipas pode ser aplicado a grupos desportivos e turmas (escola).

Team-Building tem como objetivo:

- a) Motivar os jogadores em torno do objetivo.
- b) Construir relações interpessoais construtivas.
- c) Reduzir a ambiguidade nos papeis do grupo.
- d) Encontrar soluções para os problemas da equipa.

TEAMBUILDING



ESPÍRITO
DE EQUIPA



INSPIRAÇÃO



OBJETIVOS



COMPETÊNCIAS








APOIO



MOTIVAÇÃO



O jogo tem que criar um ambiente favorável aos jogadores:

	ESTATUTO: Valorizados nos papéis e funções que desempenham bem como se envolvam cooperativamente na solução do desafio.
	SEGURANÇA: Promover interações sociais seguras e construtivas para que os jogadores possam explorar as possibilidades e encontrar soluções.
	AUTONOMIA: Possibilidade de escolher e criar as regras do jogo, decidir a narrativa, o enredo, o objetivo, bem como aquilo que pretendem trabalhar.
	PERTENÇA: Sentimento de pertença e integração no grupo com quem exploram a narrativa e o enredo do jogo (desafios)
	JUSTIÇA: A gestão da dinâmica do jogo e das infrações às regras deve ser da responsabilidade dos jogadores (autorreferência).

ESTÉTICA

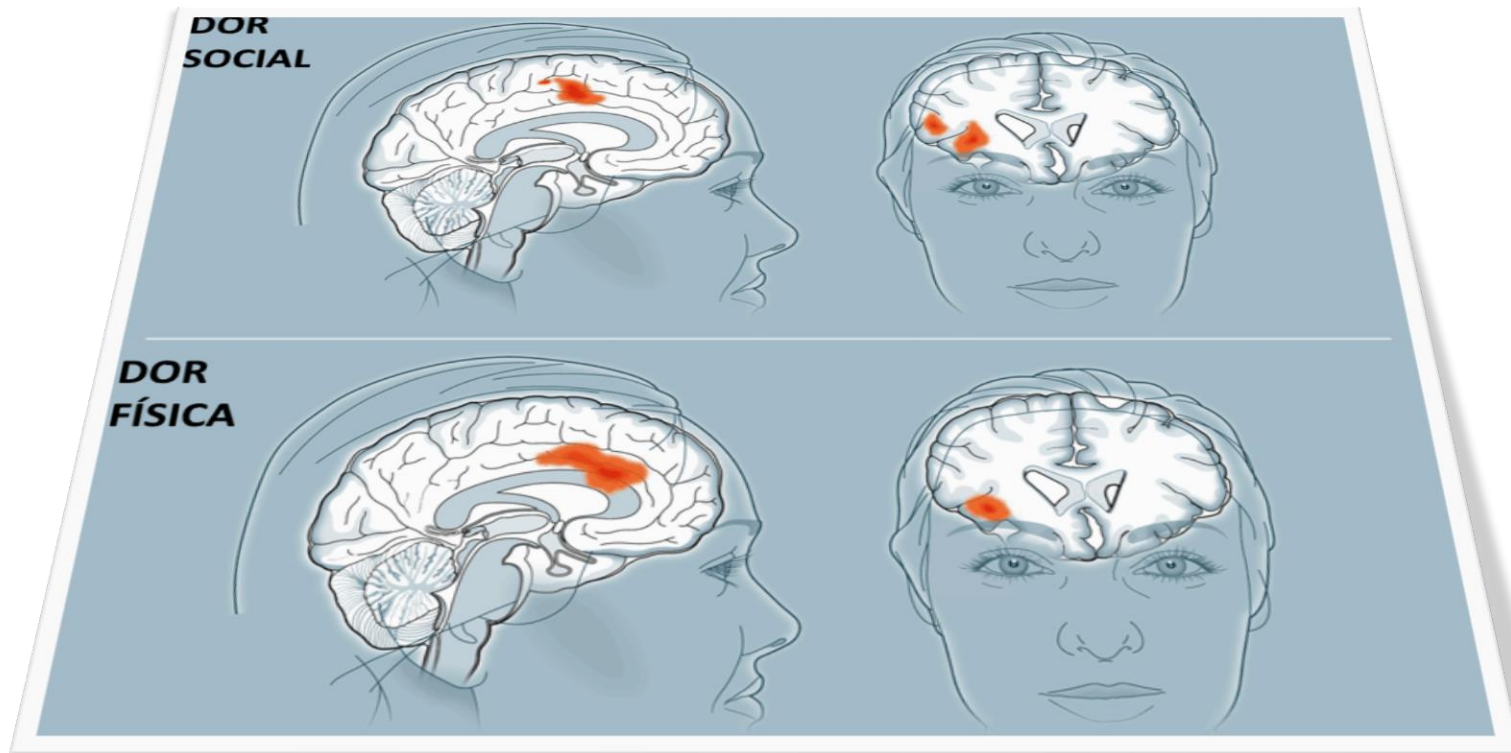
O modelo SCARF (David Rock (Status, Certainty, Autonomy, Relatedness, Fairness) envolve 5 domínios da experiência social humana que ativam estes dois mecanismos de resposta comportamental e que são nomeadamente minimizar a ameaça e maximizar a recompensa. O modelo envolve cinco domínios da experiência social humana que ativam estes dois mecanismos de resposta comportamental e que são nomeadamente:

- > Estatuto (Valor)
- > Segurança (Certeza)
- > Autonomia (participação)
- > Pertença (Filiação)
- > Justiça (Equidade)

O estudo das neurociências sociais, tem fornecido algumas conclusões relativamente às funções biológicas da forma como o cérebro assume uma resposta de aproximação ou afastamento nas relações sociais. (1) muitos dos comportamentos sociais são motivados por um princípio de organização social e comportamental que visa **minimizar a ameaça** e **maximizar a recompensa**; (2) os vários domínios da experiência social gravitam em torno das mesmas redes cerebrais utilizadas pelas necessidades primárias de sobrevivência – as necessidades sociais são ameaçadas da mesma forma, no cérebro, como a necessidade pela água e alimento.



DOR SOCIAL E FÍSICA PRODUZEM RESPOSTAS IDÊNTICAS.



Scans Cerebrais capturados através de fMRI (Imagem por Ressonância Magnética), mostram as áreas associadas à angústia /aflição, quer seja causado por uma rejeição social ou dor física. O córtex cingulado dorsal anterior (a vermelho na direita), está associado com o grau de stresse; o córtex pré-frontal ventral direito (a vermelho na figura da direita), está associado com a regulação da aflição (tensão emocional).

Fonte: Eisenberger, Lieberman, and Williams, Science, 2003 (social pain images); Lieberman et al., “The Neural Correlates of Placebo Effects: A Disruption Account”; Neuroimage, May 2004 (physical pain images”.

Ilustração: Samuel Valasco



A sunset over a rocky beach. The sky is filled with dark, heavy clouds, with a thin layer of orange and yellow light from the setting sun breaking through near the horizon. The ocean is dark, with white foam from waves crashing against the shore. The foreground is a rocky beach with many dark, smooth stones.

Take chances, make mistakes. That's how you grow. Pain nourishes your courage. You have to fail in order to practice being brave.

