BRASIL 2014
Salvador rumo ao Hexa!

2011

Comunidades Virtuais

UNEB

CENTROS JUVENIS DE CIÊNCIA E CULTURA

TODOS PELA ESCOLA

Bahia GOVERNO
TERRA DE TODOS NÓS
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO

BRASIL 2014
Salvador rumo ao Hexa!

Orientações Pedagógicas

Isa Neves
Lynn Alves
Vanessa Rios
Raphael Montenegro

Brasil 2014: Salvador Rumo ao Hexa! é um jogo eletrônico de simulação, no qual o jogador deverá administrar a capital da Bahia, Salvador, que está prestes a sediar a maior competição mundial de futebol. Para conseguir êxito nessa empreitada, o jogador deve construir aeroportos, hotéis, estádio, etc. como requisitos para sediar a competição e investir na construção de outras estruturas em áreas fundamentais para o bem estar da população como: Segurança, Habitação e Educação.

BRASIL 2014

Salvador rumo ao Hexa!

http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/brasil2014

Orientações Pedagógicas

http://www.educacao.ba.gov.br/

Comunidades Virtuais

UNEB

CENTROS JUVENIS DE CIÊNCIA E CULTURA

TODOS PELA ESCOLA

Bahia GOVERNO
TERRA DE TODOS NÓS
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO

Bahia GOVERNO
TERRA DE TODOS NÓS
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO

Jaques Wagner
Governador da Bahia

Otto Alencar
Vice Governador

Osvaldo Barreto
Secretário da Educação

Aderbal de Castro
Subsecretário

Paulo Pontes
Chefe de Gabinete

Irene Cazorla
Diretora do Instituto Anísio Teixeira

Amélia Tereza Santa Rosa Maraux
Superintendente da Educação Basica

Iuri Rubim
Coordenador dos Centros Juvenis de Ciência e Cultura

Anotações

senvolvidos na interação com o jogo. A utilização dos jogos eletrônicos em sua prática pedagógica faz com que o professor se aproxime mais da realidade dos alunos, bem como aprenda com eles, já que estes estão imersos nessa cultura digital, desenvolvendo estratégias para resolução de problemas, tomando decisões, criando diferentes contextos através dos jogos eletrônicos. Assim, o professor contribui para os processos educativos de ensino-aprendizagem articulado com as mídias digitais.

UNEB
UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA

Lourisvaldo Valentim da Silva
Reitor

Lídia Boaventura Pimenta
Chefe de Gabinete

Eduardo Lessa Guimarães
Procuradoria Jurídica (PROJUR)

José Bites de Carvalho
Pró-Reitor de Ensino de Graduação (PROGRAD)

José Claudio Rocha
Pró-Reitoria de Ensino de Graduação (PPG)

Adriana Marmori
Pró-Reitora de Extensão (PROEX)

Paulo José Gonçalves de Souza
Pró-Reitoria de Assistência Estudantil (PRAES)

Luiz Paulo Almeida Neiva
Pró-Reitoria de Planejamento (PROPLAN)

José Durval Uzêda Filho
Pró-Reitoria de Administração (PROAD)

Marcelo Duarte Dantas de Ávila
Pró-Reitoria de Gestão e Desenvolvimento de Pessoas (PGDP)

Djalma Fiuza Almeida
Unidade de Desenvolvimento Organizacional (UDO)

Monsenhor Raimundo dos Anjos
Ouvidoria

Luiz Carlos dos Santos
Wilson Roberto de Mattos
Zita Maria Farias Gomes Guimarães
Assessores Especiais

Antônio Amorim
Diretor do Departamento de Educação

Elizeu Clementino Souza
Coordenador do Programa de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade

Comunidades Virtuais

Coordenação
Lynn Alves

Gerente de Projeto
Luiz Murakami

Game Design
Raphael Montenegro
Arivan Bastos

Design
Danilo Assis
Jailce Fernanda Brito

Arte
Danilo Dias

Programação
Arivan Bastos
Laíza Camurugy

Som
Aldemar Macedo Junior

Roteiro
Marcos Lopes
Isa Neves
Tatiana Paz

Orientações Pedagógicas
Lynn Alves
Isa Neves
Vanessa Rios

ração com o jogo, é interessante que o professor possibilite aos alunos outros horários de imersão no jogo dentro da escola, até que os alunos cheguem até o final do jogo.

