

Aula 3

***Games* e Gamificação**

Prof. Armando Kolbe Junior

1

História e as Diferenças dos *Games* e dos Jogos Eletrônicos

2

Diferenças

- É comum a utilização dos termos "*games*" e "jogos eletrônicos" como sinônimos. Eles até podem ser, entretanto, ocorre importante diferença entre eles. O termo "*games*" pode ser utilizado para qualquer tipo de jogo, seja este um jogo de tabuleiro, um jogo físico, de movimento, entre outros mais

3

- Já o termo "jogos eletrônicos" faz referência unicamente aos jogos que são jogados em plataformas eletrônicas, como, por exemplo, os videogames e os jogos em computadores

4

História

- Os primeiros registros datam de 1947, referentes a um videogame, na forma de teste para o desenvolvimento de aparelhos de televisão e monitores
- Físicos Thomas T. Goldsmith Jr. e Estle Ray Mann

5

- Charlie Adama, 1949: uma bolinha que ficava saltitando, mas existem poucos registros desse projeto
- Christopher Strachey, cientista da computação britânico, 1950: um programa que era um jogo eletrônico de damas para o computador Pilot ACE

6

Primeiros jogos eletrônicos

- Um dos primeiros da história, o jogo Bertie the Brain, 1950, na Exposição Nacional Canadense, oferecia a possibilidade de disputar um jogo de tic tac, contra uma inteligência artificial (IA)

7

- 1951: jogo matemático Nim para o computador NIMROD
- 1952: Alexander Shfto, professor da Universidade de Cambridge, jogo Oxo, primeiro videogame da história, jogo da velha
- 1955: União Soviética, jogo eletrônico Mouse in the Maze, no qual era preciso ajudar um rato a descobrir o menor caminho até o queijo – armazenamento de dados do caminho entre o rato e o queijo

8

- 1958: William Higinbotham, criação da bomba atômica, jogo Tennis for Two, computador analógico, gigante, ligado a um osciloscópio, que fazia a simulação de um jogo de tênis
- 1961: no MIT, jogo Spacewar!, simulava uma guerra espacial, jogo criado para testar a capacidade de processamento do supercomputador DEC-PDP 1 (computador mais importante na criação de cultura hacker)

9

Jogos eletrônicos

- Usavam “telas” distintas. O Nim, por exemplo, utilizava um painel de luzes, o Tennis for Two utilizava um osciloscópio, o SpaceWar! tinha o seu *display* de vetores do PDP-1
- 1971, Computer Space, Nolan Bushnell e Ted Dabney, venda do primeiro *arcade* do mundo tomando por base o jogo SpaceWar!

10

- Em 1972, Odyssey, primeiro console doméstico da história, empresa Magnavox
- Nolan Bushnell, à época trabalhando na Atari, lança o jogo *arcade* Pong, primeiro grande sucesso comercial do setor de *games*
- Pirataria dos jogos, 1977, primeira grande crise para a indústria de *games*, diversas cópias do Pong
- Surgiram as primeiras revistas especializadas em *games*

11

- Console Atari 2600, quadruplicando as vendas desse artigo
- 1979, o primeiro console portátil, permitia usar cartuchos trocáveis, lançamento do revolucionário Microvision, da Milton Bradley Company
- 1980, primeiro dispositivo da Nintendo, da linha Game & Watch. Esses portáteis foram fabricados até o ano de 1991

12

- 1983, nova grande crise financeira, a Nintendo lança o *console* Famicom no Japão, nos Estados Unidos com o nome de Nintendo Entertainment System, que no ano de 1985, foi considerado um marco dos jogos eletrônicos
- 1985, Sega, o Mark III (Master System nos Estados Unidos) e o Mega Drive em 1988
- A Nintendo, lança o Game Boy, primeiro portátil a fazer sucesso e a Atari, lança o Lynx, em 1990 a Sega lança o Game Gear