Mary Tyler Moore

Educação Física

Ex: Jogos de Invasão Territorial
(Competitivos/Cooperativos)

Ex: Basquetebol



Matérias Nucleares

Os alunos jogam os jogos
definidos pelo programa de EF

Ex: Andebol



OBJETIVO

Ganha a equipa
com maior
pontuação.
(Golos
Marcados)



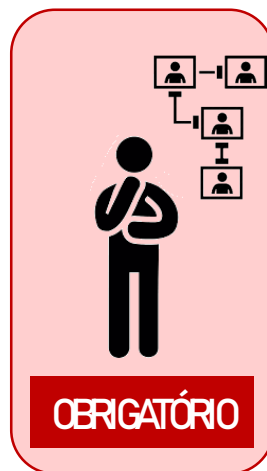
REGRAS

Regras Oficiais



FEEDBACK

Golos/Pontos
Marcados | Tempo



OBRIGATÓRIO

ESTÉTICA

STRESSE:



Quando somos obrigados a participar num jogo para o qual não nos sentimos competentes, temos **medo de falhar** porque nos **sentimos pressionados** por uma fonte externa (Matérias Nucleares) sentimos uma forte ativação neuro química que promove **medo**. Tornamo-nos zangados e combativos / agressivos (luta), ou sentimos vontade de desistir ou evitar a situação (fuga) e o seu impacto emocional.

Ao criar objetivos competitivos, que excedem a ambição individual de cada um dos alunos e sobretudo a sua dimensão biológica, criam-se expectativas muito elevadas, acentuando o medo de falhar inerente à "neurose da expectativa", sobretudo por estarem sistematicamente a serem avaliadas, julgadas e rotuladas.

Fatores de mal-estar: O facto das aulas e jogos serem uma imposição externa (foco no controlo externo), cria, nas crianças, fortes emoções de ansiedade, medo e desamparo. Quando as pessoas sentem que o controlo sobre o seu destino ultrapassa a sua vontade pessoal, tornam-se ansiosas.



Educação Física

Ex: Jogos de Invasão Territorial
Ex: Jogo de construção criativa
(Competitivos/Cooperativos)



Game Designer

Os alunos criam e aplicam os
seus próprios jogos.



OBJETIVO

Mostra os objetivos e as tarefas para os alcançar bem como as metas intermédias passo a passo.



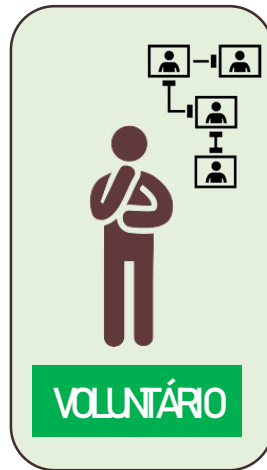
REGRAS

Regras do Jogo



FEEDBACK

O jogo permite **feedback constante** – melhoria do nosso avatar, estamina, intelecto, força, impacto das ações no contexto...



VOLUNTÁRIO

Quando conseguimos ver em tempo real aquilo que conseguimos concretizar (conquistas) construímos o nosso sentido de valor próprio.



ESTÉTICA

EUSTRESS:



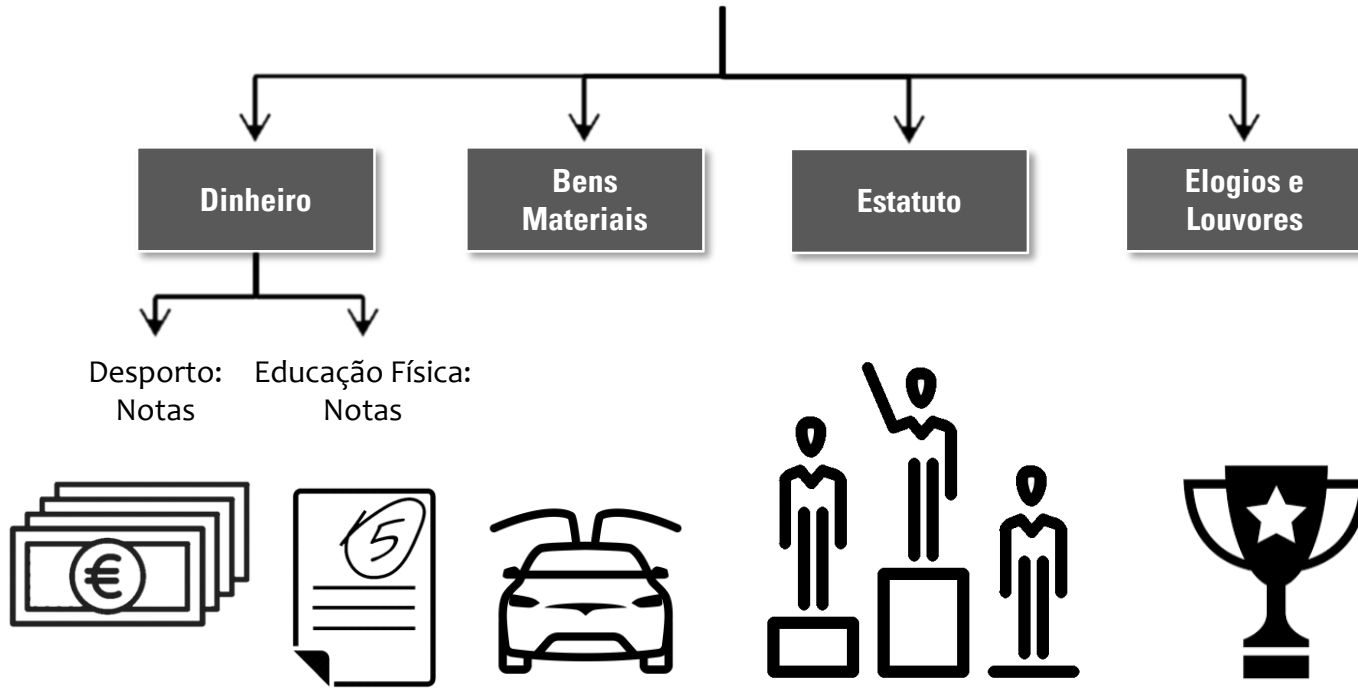
Quando escolhemos o nosso “trabalho” duro este torna-se numa **provação** e nós apreciamos a estimulação e ativação que nos proporciona. Desde que nos sintamos **capazes de enfrentar o desafio**, sentimo-nos altamente motivados, extremamente interessados e positivamente envolvidos em situações stressantes. E estes são os estados emocionais chave que correspondem com o bem-estar geral e a satisfação de vida.



ESTÉTICA

Recompensas Extrínsecas

Quando tentamos encontrar a nossa felicidade fora de nós, focamo-nos em **Recompensar Extrínsecas**:



É muito importante, quando criamos jogos, refletir sobre o tipo de recompensas que queremos atribuir àqueles que concretizam os seus objetivos.

Os jogos competitivos normalmente atribuem um prémio externo para o vencedor e o vencido apenas fica com uma referência ou consolação. Inevitavelmente os jogadores e/ou equipas irão estabelecer comparações entre si e os perdedores irão sentir-se frustrados e os vencedores sentirão o seu ego inflado. A ideia de comparação simplista baseada na excelência e no mérito, conduz geralmente a uma classificação arbitrária entre os indivíduos, a juízos de valor que limitam e empobrecem as relações humanas.