- Partilha dos alunos com a turma sobre suas experiências enquanto administrador de uma cidade, suas dificuldades e suas estratégias utilizadas no gerenciamento da cidade virtual.
- Proposta para que os alunos, a partir de suas interações com a narrativa do jogo, criem, então, estratégias para gerenciarem a cidade de Salvador dentro do atual contexto em que se encontra, começando pela sua própria escola.

Assim como no jogo, em que o jogador assume o papel de administrar a cidade de Salvador, atentando para os itens de educação, moradia, habitação, etc, a escola, instituição formal de ensino presente na constituição da cidade onde cada aluno mora, também precisa de um bom planejamento para que as coisas funcionem bem.

A conscientização de que cada um precisa fazer sua parte para a melhoria do local em que vive é fundamental e a escola assume um papel importante nessa atuação. E por que não os alunos serem os mobilizadores dessas ações, simulando futuros 'prefeitos'?
Diante disso, o professor assume o papel de mediador na construção dos conhecimentos dos alunos de-

da cidade, bem como a criatividade.

Dentro dessa lógica, elaboramos uma proposta de atividade que pode ser desenvolvida na sala de aula, envolvendo os sujeitos do processo de ensino-aprendizagem, professores e alunos.

Ao assumirem o desafio de administrarem a cidade de Salvador no game, os alunos também assumirão o compromisso de elaborar estratégias, planejar ações que colaborem para uma boa 'prefeitura'.

A atividade proposta foi sistematizada em algumas etapas, que podem ser substituídas e/ou modificadas de acordo com os interesses do professor e a dinâmica da turma.

Etapas:

- Interação do professor com o jogo Brasil 2014: Salvador Rumo ao Hexa! , a fim de este estabeleça relações com o game, identificando as potencialidade do mesmo.
- Explanação prévia do jogo na sala de aula, do que aborda o jogo, assim como o objetivo principal de administrar a Cidade para a maior competição de futebol do mundo.
- Início da interação dos alunos com o jogo. (do que se trata, qual o objetivo principal)
- Interação dos alunos com o game no laboratório de informática da escola. Nesse momento é importante que os alunos joguem individualmente, ou seja, um computador por pessoa. Durante esse período de inte-

Sumário

1.ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS DO JOGO _____08

2.ENREDO _____10

3.CONTEÚDOS PEDAGÓGICOS _____11

4.TUTORIAL _____12

4.1. Novo jogo _____13
4.2. Continuar _____15
4.3. Configurações _____16
4.4. Sair _____16

5. ELEMENTOS DA TELA PRINCIPAL _____17

5.1. Visualização da cidade _____17
5.2. Mensagens recebidas _____18
5.3. Escolha das construções _____18
5.3.1. Upgrades (atualizações das estruturas) ___18
5.4. Indicador do nível _____19
5.5. Gráfico de desempenho _____19
5.6. Objetivos _____19
5.7. Indicador da quantidade de integrantes da população _____19
5.8. Índices de Desempenho _____19
5.9. Tempo do Jogo _____20
5.9.1. Pausar jogo _____21
5.10. Recurso e bônus _____21

6.BRASIL 2014: Salvador rumo ao hexa! NA ESCOLA_21

1. GAMES E APRENDIZAGEM

Cada vez mais, pesquisadores e desenvolvedores do Brasil e de outras partes do mundo discutem sobre a possibilidade de utilizar os games na educação. Não somente como meros instrumentos para fins recreativos, mas como fomentadores e potencializadores de novas aprendizagens, tanto no que se refere aos aspectos cognitivos como afetivos. O interesse de articular essas duas áreas, aparentemente opostas para alguns, acontece devido a vários fatores, como por exemplo: a forma de lidar com o erro e fracasso no jogo; pesquisas empíricas que apontam influências positivas provocadas pelos games aos jogadores; familiaridade da Geração Digital (TAPSCOTT, 2010) ou Nativos Digitais (PRENSKY, 2006) com esses jogos, que conseguem unir simultaneamente diferentes linguagens; o destaque alcançado pelos games como expoente da cultura lúdica contemporânea; a crescente inserção dos jogos no cotidiano das pessoas por meio de consoles móveis e redes sociais; a capacidade dos games propiciar aos jogadores um ambiente de aprendizagem motivador, desafiador, atraente, divertido e prazeroso; dentre outros.

nos por fase.

