

PARA ALINHAR DIÁLOGOS E ETAPAS DO GAME

Uma pessoa pode raciocinar logicamente muito bem quando em situação de **jogar** um game, mas não necessariamente tão bem quando **cria** um game na FazGame. Isso porque há semelhanças mas, também, **muitas diferenças**.

A maior das diferenças é o esforço que o criador ou criadora do game precisa fazer em termos do que se chama **de superação do egocentrismo**. Isso significa ser capaz de superar ou sair do ponto de vista do seu ego, ou seja, do seu próprio ponto de vista, e **pensar pelo ângulo do gamer**, isto é, de quem vai jogar o game que se está criando.

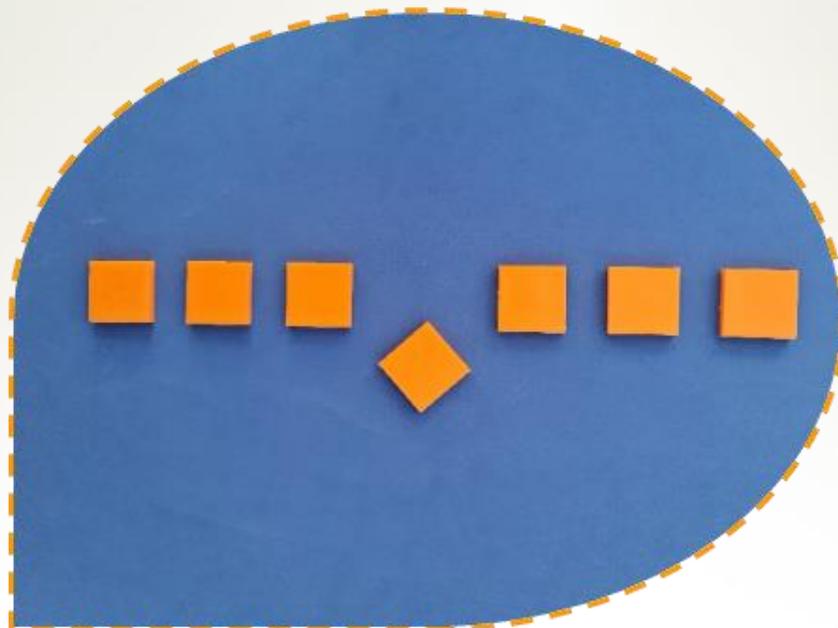
Eu não preciso ter uma lógica perfeitamente organizada quando penso sozinho com meus pensamentos, mas, se preciso expressar minhas ideias de maneira que outras pessoas compreendam, terei que considerar como elas receberão a minha mensagem e inserir uma série de elementos, como exemplos, detalhes, orações explicativas, apostos, recursos linguísticos como palavras conectivas etc.

No game da FazGame, um dos aspectos lógicos que precisa estar alinhado é a relação entre as falas das personagens e as etapas do game.

Para fazer esse alinhamento, é preciso, primeiramente, entender o significado de cada uma delas.



O alinhamento de ideias em um texto narrativo, como o dos games na FazGame, é essencial para a sua compreensão.



Com diversos elementos já alinhados logicamente e havendo apenas uns poucos que destoam do alinhamento de uma série de falas, o trabalho de orientação dos/as estudantes não fica muito difícil.

Na **Etapa 2**, espera-se que as personagens enfrentem o dilema, isto é, o problema ou conflito que lhes surgiu na vida.

Depois, na **Etapa 3**, as personagens experimentam resolver esse problema.

E, finalmente, na **Etapa 4**, dá-se o desfecho: o problema foi resolvido? Sim ou não? Como ficaram as personagens nesse desfecho?

Entendendo-se o sentido de cada Etapa, torna-se mais fácil criar diálogos que combinem com o tipo de acontecimento característico de cada uma, não é mesmo?