Quem ganha sente alegria mas, quem perde sente tristeza e desalento.

Será possível organizar jogos em que todos ganham?



QUE TIPO de ESTÉTICA?



Recompensas Intrínsecas

Quando tentamos encontrar a nossa felicidade dentro de nós, focamos em **Recompensar Intrínsecas (autoléticas)**:

Trabalho Satisfatório

Significa sentir-se imerso em atividades exigentes, desafiadoras que nos permitam ver o impacto direto dos nossos esforços.

Ser Bem Sucedido

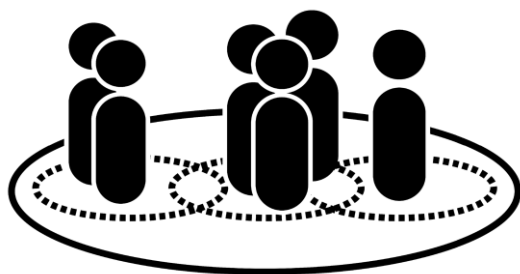
Queremos sentir-nos poderosos nas nossas vidas e mostrar aos outros as nossas qualidades. Queremos ser otimistas acerca das nossas hipóteses de sucesso, aspirar a algo e sentir que evoluímos.

Ligações Sociais

Os seres humanos são criaturas extremamente sociais. Queremos partilhar experiências, construir e fortalecer laços e normalmente concretizamos essa aspiração realizando coisas que importam conjuntamente.

Sentido - Significado

Oportunidade de fazer parte de algo maior do que nós próprios. Queremos sentir curiosidade, espanto e espanto relativamente a acontecimentos que se desenrolam em escalas épicas.



Positiva Inclusão

ESTÉTICA

Os jogos cooperativos garantem que todos ganham e deixa de haver uma comparação simplista entre os jogadores e/ou equipas há classificações ou rankings.

Os jogos que envolvem desafios e não colocam tanta ênfase na competição baseiam-se sobretudo em valores como:

#1 – O jogo não é uma corrida ou uma competição, mas um desafio.

#2 – Ajudar os outros é mais importante que realizar um tempo rápido ou ganhar.

#3 – Não desistir, não fazer batota e garantir a cooperação efetiva.

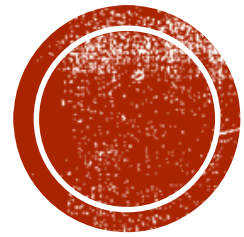
#4 – Enfrentar os medos e vencê-los com ajuda.

#5 – Não se lamentar mas aceitar o desafio independentemente do desfecho. O que interessa é a experiência e não o resultado.

QUE TIPO de ESTÉTICA?

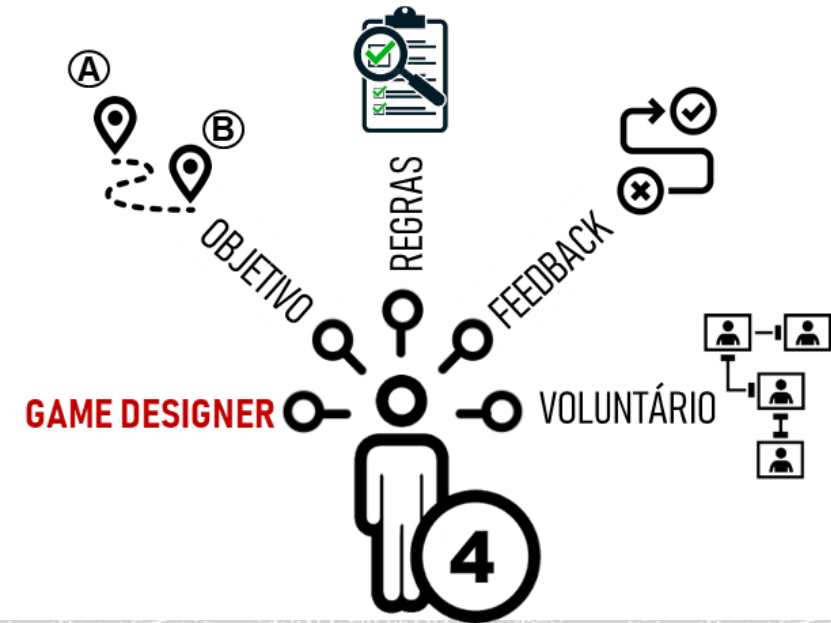


Planificação e Desenvolvimento do trabalho:



FASE II

Autonomia



planear

Educação Física

Fase II

Planificação e desenvolvimento do trabalho



**Creativity requires the courage
to let go of certainties.**

Erich Fromm



PROJETO 1



Romanos vs Lusitanos



Português + História + Educação Física

Reunião dos Professores de **Língua Portuguesa** + **História** + **Educação Física** para apresentação do Projeto de articulação curricular **GAME DESIGNER**.

Português

1

História

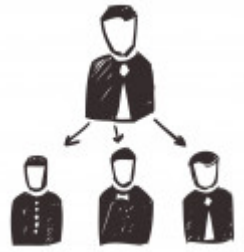


Educação Física



O professor de EF Explica aos alunos o **GAME DESIGNER**

2



3



Os alunos trabalham em equipa mas podem formar grupos de 4 para realizar tarefas.

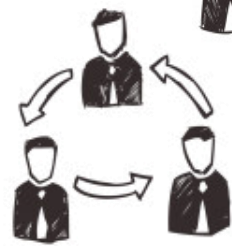


4

Escolhem o líder do grupo



5



Reúnem-se na aula de História para desenvolver a narrativa do jogo.

EX: escolhem uma narrativa em torno da Recreação histórica da Invasão de Portugal Pelos Romanos com quem definem a **Mecânica** e a **Dinâmica**.



Os alunos determinam os recursos necessários para a realização do jogo

8



Apresentam a ideia ao professor de Português

6



7

O professor de Português, História e EF ajudam na construção e redação da narrativa e enredo.

OBJETIVO



REGRAS



PONTUAÇÃO



CONCEBER E PLANIFICAR

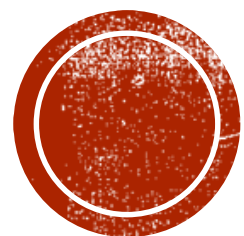


EXEMPLO DE UM TEMA POSSÍVEL:

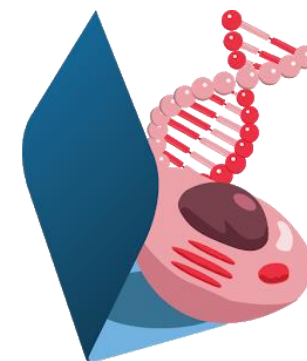
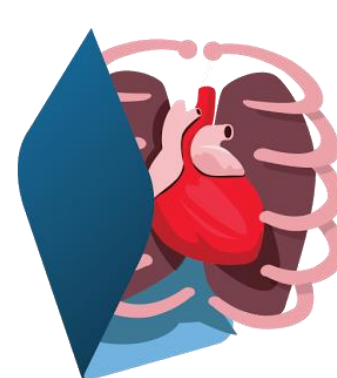
Experiências MDE:

- a. **Mecânica:** regras e componentes do jogo.
- b. **Dinâmica:** interações entre jogo e jogadores.
- c. **Estética:** resposta e emoções evocadas no jogador

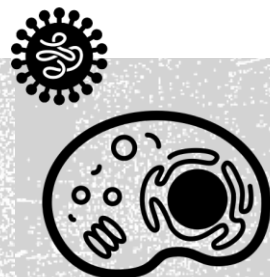




PROJETO 2



Defesa do corpo!