5.9.1. Pausar o jogo

Pausa um jogo em execução. Ao pausar o jogo, estarão disponíveis ao jogador as seguintes opções: Voltar, Configurações e Sair.

5.10. Recurso e Bônus

Aqui encontra-se a quantidade de dinheiro que o jogador pode utilizar para construir e reformar as construções. Quando a sacola de dinheiro estiver cheia, significa que tem bônus que pode ser gasto na cidade.

6. BRASIL 2014: Salvador rumo ao hexa! NA ESCOLA

Na interação com o game Brasil 2014: Salvador Rumo ao Hexa! , os jogadores assumem o desafio de administrar a cidade de Salvador e prepará-la para sediar a maior competição mundial de futebol. Dentro desse espaço do jogo eletrônico também são construídas aprendizagens e o desenvolvimento de habilidades cognitivas. Dessa maneira, o game Brasil 2014: Salvador Rumo ao Hexa!, enquanto um jogo eletrônico, pode se constituir em um espaço diferenciado de aprendizagem, possibilitando aos jogadores o desenvolvimento da autoria, elaboração de estratégias cognitivas na resolução dos problemas e na administração

dor, mais experiência ele ganhará por cada construção realizada.

Isso implicará nos seus desempenhos futuros, acumulando experiência e a possibilidade de passar para uma nova fase com novas atribuições.

- Moradia - O índice de moradia indica como estão os seus investimentos na área de habitação.
- Educação - O índice de Educação indica como estão os seus investimentos na área de Educação.
- Segurança - O índice de segurança indica como estão seus investimentos na área de Segurança Pública.

5.9. - Tempo no jogo

O jogador terá que cumprir os prazos para continuar realizando seu trabalho. Por isso, ele precisa ficar atento ao tempo para fazer um bom trabalho.

O relógio apresentado na tela de Gameplay do jogo apresenta três distintas informações/características:

- Círculo externo: representa o tempo de cada fase
- Círculo intermediário (representado por uma linha branca): representa os turnos no jogo. Cada vez que gira e completa uma volta, representa a passagem de um turno.
- Círculo interno: representa o tempo que vai passando, contado por meio dos turnos e representado por números. ver se há variação no tempo/número de tur-

Assim, mesmo interagindo com games que enfatizam apenas o entretenimento e a pura diversão, é possível que o jogador tenha oportunidade de construir conhecimentos, provenientes de um aprendizado mais significativo e atuante, na medida em que participa desse processo como co-autor e não coadjuvante.

É dentro desse contexto que o jogo de simulação, Brasil 2014: Salvador rumo ao hexa! assume o desafio de proporcionar aprendizagem de uma maneira divertida, envolvendo a compreensão sobre gerenciamento e a respeito de assuntos de diversas áreas (administração pública, economia, urbanismo, história, geografia, futebolítica, etc.), que são apresentados ao longo das fases. Por meio desse jogo é possível, mesmo sem perceber, adquirir experiência e noções básicas de gerenciamento de uma cidade prestes a sediar um grande evento futebolístico. Em todo tempo, o jogador é convocado a atuar com responsabilidade e eficácia em prol da melhoria da cidade e da população, superando adversidades como falta de verbas, desastres ambientais e atentados de revoltosos, na mesma lógica como acontece no jogo de simulação SimCity. Desde modo, o jogador pode explorar e interagir com um verdadeiro mosaico de informações, que podem contribuir, direta e indiretamente, para um aprendizado tangencial que põe a prática e a interação como elementos fundamentais.

