

HISTÓRIA, CONCEITO E CARACTERÍSTICAS DOS JOGOS

TEMA 1 – OBJETIVOS

São os objetivos que dão sentido a um jogo e estão relacionados às motivações que mantêm o jogador interessado no ato de jogar. Para Fardo (2013), o objetivo é a missão a ser cumprida, aquilo que deve ser realizado dentro de um jogo.

Nos estudos sobre jogos, muitos autores afirmam que esse é um elemento determinante para diferenciar o jogo de uma brincadeira. O entendimento é de que, ao brincar em uma praça, por exemplo, as crianças correm livremente e de forma descontraída, o que é considerado uma brincadeira. A partir do momento em que elas começam a correr para pegar alguém, há um propósito ou meta, e isso se torna um jogo, uma vez que foi criado um objetivo.

Os jogos devem apresentar objetivos claros, que não confundam os participantes ou tragam múltiplas interpretações. É por meio deles que o jogador entenderá seu propósito e aquilo que deverá realizar. Ainda, para Fardo (2013), a maioria dos jogos apresenta mais de um objetivo, podendo ser subdivididos de acordo com a sua complexidade, proporcionando ao jogador a progressão e o avanço ao longo do jogo, levando-o a sempre conquistar objetivos maiores. É o caso dos jogos que envolvem níveis, sendo necessário conquistar metas (ou objetivos) menores para avançar na conquista de metas maiores e, na maioria das vezes, mais complexas.

Os objetivos estão presentes tanto em jogos analógicos quanto em jogos digitais e proporcionam ao participante um engajamento maior, aumentando seu interesse e alimentando o espírito de competição, uma vez que ele se sente desafiado a atingir o objetivo final do jogo.

No entanto, no caso dos games (ou jogos digitais), é importante que os objetivos sejam 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. Além disso, os games possibilitam que o jogador desenvolva técnicas e construa habilidades para atingir os objetivos propostos.

Sabemos da importância dos jogos aplicados em contextos educacionais e de que os objetivos presentes em um jogo são importantes elementos para potencializar a aprendizagem. Ao propor um jogo em sala de aula, o educador deve verificar se os objetivos do jogo são condizentes com os conhecimentos que

ele pretende contemplar, com os interesses e as necessidades de seus alunos. Deve-se considerar também que a alegria e o prazer de jogar devem caminhar juntos com os propósitos de aprendizagem (Antunes, 2017).

Independentemente do contexto, os objetivos podem proporcionar a qualquer jogador a experiência de construir caminhos e estratégias, aplicando seus conhecimentos e explorando diferentes formas de pensar.

TEMA 2 – INTERAÇÃO

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. Os resultados de um jogo realizado em grupo refletem a coletividade, favorecem futuras discussões e trocas de ideias, permitem uma comunicação direta, em que todos percebam os problemas e as dificuldades durante o jogo. Ainda, promovem a **interação**, um dos elementos dos jogos que pode favorecer a construção de novos conhecimentos.

A interação presente nos jogos abre possibilidades para o desenvolvimento de lideranças, para o compartilhamento de expectativas, dificuldades e metas, promovendo o sentimento de amizade e, principalmente, de colaboração entre os jogadores. Além disso, por meio da interação proporcionada pelo jogo, é possível trabalhar as emoções em um contexto de competição e cooperação.

Com o advento da tecnologia, os jogos foram ganhando novas características e novos formatos, mas continuaram promovendo a interação, mesmo não sendo necessária a presença “real” de outra pessoa, que é o caso dos jogos digitais.

Existem dois tipos de interação no jogo: entre os jogadores e o computador e entre os jogadores. Ao interagir com um game, o indivíduo pode criar uma nova identidade, interpretar experiências e aplicar conhecimentos e habilidades para atingir seus objetivos (Gee, 2009). Por meio do jogo, ele age no meio e o modifica, conforme as suas necessidades, mas também se modifica enquanto sujeito, uma vez que possibilita interiorizar e atribuir significados trazidos pelas experiências do jogo. Sem falar que a interação com o game desenvolve o raciocínio lógico, a criatividade, a atenção, a capacidade de resolver problemas e a visão estratégica (Alves, 2015).