Português + Ciências da Natureza + Educação Física

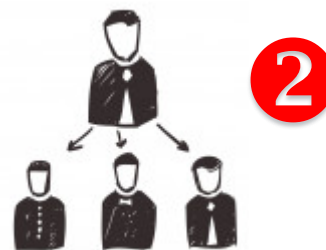
Reunião dos Professores de **Língua Portuguesa + Ciências da Natureza + Educação Física** para apresentação do Projeto de articulação curricular **GAME DESIGNER**.



Educação Física



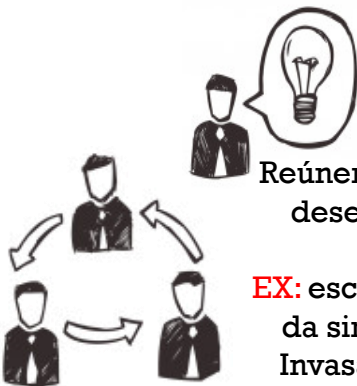
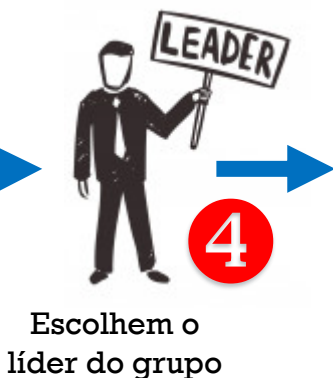
O professor de EF Explica aos alunos o **GAME DESIGNER**



3



Os alunos trabalham em turma mas podem formar grupos de 4 para realizar tarefas.



Reúnem-se na aula de Ciências para desenvolver a narrativa do jogo.

EX: escolhem uma narrativa em torno da simulação de uma tentativa de Invasão do corpo Pelos Vírus com quem definem a **Mecânica** e a **Dinâmica**.

5

Os alunos determinam os recursos necessários para a realização do jogo




Apresentam a ideia ao professor de Português

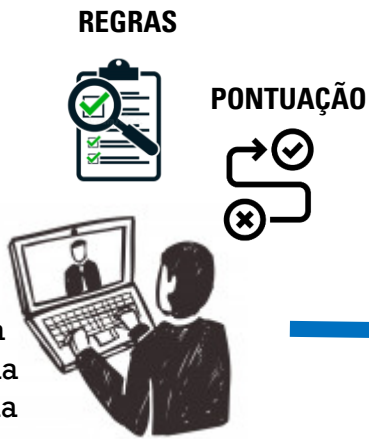


7

OBJETIVO



O professor de Português, Ciências da Natureza e EF ajudam na construção e redação da narrativa e enredo.



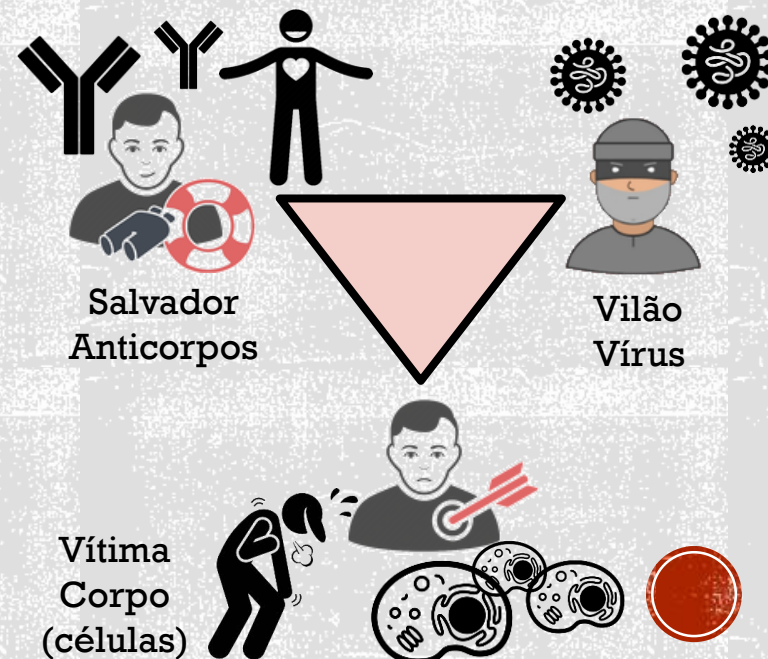
CONCEBER E PLANIFICAR

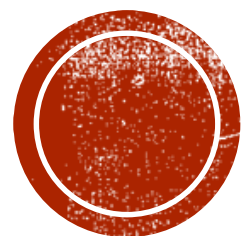


EXEMPLO DE UM TEMA POSSÍVEL:

A narrativa evolui em torno da Tríade negativa onde os personagens (equipas) são:

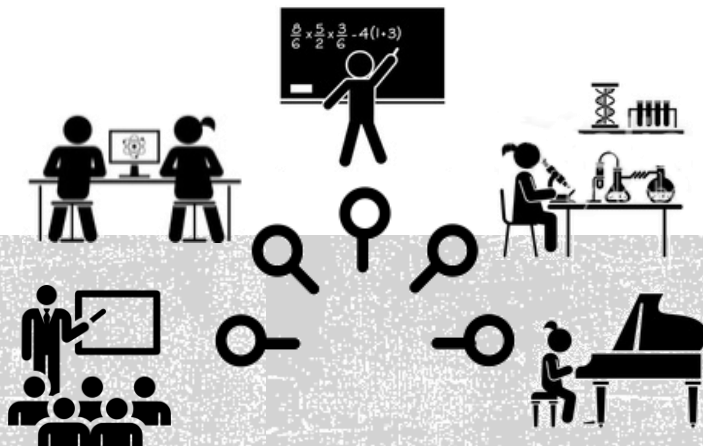
- a) Vilão – Vírus
- b) Vítima – Corpo humano
- c) Salvador - Corpo vigoroso (sistema imunitário = anti-corpos)





