

Teste de adrenalina com jogos e como usar isso afins educacionais

Dia 1:

Jogo: Pong

Com o objetivo de investigar como estimular a curiosidade e a concentração dos jogadores, a equipe de desenvolvimento criou um jogo simples inspirado no clássico *Pong*. A proposta do experimento foi utilizar a competição natural que o jogo proporciona e a adrenalina gerada durante a disputa para medir o impacto desses fatores no comportamento dos participantes.

O jogo foi testado com diversos jogadores, e os resultados demonstraram um padrão interessante: inicialmente, os participantes viam o jogo como uma simples brincadeira. No entanto, à medida que a partida progredia, aqueles que estavam perdendo se tornaram mais atentos e energizados, buscando reverter o placar. Os jogadores que estavam vencendo, por sua vez, mostraram uma maior concentração, focando em manter sua vantagem.

Esses resultados indicam que a competição e a adrenalina geradas pelo jogo provocam um alto nível de engajamento e concentração. No entanto, o jogo, em sua forma inicial, ainda não continha elementos educacionais que pudessem agregar valor ao aprendizado dos jogadores. A equipe planeja, em fases futuras do experimento, introduzir conteúdos de ensino no jogo para testar a viabilidade de combinar diversão e aprendizado em um ambiente competitivo.

Dia 2:

Jogo: Pong

Com os resultados iniciais do experimento, a equipe de desenvolvimento realizou uma pequena alteração no jogo, adicionando um elemento educativo ao segundo teste: ao atingir 5 pontos no jogo de Pong, o jogo é pausado e uma informação é apresentada ao jogador. Os jogadores são instruídos a ler e memorizar a informação. Ao final da partida (quando um jogador atinge 10 pontos), um integrante da equipe faz uma pergunta relacionada à informação exibida. Dado o contexto competitivo e a concentração dos jogadores durante a disputa, o objetivo do experimento era analisar se a competição afetaria a capacidade de retenção da informação.

Os resultados mostraram uma diversidade de respostas: enquanto alguns jogadores foram capazes de memorizar a informação, outros lembraram apenas partes ou quase nada. Foi observado um padrão interessante: os jogadores que saíram vitoriosos, muitas vezes mais focados na vitória, tinham mais dificuldade em lembrar da informação,

enquanto os jogadores que perdiam, por estarem menos envolvidos com a vitória, tendiam a reter melhor o conteúdo.

Esse segundo dia de testes foi considerado um sucesso, pois foi a primeira inserção de conteúdo educacional no experimento. O próximo dia de testes seguirá a mesma base, mas a equipe planeja apresentar uma informação mais extensa ou mais complexa, a fim de testar a retenção de informação em um cenário com maior nível de dificuldade.

Dia 3, 4 e 5:

Jogo: Pong

Devido a pausas no calendário escolar, houve um intervalo maior para a coleta dos resultados do terceiro dia de testes. Dando continuidade ao desenvolvimento do experimento anterior, uma nova atualização foi feita no jogo: o tempo de pausa ao atingir 5 pontos foi incrementado, e foi introduzida uma informação mais extensa e complexa. A velocidade da bola também foi reduzida nesse momento, para evitar que os jogadores enfrentassem um desafio adicional ao tentar reter a informação e, assim, observar se eles sentiam maior angústia com o prolongamento do jogo.

Os resultados deste dia foram menos variados em relação aos dias anteriores. Devido ao aumento da complexidade da informação, a maioria dos jogadores não conseguiu reter o conteúdo completo, lembrando-se principalmente de palavras-chave ou pontos específicos. Foi observado que, quando a informação principal era destacada, a retenção parecia mais fácil, sugerindo que ênfases específicas facilitam a memorização do conteúdo. Adicionalmente, enquanto alguns jogadores relataram que o tempo maior de pausa ajudava na retenção, eles também se sentiram mais tensos devido à diminuição da velocidade da bola, aumentando a ansiedade para retornar ao ritmo original do jogo.

Este terceiro dia de testes foi considerado uma vitória moderada, uma vez que a expectativa era de um nível de retenção reduzido devido à complexidade maior da informação, mas o número de jogadores que tiveram dificuldades foi mais alto do que o esperado. Para o próximo experimento, a equipe planeja introduzir um segundo jogo, cogitando uma adaptação de *Space Invaders*, de modo a comparar ambos os estilos. O jogo atual também passará por novas modificações, incluindo a reintrodução das medidas da primeira atualização, porém com informações ainda mais complexas para um novo teste de retenção.