Já na interação com outros jogadores, o indivíduo é capaz de perceber a importância da cooperação no jogo. “A cooperação é o ato de trabalhar em

conjunto com outras pessoas para alcançar um objetivo comum ou que seja benéfico para todos” (Fardo, 2013, p. 50). Entendendo isso, o jogador é capaz de compreender o valor da cooperação em outras instâncias de sua vida, seja em um trabalho em equipe no contexto escolar ou em sua vida social, na relação com as pessoas do seu convívio.

Dessa forma, é possível perceber que a interação em um jogo se faz presente em diferentes situações, por exemplo, na relação do jogador com o computador ou na relação do jogador com outros jogadores, concluindo que os jogos “[...] permitem a interação com o meio e a construção coletiva de conceitos e experiências, bem como a geração de conhecimento” (Sena et al., 2016, p. 2).

Por ser uma atividade livre, os jogos podem proporcionar processos de aprendizagem, bem como vivências individuais e coletivas, que serão essenciais não só para a assimilação de conceitos, mas também para a formação do indivíduo.

TEMA 3 – CONFLITO, COOPERAÇÃO E COMPETIÇÃO

O conflito, a cooperação e a competição são os elementos que norteiam as interações entre os jogadores, que tornam o jogo mais interessante e envolvente.

Quanto ao conflito, ele pode ser entendido como os problemas que o jogador precisa resolver de alguma maneira durante o jogo (Prensky, 2012). Em outras palavras, são os obstáculos – sempre presentes em um jogo – que impedem o jogador de atingir facilmente o seu objetivo, que pode ser fácil ou complexo.

Para Fardo (2013, p. 50):

O conflito se configura quando o jogador precisa vencer um desafio ou um oponente. Esse oponente pode ser outro jogador, inimigos controlados por inteligência artificial ou o próprio desafio do *game*. Ele se apresenta quando um time joga contra o outro em uma partida de futebol ou quando um monstro ataca o personagem controlado pelo jogador em um *game*. O objetivo do jogo no contexto do conflito é obter a vitória através da interação com os oponentes.

O conflito é essencial para os jogos, podendo ser desde conflitos individuais entre o jogador e o sistema a conflitos sociais com múltiplos jogadores. Dessa forma, o conflito gera uma disputa dentro do jogo, podendo incluir tanto a cooperação como a competição durante o jogo.

De acordo com Drosch, Häcker e Stafp (2008, p. 197), sobre cooperação:

[...] a obtenção de uma meta por um indivíduo aumenta a probabilidade que também outros alcancem uma meta correspondente. A condição de competição dentro de um grupo pode ser a disputa entre diversos grupos. [...] índices mais de desempenho e satisfação parecem ser função da cooperação. E determinantes importantes da cooperação são: 1) a falta de recompensas diferenciadas para os desempenhos dos diversos membros do grupo; 2) a existência de interdependência funcional dos desempenhos.

Considera-se que a cooperação, em um contexto de jogo, exige dos participantes uma ajuda que seja mútua para a execução de atividades, ainda que não se volte, necessariamente, para a negociação e geração de um fruto conjunto pelo grupo, o que pode indicar a existência de relações desiguais e hierárquicas entre os jogadores.

Dessa forma, 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.

A competição ocorre 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. A competição é um elemento natural dentro de um jogo, uma vez que, ao determinar os vencedores e perdedores, ela se faz presente.

Algumas pessoas têm o espírito mais competitivo ao jogar, veem no jogo a possibilidade de superar seus limites, de se desafiar, comparar resultados e desempenhos.

TEMA 4 – RECOMPENSAS

As recompensas de um jogo apresentam-se como uma boa maneira para retribuir os esforços dos jogadores e atingir suas metas, bem como incentivá-los para continuarem se esforçando, além de ser uma forma de celebrar suas vitórias.

Nesse sentido, as recompensas podem ser consideradas o estímulo que move o jogador, ou ainda, o elemento motivador do jogo. Dessa forma, ela envolve dois tipos de motivação: intrínseca e extrínseca.

A 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). Já a

motivação extrínseca envolve fatores externos ao indivíduo, na maioria das vezes aliados a recompensas e prêmios.

É importante destacar que ambas as motivações agem como mola propulsora e são de grande valia durante um jogo, tanto a motivação intrínseca, ligada aos propósitos do indivíduo e que dependem da qualidade do meio, da estrutura física e dos sentimentos pessoais, quanto a motivação extrínseca, que depende de fatores externos como pressões, incentivos e recompensas.