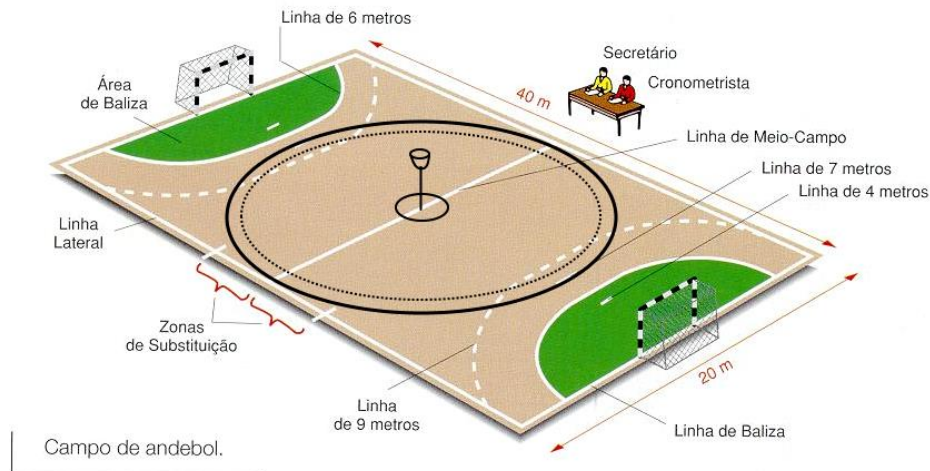
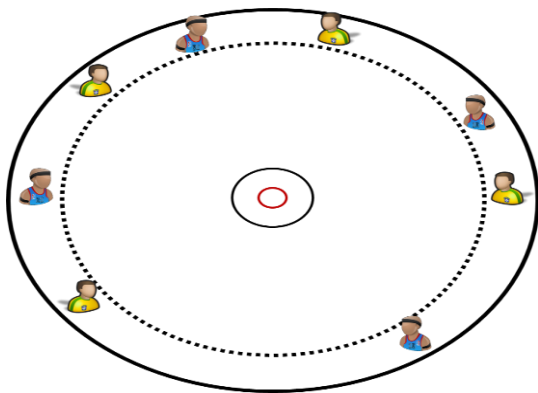
PROJETO 3

Jogos
Modificados
Geneticamente



Português + outras disciplinas + Educação Física

Marcar ao Centro:



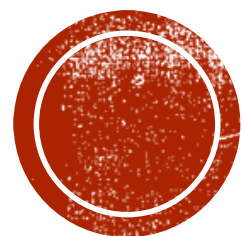
Não existe uma separação de campos ou territórios de ambas as equipas. As equipas partilham o mesmo espaço comum e como tal não existe a noção de invasão de território.

A geometria circular do espaço de interação social de oposição, cria uma noção de acolhimento, equidistância, centralidade e periferia. Todos os jogos desportivos coletivos jogam-se em campos retangulares onde cada equipa possui um território que simboliza o seu território geográfico (local-aldeia; regional; nacional: no caso dos jogos internacionais). Este jogo dissolve a noção de território separado para introduzir a noção de espaço comum. O jogo inicia-se com todos os jogadores posicionados entre a linha final (linha contínua) e a linha de início e reposição da bola em jogo (linha tracejada) depois de uma conversão (ponto). Existe um círculo pequeno central que define uma zona restritiva. Os jogadores podem lançar de qualquer parte do campo com exceção da zona restritiva. Os jogadores podem entrar na zona restritiva para recuperar uma bola depois de um lançamento ou para defender o cesto do lançamento. Assim que recuperam a bola devem sair rapidamente. Os jogadores não podem atravessar essa área restritiva para ganhar vantagem posicional, e não podem estacionar ali, com ou sem bola.

JOGO GENETICAMENTE MODIFICADO

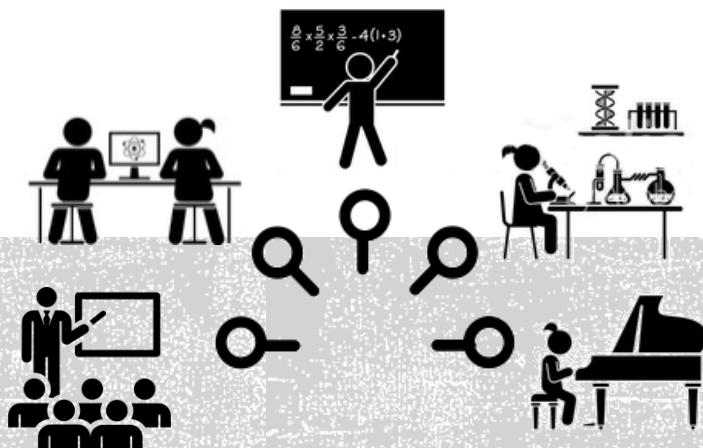
Um “Jogo Geneticamente Modificado” aquele onde o professor ou os alunos recriam a dinâmica do jogo com o intuito de promover situações de interação motora, social, afetiva e cognitiva que estimulem sobretudo as competências do século XXI. Trata-se na verdade de um processo de “Game Designer”. Porém, enquanto o Game Designer estimula a criação de jogos de raiz, podendo introduzir elementos multidisciplinares, os Jogos Geneticamente Modificados, partem dos jogos desportivos e alteram a as experiências MDE de forma a diminuir a noção de oposição e aumentar a cooperação e estimular a criatividade.





PROJETO 4

Jogos de
Tabuleiro



Português + outras disciplinas + Educação Física

mapa Dymaxion de Fuller



JOGO DA PAZ



World Game, às vezes chamado de **World Peace Game**, é uma simulação educativa desenvolvida por Buckminster Fuller em 1961 para ajudar a criar soluções para a superpopulação e a distribuição desigual de recursos globais.

Esta alternativa aos **jogos de guerra** usa o *mapa Dymaxion* de Fuller e requer que um grupo de jogadores resolva cooperativamente um conjunto de cenários metafóricos, desafiando assim a perspectiva dominante do estado-nação com uma **visão mais holística do "mundo"**. A ideia era "fazer o mundo funcionar para 100% da humanidade no menor tempo possível, através de cooperação espontânea sem danos ecológicos ou desvantagens para ninguém", aumentando assim a qualidade de vida de todas as pessoas.