13

- Em 1994, o Sega Saturn, da Sega, e a Sony lança o seu primeiro console, nesse mesmo ano, o Playstation. 1996, Nintendo lançou o Nintendo 64 e em 1998, Sega lançou o Dreamcast, 1999, Nintendo lançou o Game Boy Color. 2000, lançamento do console mais vendido da história, o Playstation 2 da Sony e em 2001 a Microsoft lançou o Xbox

14

- O portátil mais vendido da história foi o Nintendo DS, 2004. Sony lançou o Playstation Portable. O Xbox 360 da Microsoft foi a grande novidade do mercado em 2005. Em 2006, é lançado o Playstation 3, da Sony, e a Nintendo lançou o Wii
- Em 2011, foi a vez dos portáteis fazerem sucesso, com o Nintendo 3DS, da Nintendo e o Playstation Vita, da Sony. Outra disputa de mercado ocorreu em 2013, com o lançamento do Playstation 4, da Sony e a pronta resposta da Microsoft, com o Xbox One. A Nintendo, no ano de 2017, lançou o Nintendo Switch e chegou ao mercado, em 2020, o Playstation 5

15

Jogos, Jogos Sérios e *Gamification*

16

Diferenças entre jogos, jogos sérios e *gamification*

- A primeira impressão que vem à mente das pessoas quando o assunto é *gamification* é que não passa de um jogo eletrônico, aquele jogo tradicional, utilizado por meio de um videogame, computador ou celular

17

Jogos

- De acordo com Cassimiro (2020), Mario Kart, Sonic, Tetris, Warcraft e até o Banco Imobiliário, em tabuleiro, são considerados jogos, pois têm como finalidade básica o entretenimento

18

- Koster (2012) define o jogo como sendo "um sistema no qual os jogadores se empenham em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade, feedback, que resulta em produtos quantificáveis e que desperta reações emocionais"

19

Gamification

- Pode ser aplicado de forma ampliada, e mal percebemos que faz parte do dia a dia
- Na educação, tem como cerne a ideia de adicionar elementos, mecânicas e lógica dos jogos para que consigamos engajar as pessoas na finalidade do ensino e da aprendizagem

20

Jogos sérios

- Podem ser utilizados de diversas formas. Coisas simples, como *quizzes*, podem dar origem a jogos simples, que servem para os casos de memorização de determinadas características de produtos e serviços. Os jogos de tabuleiro servem para desenvolver uma visão sistêmica e holística, abrindo assim um escopo de uma infinidade de tipos e aplicações

21

Jogos, Jogos Comuns e Pedagógicos

22

Brincadeiras

- Principalmente para as crianças, as brincadeiras são sempre aqueles momentos de intensa descoberta e, assim, são imprescindíveis para o seu desenvolvimento físico, psicológico e cognitivo

23

- Existem diversas diferenças entre atividades ditas de lazer e as atividades de aprendizado. Entre os jogos considerados comuns e os jogos pedagógicos, é bem importante que os professores e os pais conheçam essa distinção, para que possam intervir de forma eficaz e positiva na vivência da criança, principalmente quando falamos do contexto da escola

24

Jogos comuns

- ▀ Os jogos comuns são aqueles encontrados em lojas e comércios do varejo, com apelo a marcas e personagens de desenhos animados e filmes, geralmente focados em apenas entreter as crianças

25

Jogos educativos

- ▀ Os jogos educativos e pedagógicos devem receber mais atenção por parte dos pais e professores, pois podem proporcionar alguns momentos lúdicos no processo de ensino e aprendizagem

26

Fatores a serem considerados (Sieves, 2020)

- 1) Faixa etária
- 2) Tema
- 3) Incentivo
- 4) Moderação

27

Diferença Entre Aprendizagem Baseada em Jogos VS Gamificação

28

Aprendizagem baseada em jogos vs. gamificação

- ▀ Esses termos podem até compartilhar de algumas características, mas há diferenças muito distintas

29

Gamificação

- ▀ É definida como a prática de adicionar elementos de jogos em situações que não são jogos. Incentivos, recompensas e níveis são exemplos de gamificação