2. ENREDO

O jogo Brasil 2014: Salvador Rumo ao Hexa! possui 12 fases, sendo que a primeira é precedida por um tutorial, cujo objetivo é ensinar ao jogador os comandos e ações que devem ser desempenhadas para vencer no jogo. Em todas as fases do game, o jogador, deve ficar bem atento aos objetivos, ao tempo e aos recursos financeiros disponíveis para construção das estruturas na cidade de Salvador.

Dentre os objetivos presentes nas fases está a construção de estruturas para preparação do Campeonato mundial de futebol e para o bom funcionamento da cidade. Na primeira fase, por exemplo, deve-se construir Praça, posto de Bombeiro e Rodoviária, além de manter os índices da Educação e Habitação elevados através da edificação de escolas, bibliotecas, casas, prédios, etc.

Nas fases seguintes, o grau de dificuldade vai aumentando, pois além de construir as estruturas, o jogador deverá elevá-las para outros níveis, ou seja, fazer melhoramentos para que saiam do nível 1 para o nível 2 ou 3. Em determinado momento, será necessário também destruir algumas estruturas para se ganhar mais espaço na cidade.

construções, o jogador precisará de pontos de experiência. Caso não tenha ponto suficiente, terá que conseguir o número de pontos necessários no 'decorrer' do jogo.

5.4. - Indicador do nível

A função desse Indicador é apontar em que nível o jogador está, haja vista determinadas construções necessitarem que se tenha atingido um certo nível para poder atualizá-la.

5.5. - Gráfico de desempenho

Através desse gráfico, o jogador tem uma noção rápida de como está o seu desempenho na fase.

5.6. - Objetivos

Espaço destinado para o jogador verificar quais construções precisam edificar.

5.7. - Indicador da quantidade de integrantes da população

Tem o objetivo de indicar se a população está crescendo ou não.

5.8. - Índices de Desempenho

O índice de Desempenho mostra a média do desempenho do jogador nas áreas de Moradia, Educação e Segurança. Quanto maior for o desempenho do joga-

5.2. Mensagens recebidas

Nesse espaço, o jogador poderá verificar e reler as mensagens recebidas.

5.3. - Escolha das Construções

No início de cada fase o jogador receberá uma meta de estruturas a construir, que devem ser concluídas dentro do tempo disponível para continuar a progredir nas fases seguintes.

Para realizar uma construção, é preciso observar:

- O prazo disponível, utilizando o relógio para controle do tempo.
- O custo de cada construção.
- Nível adquirido no jogo suficiente para realizar as construções.

Ao escolher o slot (espaço) onde deseja construir, o jogador precisa clicar em uma das construções e arrastá-la para o local onde deseja colocá-la.

Para clicar no local onde deseja se deslocar, basta utilizar as setas para se movimentar na cidade.

5.3.1. - Upgrades (atualizações das estruturas)

O jogador poderá melhorar as construções adicionando subestruturas a elas. Por exemplo, para dar 'upgrade' em uma escola, o jogador precisa clicar na escola que deseja melhorar e depois clicar no ícone correspondente a essa ação.

Importante ressaltar que para realizar algumas dessas

3.CONTEÚDOS PEDAGÓGICOS E ATIVIDADES POTENCIALIZADAS ATRAVÉS DO JOGO

Brasil 2014: Salvador Rumo ao Hexa! apresenta os seguintes conteúdos pedagógicos:

- Informações históricas de alguns pontos turísticos de Salvador;
- Dimensão do espaço urbano de Salvador;
- Estrutura política municipal;
- Esferas de ação do poder executivo municipal;
- Organização espacial de bairros, pontos turísticos e outras localidades de Salvador;
- Planejamento e desenvolvimento urbano;
- Fluxo de caixa (entrada e saída de dinheiro);
- Gerenciamento de créditos e despesas;
- Noção de administração pública e recursos financeiros;
- Gestão do tempo e do espaço;
- Aspectos políticos, econômicos, sociais e culturais influenciados, direta ou indiretamente, pelo maior campeonato mundial de futebol;
- Controle eficaz de simultâneas informações;
- Destreza e empreendedorismo em transações financeiras;
- Estratégia para sanar problemas que afligem a população e a cidade;
- Tomada de decisões hábeis em curtos espaços de tempo;

4.TUTORIAL

No jogo de simulação Brasil 2014: Salvador Rumo ao Hexa, o jogador terá o desafio de gerenciar a cidade de Salvador e prepará-la para a maior competição mundial de futebol. Para isso, ele precisa cumprir com as metas que aparecerão na medida em que ele for avançando no jogo.