WORLD PEACE

John Hunter | TED2011

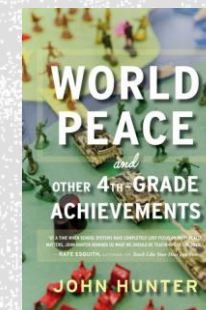
Teaching with the World Peace Game



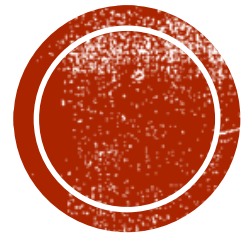
JOGO DA PAZ MUNDIAL



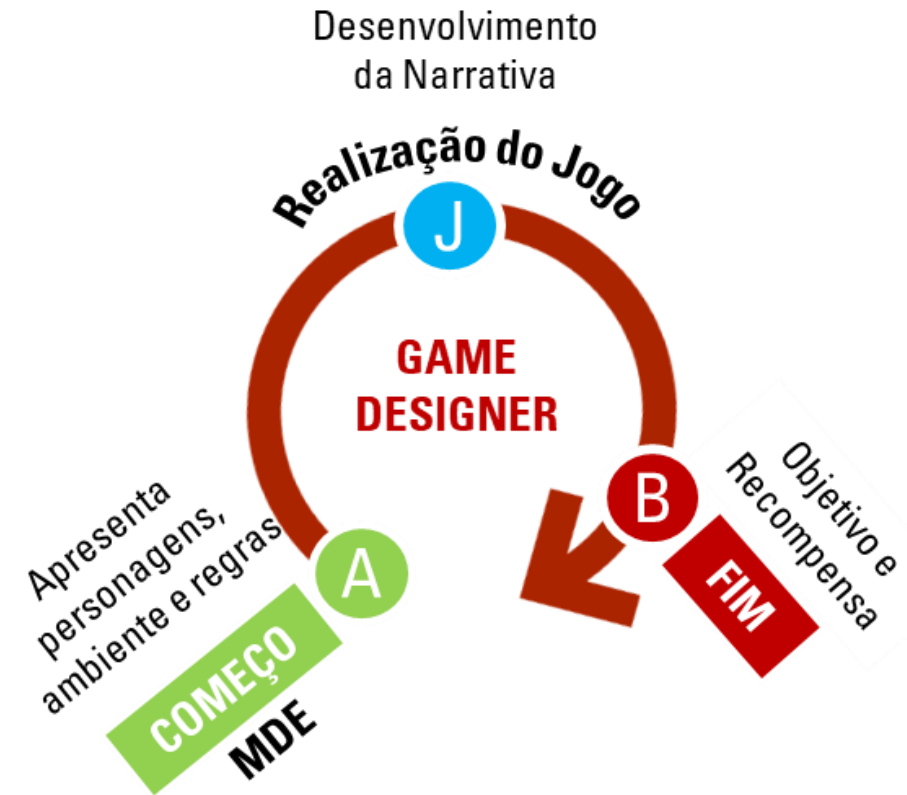
O **World Peace Game** é uma simulação geopolítica que oferece aos jogadores a oportunidade de explorar a ameaça eminente da guerra sobre a comunidade global através da lente da crise econômica, social e ambiental. O objetivo do jogo é livrar cada país de circunstâncias perigosas e alcançar a prosperidade global com o mínimo de intervenção militar. Como “equipes de nação”, os alunos obterão maior compreensão do impacto crítico da informação e como ela é usada.



Realização dos jogos.



FASE III



Educação Física

jogar

Fase III
Execução

Reunião dos Professores de LP+ H + EF da Turma para coordenar a realização dos jogos na, ou nas aulas de Educação Física.

Português

1

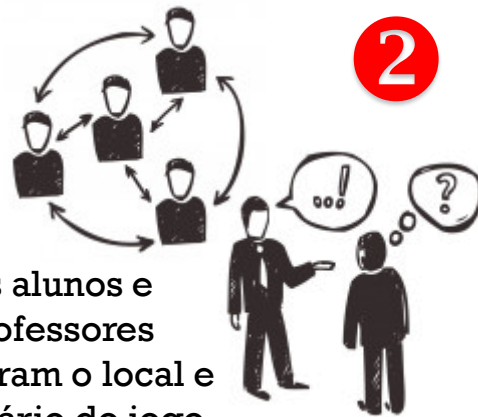
História



Educação Física

2

Os alunos e professores preparam o local e o cenário do jogo



PROJETO 1: REALIZAÇÃO DO JOGO

A realização do jogo é o culminar de todo o projeto do GAME DESIGNER. Pode ser considerado o Clímax. No entanto, serão dedicadas uma aula, pelo menos, em cada disciplina para troca de impressões e experiências sobre o projeto.

Professores Observadores



3

REGRAS



PONTUAÇÃO



Alunos Supervisionam.



Equipa A Lusitanos

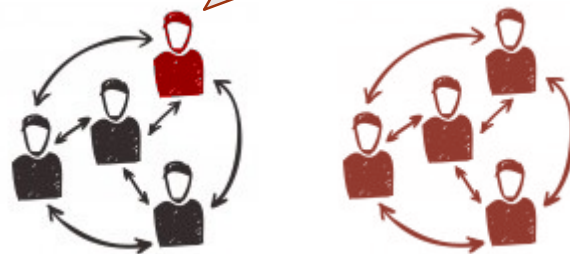


Equipa B Romanos

Realização do Jogo

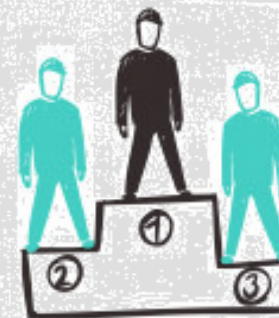


Cometi uma infração!...



Arbitragem: sistema de auto-referência. Resolução de conflitos relativamente à infração das regras.

4



Sistema de Classificação (Caso seja definido)

5



Entre o que se sabe sobre a vida de Viriato e a lenda que se criou à sua volta vai um abismo de diferença. Tido como um pastor dos Montes Hermínios e chefe dos bravos lusitanos, conta-se que liderou a resistência contra Roma. Carlos Fabião, professor da Universidade de Lisboa e especialista na época romana, conta uma versão bem diferente. "Viriato não viveu nos Montes Hermínios (Serra da Estrela), mas sim na região que hoje corresponde à Andaluzia e Extremadura espanholas. Era um chefe tribal do séc. II a.C., mas **o povo dos lusitanos é uma abstração criada pelos autores romanos para designar quem vivia no Extremo Oeste da Península Ibérica.**"

Há pouco mais de 2.000 anos, numa parte do território que é hoje Portugal, viveram os Lusitanos. O historiador Estrabão assim definiu a Lusitânia: "A mais poderosa das nações de Hispânia, a que, entre todas, por mais tempo deteve as armas romanas". Foi frustrante!...

Pensa-se que Viriato também seria um posto e não um homem, que o líder de cada grupo lusitano seria chamado de Viriato e as suas diversas aparências em vários pontos da Lusitânia levaram às várias crenças e mitos sobre estes líderes, solidificando-os numa só personalidade



CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA

O historiador grego Diodoro da Sicília [carece de fontes], afirma que ele era das tribos lusitanas que habitavam do lado do oceano. Viriato pertencia à **classe dos guerreiros**, a ocupação da elite, a minoria governante. Ele era conhecido entre os romanos como duque do exército lusitano, como *adsertor* (protetor) da Hispânia, ou como *imperator*, provavelmente da confederação das tribos lusitanas e Celtiberas. Viriato era, segundo a teoria avançada por Schulten, oriundo dos altos Montes Herminios, atual Serra da Estrela.

Dois tipos de guerra foram atribuídos a Viriato, *bellum*, quando ele usava um exército regular, e *latrocinium*, quando os combates envolviam pequenos grupos de guerreiros e o uso de táticas de guerrilha. Para muitos autores, Viriato é visto como o modelo do guerrilheiro.

