

Aula 5

História, Conceito e Características dos Jogos

Prof.^a Ingrid Gayer

1

Objetivos

2

Os objetivos de um jogo

- Dão sentido a um jogo e estão relacionados às motivações que mantêm o jogador interessado no ato de jogar
- Elemento determinante para diferenciar o jogo de uma brincadeira
- Devem ser claros

3

- É por meio deles que o jogador entenderá seu propósito e aquilo que deverá realizar
- Os jogos apresentam mais de um objetivo e podem ser subdivididos de acordo com a sua complexidade
- Os objetivos estão presentes tanto em jogos analógicos quanto em jogos digitais

4

Objetivos nos *games*

- Devem estar bem elaborados tanto para a compreensão de seus participantes quanto para que não sejam facilmente alcançados, uma vez que podem ser concluídos rapidamente e o jogo acabar cedo demais

5

Objetivos do jogo e educação

- Importantes elementos para potencializar a aprendizagem
- Devem ser condizentes com os conhecimentos que o professor pretende contemplar, com os interesses e as necessidades de seus alunos

6

Interação

7

A interação no jogo

- O ato de jogar em duplas ou grupos desenvolve nos envolvidos o senso de responsabilidade, amplia seus conhecimentos e desperta a atenção às diferenças individuais

8

A importância da interação

- Favorece a construção de novos conhecimentos
- Abre possibilidades para o desenvolvimento de lideranças
- Promove o compartilhamento de expectativas, dificuldades e metas
- Promove o sentimento de amizade
- Proporciona a colaboração entre os jogadores

9

Interação e tecnologia

- Os jogos foram ganhando novas características e novos formatos, mas ainda promovendo a interação, mesmo não sendo necessária a presença "real" de outra pessoa

10

Tipos de interação

- Entre os jogadores e o computador
- Entre os jogadores

11

Interação com o *game*

- O indivíduo pode criar uma nova identidade, interpretar experiências e aplicar conhecimentos e habilidades para atingir seus objetivos (Gee, 2009)

12

Interação com outros jogadores

- ▀ O indivíduo é capaz de perceber a importância da cooperação no jogo
- ▀ Ele é capaz, também, de compreender o valor da cooperação em outras instâncias de sua vida

13

Interação em um jogo

- ▀ Se faz presente em diferentes situações, como na relação do jogador com o computador ou do jogador com outros jogadores

14

A importância da interação

- ▀ Os jogos podem proporcionar processos de aprendizagem, vivências individuais e coletivas, que serão essenciais não só para a assimilação de conceitos, mas também para a formação do indivíduo

15

Conflito, cooperação e competição

16

Elementos do jogo

- ▀ Norteiam as interações entre os jogadores, que tornam o jogo mais interessante e envolvente

17

O conflito

- ▀ Podem ser entendidos como os problemas que o jogador precisa resolver de alguma maneira durante o jogo (Prensky, 2012)

18

- São os obstáculos encontrados no jogo, aquilo que impede o jogador de atingir facilmente seu objetivo, podendo ser fácil ou complexo, mas sempre presente em um jogo
- O conflito é essencial para os jogos, podendo ser desde conflitos individuais entre o jogador e o sistema até conflitos sociais com múltiplos jogadores

19

A cooperação

- Pode ser entendida como a obtenção de uma meta por um indivíduo, aumentando a probabilidade de que outros alcancem uma meta correspondente
- Considera-se que a cooperação, em um contexto de jogo, exige dos participantes uma ajuda que seja mútua para a execução de atividades

20

- Cooperar em um jogo significa “[...] ajudar e ser ajudado, dividir a glória da vitória ou o peso da derrota” (Fardo, 2013, p. 50)
- É um elemento que pode ser determinante para vencer ou perder um jogo

21

A competição

- É quando os participantes se preocupam com o seu próprio desempenho, procurando criar estratégias que melhorem a sua atuação dentro do jogo e o levem a conquistar a vitória
- Algumas pessoas têm o espírito mais competitivo ao jogar, veem no jogo a possibilidade de superar seus limites, de se desafiarem a si mesmas, comparando resultados e desempenhos

22

Recompensas

23

O que são?

- Uma maneira de retribuir os esforços dos jogadores para atingir suas metas e incentivá-los a continuarem se esforçando, além de ser uma forma de celebrar suas vitórias
- Podem ser consideradas o estímulo que move o jogador, ou, ainda, o elemento motivador do jogo
- Envolvem os dois tipos de motivação: intrínseca e extrínseca

24

Motivação intrínseca

- “[...] é quando um indivíduo é motivado a realizar determinada atividade ou demonstrar certo comportamento por fatores internos, tais como prazer, orgulho, força de vontade, desafio, ou simplesmente porque entende que isso seja uma coisa boa a se fazer” (Fardo, 2013, p. 51)

25

Motivação extrínseca

- Envolve fatores externos ao indivíduo, na maioria das vezes aliados a recompensas e prêmios

26

A importância da motivação

- Age como mola propulsora e é de grande valia durante um jogo
- Fatores internos e externos são importantes

27

As recompensas

- São fundamentais em um jogo, podendo influenciar diretamente o resultado quando usadas ou aplicadas adequadamente

28

Contexto educacional

- Podem despertar no aluno a vontade em realizar uma atividade de forma espontânea e com maior envolvimento
- As recompensas aumentam as chances de que o aluno se divirta e faça algo que antes não faria com tanto empenho, passando a ser o protagonista do seu processo de aprendizagem

29

Resultados e *feedback*

30

O *feedback* no jogo

- É um recurso utilizado em todos os jogos, e é por meio dele que o jogador obtém a resposta imediata do seu desempenho durante o jogo, podendo visualizar o resultado das estratégias utilizadas, mantendo o jogador focado
- Permite ao jogador acompanhar seu progresso e sua evolução, podendo mudar suas estratégias e seus comportamentos com base na resposta obtida, sendo ela positiva ou negativa (Fardo, 2013)

31

- Produz as respostas que o sistema do jogo dá aos jogadores
- É por meio do *feedback* que o jogador percebe a influência e a consequência de suas ações e decisões no jogo
- O *feedback* dá ao jogador o resultado de suas ações e decisões durante o jogo

32



33

O *feedback* no contexto educativo

- Permite que o professor avalie o progresso da aprendizagem dos alunos
- Gee (2008) acredita que, ao receberem *feedback* imediato, as pessoas aprendem melhor, avaliando seus erros e entendendo onde suas expectativas falharam

34

Referências

- ANTUNES, C. O jogo e a educação infantil: falar e dizer; olhar e ver; escutar e ouvir. Petrópolis: Vozes, 2017.
- DORSCH, F.; HACKER, H.; STAPF, K. H. Dicionário de Psicologia Dorsch. Petrópolis: Vozes, 2008.
- FARDO, M. L. A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. 106 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013.

35

36

- GEE, J. P. Bons videogames e boa aprendizagem. *Perspectiva*, v. 27, n. 1, p. 167-178, 2009. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795x.2009v27n1p167/14515>>. Acesso em: 14 jan. 2020.
- LUZ, A. R. da. Gamificação, motivação e a essência do jogo. In: SANTARELLA, L.; NESTERIUK, S.; FAVA, F. Gamificação em debate. São Paulo: Blucher, 2018. 212 p.

- PRENSKY, M. Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.
- SENA, S. et al. Aprendizagem baseada em jogos digitais: a contribuição dos jogos epistêmicos na geração de novos conhecimentos. *Renote*, Porto Alegre, v. 14, n. 1, 2016.