Ao iniciar o game, o jogador terá acesso a tela inicial do jogo, que apresenta o Menu principal. Nesse Menu é possível realizar as seguintes ações:

Figura 1: Screen Shot da tela inicial do Jogo

5. ELEMENTOS DA TELA PRINCIPAL

Figura 5: Screen shot Gameplay

5.1. - Visualização da cidade

Para se movimentar ao longo do mapa de Salvador, que constitui o cenário do jogo, o jogador deve escolher dentre as seguintes opções: posicionar o mouse nos cantos da tela, utilizar as teclas A, W, S, D ou usar as setas direcionais.

No cenário, o jogador pode ter a visão ampla da cidade numa perspectiva isométrica, ou seja, numa perspectiva de profundidade sem distorção da imagem apresentada na tela.

4.3. Configurações

Essa opção permite que o jogador altere algumas configurações do jogo.
É possível executar as seguintes mudanças:
• Som: aumenta ou diminui o volume da trilha sonora do jogo.
• Formato: definir o modo de exibição entre Tela cheia ou Janela.
• Qualidade: alternar a qualidade gráfica de exibição do jogo em Baixa, Média e Alta.

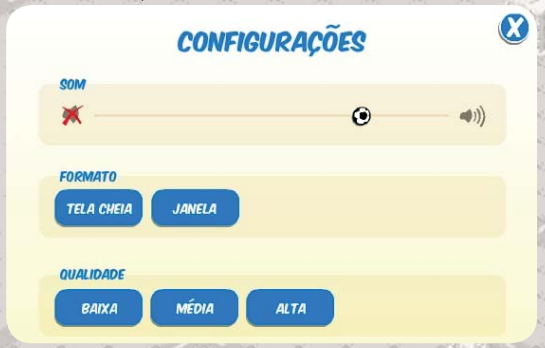

Figura 4: Tela de Configurações

4.4. - Sair

Ao clicar nessa opção, o jogador sai do jogo e finaliza a partida.

4.1. Novo Jogo

Nessa opção, o jogador acessará um novo jogo, imergindo na narrativa apresentada a ele, assumindo o importante papel de administrar a cidade de Salvador. Durante a administração da cidade, o jogador ocupará o cargo de confiança de Executivo especial do Campeonato Mundial de Futebol.

É preciso ficar atento para não deixar cair os índices de Educação, Habitação e Segurança, investindo nesses setores.

O jogador tem a possibilidade de escolher dentre seis avatares de ambos os gêneros, qual irá representá-lo dentro do jogo. Através do seu avatar, o jogador terá que tomar decisões considerando o tempo e recursos disponíveis para cada fase e as metas que precisa cumprir em cada momento a fim de avançar na

Figura 2- Screen Shot da tela de escolha do Avatar.

implementação da Copa na cidade de Salvador.

Independente do gênero escolhido do avatar, as habilidades e as condições de ganho e perda no jogo são as mesmas, haja vista compreendermos que tantos os homens como as mulheres possuem as mesmas capacidades para gerenciar uma cidade, ainda que através de uma simulação. Com isso, objetivamos contribuir para promoção da igualdade dos gêneros, na medida em que fomentamos a desconstrução da existência de um gênero superior ou mais capaz do que o outro.

4.2. Continuar

Continua um jogo a partir do que já foi conquistado/alcançado anteriormente.

Para isso, o jogador precisa inserir o código que lhe é oferecido após concluir cada meta. Na medida em que for concluindo as metas, e avançando nas fases do jogo, novos códigos aparecerão.

Dessa maneira, o jogador pode continuar o jogo numa próxima vez que interagir com o mesmo a partir de qualquer nível que ele já tenha alcançado num momento anterior.

Figura 3: Exemplo de exibição do código para continuar o jogo a partir deste ponto