Jogo de Invasão Territorial

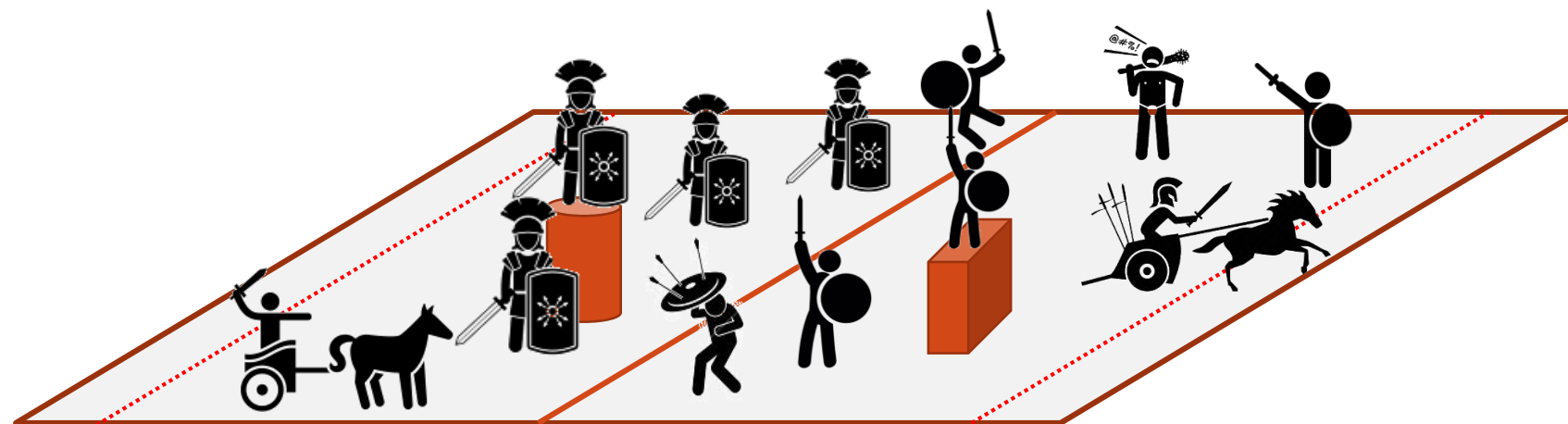




Equipa B:
Romanos

VISITANTE	JOGO	CASA
21	2	18

Equipa A:
Lusitanos



A simulação do jogo num campo desportivo convencional requer menor logística no entanto torna-se menos apelativo porque é um espaço geométrico, linear. Porém, se a história do jogo (narrativa) for bem trabalhada (poder jogar com os outros), houver uma boa caracterização dos personagens e dos seus papéis (enredo), o jogo for de fácil participação (jogável, inclusivo), os adereços (cenários) ajudarem na função simbólica (fantasia), houver um sistema de pontuação (feedback), consegue-se cativar os alunos até porque se torna uma novidade.

CONSTRUÇÃO DO TERRENO DE JOGO

EXEMPLO

Terreno de jogo:

H1 - pode assumir uma forma geométrica simbólica de ambos os territórios. Pode realizar-se num espaço desportivo convencional. Podem ser utilizados aparelhos de ginástica para simular os obstáculos do campo de batalha.

Como pontuar:

H1 - Pode criar-se uma zona de finalização ou de ensaio tal como o jogo de frisbee. Marca-se ponto quando um jogador conseguir chegar à zona de ensaio.



When you find an idea that you just can't stop thinking about, that's probably a good one to pursue.

Josh James

“ quote fancy



Equipa B:
Romanos
VISITANTE

VISITANTE	JOGO	CASA
21	2	18

Equipa A:
Lusitanos
CASA



CONSTRUÇÃO DO TERRENO DE JOGO

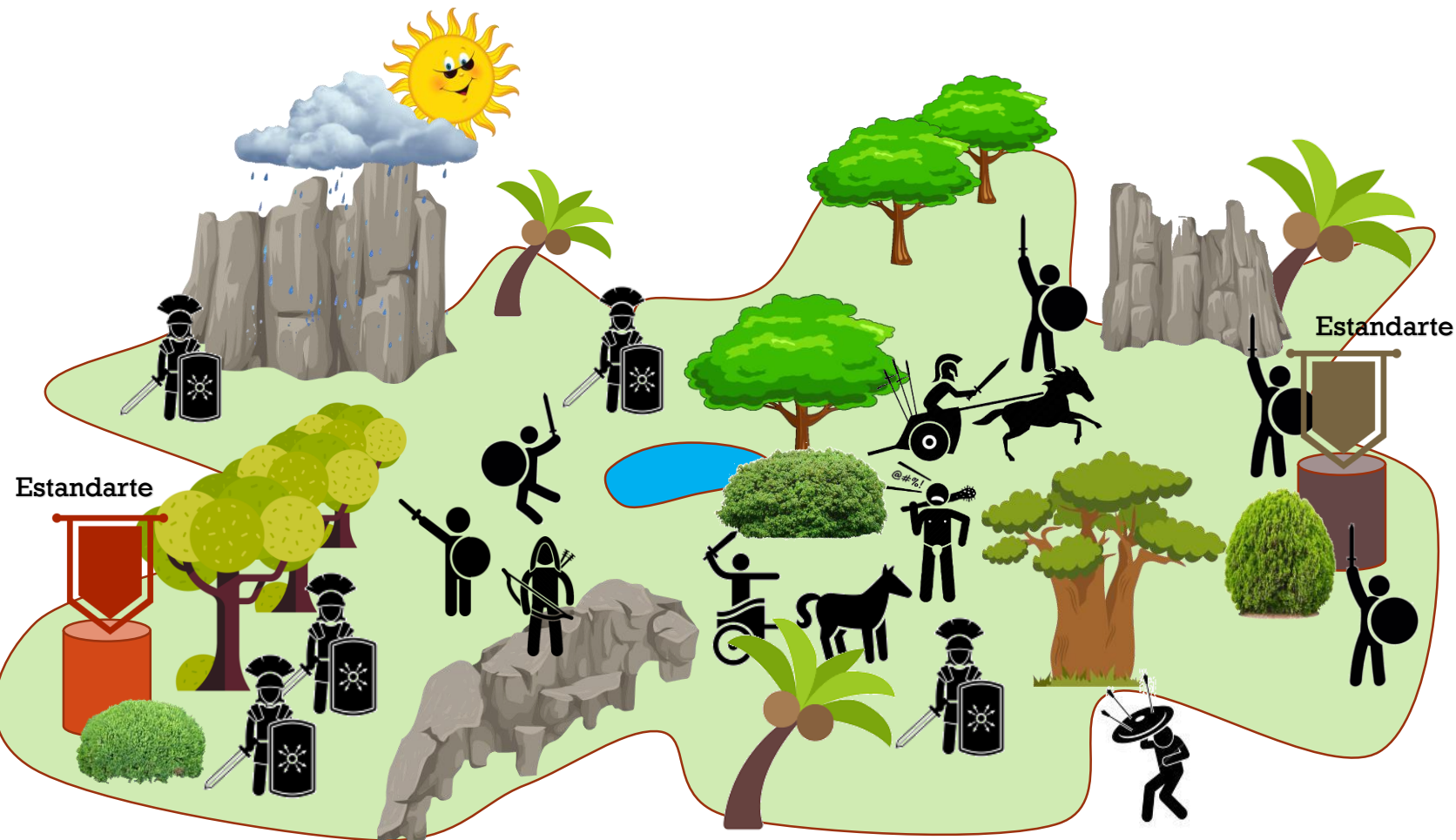
EXEMPLO

Terreno de jogo:

H2 – o espaço de jogo pode ser um terreno arborizado de forma a reproduzir o espaço irregular do campo de batalha e tirando partido dos próprios obstáculos naturais.

Como pontuar:

H2 – Tal como o assalto ao paiol, existe uma zona onde está situada a bandeira da equipa a qual se deve proteger. Ganha a equipa que conseguir roubar a bandeira da equipa adversária.