Figura 1 – As recompensas influenciam as estratégias do jogador e o resultado do jogo



Crédito: Erin Cadigan/Shutterstock.

As recompensas são fundamentais em um jogo, e podem influenciar diretamente o resultado quando usadas ou aplicadas adequadamente. No contexto educacional, por exemplo, as recompensas de um jogo podem despertar no aluno a vontade de realizar uma atividade de forma espontânea e com maior envolvimento, aumentando as chances de ele se divertir e de fazer algo que antes não faria com tanto empenho, passando a ser o protagonista no seu processo de aprendizagem.

As recompensas em um jogo podem ser em forma de pontos, itens, moedas, “vidas”, entre outros. A ideia da recompensa é manter o jogador envolvido e motivado durante o jogo, aumentando seu engajamento.

TEMA 5 – RESULTADOS E FEEDBACK

O feedback é um recurso utilizado em todos os jogos e é por meio dele que o jogador obtém uma resposta imediata do seu desempenho durante o jogo, pela visualização do resultado das estratégias utilizadas. Isso mantém o jogador focado.

É um recurso que permite ao jogador acompanhar seu progresso e sua evolução, podendo mudar suas estratégias e seus comportamentos com base na resposta obtida, seja ela positiva ou negativa (Fardo, 2013).

Esse elemento produz as respostas que o sistema do jogo dá aos jogadores. Por exemplo, em um game, quando o jogador pressiona um botão e recebe uma resposta imediata, o personagem corre, pula, atira etc. É por meio do feedback que o jogador percebe a influência e a consequência de suas ações e decisões no jogo.

Figura 2 – O feedback dá ao jogador o resultado de suas ações e decisões durante o jogo



Crédito: Redpixel.PL/Shutterstock.

No contexto educativo, permite que o professor avalie o progresso da aprendizagem dos alunos, obtendo pistas da assimilação de conceitos e das possíveis dificuldades encontradas. Já para o aluno, é a oportunidade de refletir, em tempo real, sobre as estratégias utilizadas e avaliar o caminho percorrido.

Sendo o feedback um dos elementos mais explorados nos jogos, ele pode oferecer ao aluno a noção clara do seu desempenho e de forma instantânea (Luz, 2018). Nos processos educativos, isso se torna um ponto positivo, uma vez que, em uma avaliação formal, na maioria das vezes, o aluno demora para receber sua nota e, quando vai verificar seus erros, geralmente o professor já está trabalhando outros conteúdos, dando uma característica de descontinuidade na aprendizagem.

Ao planejar e aplicar uma atividade com jogos, o professor promove o engajamento entre os alunos, motivando-os e trabalhando os mais importantes aspectos, como a vivência de regras, a resolução de problemas, a possibilidade de rever o próprio erro, além de aprender importantes conceitos de forma descontraída e divertida.

Gee (2009) acredita que, ao receber feedback imediato, as pessoas aprendem melhor porque avaliam seus erros e entendem em que momento suas expectativas falharam. Nesse sentido, é uma excelente estratégia para desmistificar a ideia negativa que se tem do erro na aprendizagem, uma vez que, estando presente no jogo, é percebido como parte natural do processo, levando o indivíduo a experimentar soluções diferentes com maior liberdade, sem o medo das consequências do seu erro (Fardo, 2013).

Dessa forma, o feedback atua como o elemento intermediário entre o sujeito e o jogo, potencializando a interação, atribuindo novos significados ao ato de jogar e influenciando diretamente os resultados do jogo.

REFERÊNCIAS

- ALVES, F. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática. 2. ed. São Paulo: DVS, 2015.
- ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil**: falar e dizer; olhar e ver; escutar e ouvir. São Paulo: Vozes, 2017.
- DORSCH, F.; HÄCKER, H.; STAPF, K. H. **Dicionário de Psicologia Dorsch**. São Paulo: 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, 2013.
- 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: 26 jul. 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: Senac, 2012.
- SENA, S. et al. Aprendizagem baseada em jogos digitais: a contribuição dos jogos epistêmicos na geração de novos conhecimentos. **Renote**, v. 14, n. 1, 2016.