30

Aprendizagem baseada em jogos

- “Utiliza jogos reais para melhorar a experiência de aprendizagem. Os jogos podem ser uma parte menor de um programa maior de gamificação. Imagine um jogo de aprendizagem onde o usuário assume um papel na narrativa do jogo e vai aprendendo sobre um assunto específico” (Perugluglu, 2020)

31

Gamificação

- Normalmente envolve emblemas, prêmios e conquistas
- Leva tempo para perceber os efeitos e benefícios

32

- Trata-se de ter uma plataforma que suporte o programa de aprendizagem atrelado a pontos por tarefas estabelecidas, contabilizando o alcance de missões, *rankings*, entre outras atividades de forma automática. Há uma “inteligência” por trás da plataforma para que as técnicas de gamificação funcionem (Perugluglu, 2020)

33

Aprendizagem baseada em jogos

- Cada jogo tem um objetivo de aprendizagem específico
- O aprendizado ocorre durante o *gameplay*, ou seja, dentro da jornada do jogador
- Incentiva a solução de problemas e as habilidades de pensamento e crítica

34

- É possível a inclusão de simulações
- Espera-se que o conhecimento obtido seja usado no mundo real (Perugluglu, 2020)

35

Gamificação Não é a Mesma Coisa que *Game*

36

Confundir o conceito da gamificação e *games*

- “Um *game* é um sistema no qual jogadores se engajam em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e feedback; e que gera um resultado quantificável frequentemente elicitando uma reação emocional” (Kapp *et al.*, 2014)

37

- A gamificação não é somente a arte de criar jogos, nem transformar a vida em um jogo. Ela estuda os elementos que fazem com que os *games* sejam tão atrativos para os usuários e visa transportá-los para as tarefas do dia a dia, tornando-as assim mais atrativas (Michelly, 2016)

38

Aspectos que definem muito bem um *game*

1. Os *games* possuem metas claras e bem definidas que fazem com que o jogador saiba perfeitamente o que se espera dele
2. Os *games* possuem regras que estabelecem como se deve chegar ao resultado
3. *Feedback* em tempo real que informa ao jogador se ele está no caminho certo ou se aproximando da meta
4. A participação é voluntária (Michelly, 2016)

39

Gamificação

- A proposta da gamificação é despertar nas crianças e nos colaboradores, no caso específico, os usuários, um interesse amplificado por suas tarefas, aplicando todos os elementos que tornam os *games* algo tão motivador

40

Referências

- CASSIMIRO, W. Diferenças entre jogos, jogos sérios e gamification. *Espresso* 3, 16 jun. 2020. Disponível em: <https://espresso3.com.br/diferencas-entre-jogos-jogos-serios-e-gamification/>. Acesso em: 22 maio 2022.
- CULTURA MIX. Qual a diferença entre games e jogos eletrônicos? 2021. Disponível em: <https://tecnologia.culturamix.com/jogos/qual-a-diferenca-entre-games-e-jogos-eletronicos>. Acesso em: 22 maio 2022.

41

42

- KAPP, K. M.; BLAIR, L.; MESCH, R. The gamification of learning and instruction fieldbook: ideas into practice. [S.l: s.n.], 2014.
- KOSTER, R. A theory of fun 10 years later. 2012, [S.l: s.n.], 2012.

43

- MICHELLY. Gamificação não é a mesma coisa que Game! 25 abr. 2016. Disponível em: <https://agoraentert.com.br/gamificacao-nao-e-mesma-coisa-que-game/>. Acesso em: 22 maio 2022.
- PERUGLUGLU. Aprendizagem baseada em jogos vs Gamificação: qual é a diferença? 21 ago. 2020. Disponível em: <https://perugluglu.net/labs/blog/educacao/21/08/2020/qual-a-diferenca-entre-a-aprendizagem-baseada-em-jogos-vs-gamificacao/>. Acesso em: 22 maio 2022.

44

- SIEVES, C. Entenda a diferença entre jogos comuns e pedagógicos. Disponível em: <https://playtable.com.br/blog/entenda-a-diferenca-entre-jogos-comuns-e-pedagogicos>. Acesso em: 22 maio 2022.

45