Se o jogo for realizado num espaço natural, aproveitando as características do relevo e da vegetação (cenários naturais), o jogo torna-se muito mais apelativo.



Reunião dos Professores de **LP+ CN + EF** da Turma para coordenar a realização dos jogos na, ou nas aulas de Educação Física.

Português

1

Ciências da Natureza



Educação Física



2

Os alunos e professores preparam o local e o cenário do jogo



Professores Observadores



REGRAS



PONTUAÇÃO



Alunos Supervisionam.



3



Cometi uma infração!...



4

Arbitragem: sistema de auto-referência. Resolução de conflitos relativamente à infração das regras.



Equipa A
Vírus

Equipa B
Anticorpos

Equipa C
Células

Realização do Jogo

PROJETO 2: REALIZAÇÃO DO JOGO

A realização do jogo é o culminar de todo o projeto do GAME DESIGNER. Pode ser considerado o Clímax. No entanto, serão dedicadas uma aula, pelo menos, em cada disciplina para troca de impressões e experiências sobre o projeto.

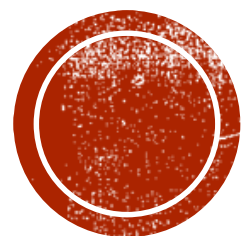


Sistema de Classificação
(Caso seja definido)

5



Avaliar os ganhos e partilhar os resultados.



FASE IV



avaliar

Educação Física

Fase IV
Divulgação / Avaliação

Reunião dos Professores de
**Língua Portuguesa +
História / Ciências da
Natureza + Educação Física**
para avaliação do sucesso
do projeto...

Português

História /
Ciências
da
Natureza



Educação
Física



Inteligência Emocional



Inteligência Social



Conhecimentos



AVALIAÇÃO DO PROJETO

A análise sociométrica permite verificar as diferenças, antes e depois, relativamente aos ganhos na **dinâmica social** da turma.

Os professores das várias disciplinas podem solicitar a apresentação de power-point para reforçar o grau de compreensão dos conteúdos abordados.



ANÁLISE SOCIOMÉTRICA

Mary L. Northay e Lindsay Weld, no seu livro *Testes Sociométricos* afirma que, como adultos, a trabalhar no meio dum grupo de crianças, damos conta de que algo vital acontece à nossa volta, mas não somos capazes de decifrar o seu significado. Desorientados pela rápida ação recíproca das 25 a 30 crianças de uma turma, temos tendência para evitar aquilo que não percebemos. **Sempre que tentamos ajudar as crianças a darem-se bem umas com as outras vimos que as nossas tentativas não foram eficientes**, embora muitas vezes, as crianças tivessem procurado aceitar bem os nossos esforços desajeitados. O aparecimento do teste sociométrico é, portanto, bem acolhido por todos aqueles que são responsáveis pela vida das crianças em grupo. Não trata dos aspetos de comportamento social normalmente focados, tais como a cooperação e consideração, agressão e submissão. Na realidade, ele **vai ao âmago da questão** – as relações entre crianças. Os testes sociométricos permitem-nos descobrir a maneira de utilizar as relações entre as crianças, como ajudas materiais no seu trabalho escolar. Facilita uma melhor compreensão das crianças de forma individual, porque nos permite **avaliar o grau de integração no grupo**, a descobrir a maneira como ela está a tentar integrar-se e a ver se a sua experiência social se está a realizar de um modo salutar ou não. Sabendo tudo isto ficamos mais bem preparados para estabelecer um plano de trabalho para essa criança. O significado das relações entre as crianças começa, finalmente, a tornar-se claro, porque já possuímos um método para interpretar essas relações. Começamos a encará-las como ingrediente básico para o desenvolvimento da criança como pessoa.

Inteligência Social

Sociometria

CAIXA DE FERRAMENTA PEDAGÓGICA

DURANTE

ANTES

Teste Sociométrico



CONDUTAS PSICOMOTORAS

- Relaxa. Muscular Progressivo.
- Biofeedback
- Eutonia.

CONDUTAS SOCIOMOTORAS

- Jogos Cooperativos
- Team Building
- Game Designer
- Psicodrama

DEPOIS

Teste Sociométrico



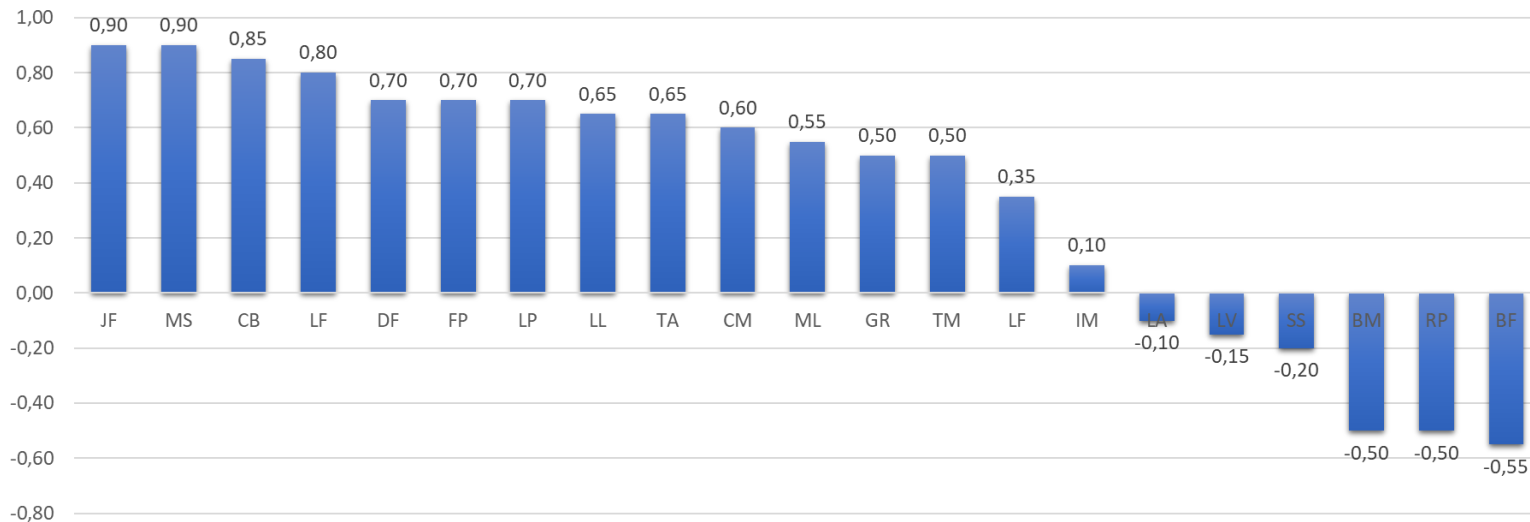
Consciência Social:

- Empatia primária
- Síntonia
- Acuidade Empática
- Cognição Social.

Facilidade social

- Sincronia
- Auto-apresentação
- Influência
- Interesse

Estatuto Sociométrico





**It always seems
impossible until it's done.**

Nelson Mandela



The greatest discovery of all time is
that a person can change his future
by merely changing his attitude.

Oprah Winfrey

quote fancy