Barbosa. **Docência no Ensino Superior: O Uso de Novas Tecnologias na Construção da Autonomia do Discente**. Rev. Saberes, Rolim de Moura, vol. 3, n. 2, jul./dez., p. 03-13, 2015. Disponível em: <http://facsaopaulo.edu.br/media/files/35/35_1401.pdf> Acesso em Mar. de 2018.

ROSA, Rosemar. **Trabalho docente: dificuldades apontadas pelos professores no uso das tecnologias**. Revista Encontro de Pesquisa em Educação Uberaba, v. 1, n.1, p. 214-227, 2013. Disponível em: <http://revistas.uniube.br/index.php/anais/article/view/710/1007>. Acesso em Fev. de 2018.

DALBOSCO, Jaqson. **Ambientes informatizados de ensino: questões em aberto**. Universidade de Passo Fundo – UPF. Passo Fundo, 2006. Disponível em: <http://livros01.livrosgratis.com.br/cp138875.pdf>. Acesso em: fev. de 2018.

Jogos virtuais no ensino a serviço – Da compreensão do comportamento humano

Felipe Yuri da Silva

"Não eduques as crianças nas várias disciplinas recorrendo à força, mas como se fosse um jogo, para que também possas observar melhor qual a disposição natural de cada um." (Platão)

RESUMO

A presente pesquisa tende a refletir como os jogos eletrônicos comerciais podem ser úteis como uma poderosa ferramenta em sala de aula, para desenvolver as inteligências interpessoal e a intrapessoal, a partir de vivências cotidianas e identificar a relevância dessas inteligências para o estabelecimento de relações interpessoais mais adequadas. Por ser um tema pouco abordado em pesquisas no meio acadêmico, optamos por uma pesquisa do tipo exploratória, para facilitar o entendimento do tema e agregar mais informações no meio acadêmico, para isso usamos a metodologia qualitativa com estudo bibliográfico, onde retiramos pesquisas para apoiar a tese e para auxiliar no resultado do problema. Para isso, observaremos como foi o surgimento do videogame e como ele evoluiu, também veremos as diferentes inteligências múltiplas, focando nas inteligências interpessoal e intrapessoal e a importância deles dentro do meio escolar, analisaremos como essas inteligências podem ser potencializadas através dos jogos eletrônicos.

PALAVRAS-CHAVES: Educação. Games. Gamificação. Inteligência múltiplas. Intrapessoal e interpessoal.

ABSTRACT

The present research tends to reflect how commercial electronic games can be useful as a powerful tool in the classroom to develop interpersonal and intrapersonal intelligences from everyday experiences and to identify the relevance of interpersonal and intrapersonal intelligences to the establishment interpersonal relationships. However it is a topic that has not been approached in research in the academic world, so we have chosen an exploratory research, to facilitate the understanding of the subject and to add more information in the academic environment, for that we will use the qualitative methodology with bibliographic study, where I will withdraw research to support this thesis and to assist us in the outcome of my problem. Therefore we will observe how the videogame emerged and how it devolved, we will also see differents multiple intelligences, focusing on the interpersonal and intrapersonal intelligences and how important they are in schools, to analyze how these intelligences can be enhanced through electronic games.

KEYWORDS: Education. Games. Gamification. Multiple intelligence. Intrapersonal and interpersonal.

1. INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos estão cada vez mais enraizados na cultura da sociedade. Como meio de entretenimento está cada vez mais popular e com uma parcela maior no tempo das pessoas, com seu público alvos mais amplo, onde antes era brincadeira de criança, hoje um público mais diversificado e com todos os tipos de idade, desfrutam de vídeo games.

A partir disso veio o nosso interesse pelo tema, com uma variedade de jogos, com diversas narrativas e estilos diferentes, cada um com um proposito (seja ele divertir o jogador por alguns minutos ou mostrar a importância da amizade em uma grande jornada), podemos utilizar alguns desses jogos para desenvolver a compreensão do comportamento humano.

O problema gerador da pesquisa se realizar refere-se a como podemos utilizar jogos virtuais para ensinar os alunos a compreenderem diferentes comportamentos humanos e com eles saberem lidar melhor a partir do desenvolvimento de suas inteligências interpessoal e intrapessoal. O foco do nosso interesse é compreender como jogos virtuais já comercializados podem ser utilizados como recursos que cumpram a função acima descrita.

Partimos da hipótese de que há jogos eletrônicos que podem ser usados como um modo de aprendizagem que contribui para que os estudantes tenham mais e melhores elementos para compreender seu potencial referente às

inteligências mencionadas tanto de si mesmos quanto de seus colegas, podendo estabelecer relações interpessoais mais adequadas, bem como lidar com suas próprias capacidades de maneira mais acertada.

Para justificar a relevância e a pertinência da pesquisa proposta, apresentaremos fundamentos teóricos sobre essa temática.

Para Zanolla (2010), o vídeo game tem um importante papel na sociedade, e poderia contribuir muito mais para a educação, infelizmente, como mídia de entretenimento, sofre com o mercado capitalista, que cada vez mais vai buscar entregar jogos se um comprometimento do conteúdo. Portanto os jogos eletrônicos acabam sendo vistos como causadores de comportamento violento, dependência e muitas vezes até doenças psicológicas.

Já McGonigal (2012) idealiza que os jogos podem tornar o mundo melhor, usando a mesma positividade de quando se está em um jogo para resolver problemas cotidianos e com isso nos tornar pessoas melhores.

Dessa forma, a importância dessa pesquisa, mostrar que uma poderosa ferramenta está sendo desperdiçada, e que a possibilidade de usar jogos eletrônicos para a educação é possível.

2. UMA BREVE HISTÓRIA SOBRE OS VIDEOGAMES

Em 1958 Willian Higinbotham criou uma atração para chamar atenção das pessoas a exposição permanente do *Brookhaven National Laboratory* (Columbia, Estados Unidos,1958), o que ele não sabia e que essa atração seria o primeiro jogo eletrônico que o mundo teria. Ele pegou um computado (na época era analógico, os computadores usavam circuitos baseados em reles e tubos, diferente dos circuitos eletrônicos de hoje), juntou com um monitor de osciloscópio e com isso montou o jogo *Tennis Programming*, um jogo que simulava UMA partida de tênis entre dois jogadores. Embora Higinbotham tenha tido sucesso em seu projeto e tenha permanecido por anos na exposição, Willian não imaginou em comercializar, nem se quer chegou a patentear sua invenção. "[...] Higinbotham não chegou a imaginar qualquer uso comercial de seu invento, tampouco vislumbrou aplicações mais complexas ou mesmo a patente de sua criação." (LUZ, 2010, p. 21). Por essa questão de não se patenteado, muito não consideram Higinbotham o pai do vídeo game.

Foi entre 1960 e 1962, no Instituto de Tecnologia de Massachustts (MIT), que o Steve Russel, membro do clube de entusiastas em eletrônica e modismo, junto com seus amigos, tiveram acesso ao novo computador PDT-I, um computador totalmente revolucionário para a época. Com seis meses de trabalho, Russel que era um grande apreciador de ficção cientifica, crio o jogo *Spacewar*! que tratava de uma batalha espacial, onde cada um dos jogadores controlavam uma nave que atirava torpedos, como usavam os switches do computador para controlar as naves, viram a necessidade de um apetrecho com mais conforto na hora do jogo, com isso ele criaram um joystick.

> "Apesar da controvérsia de Spacewar! ser ou não o primeiro vídeo game, ele de fato é o primeiro jogo de computador, o primeiro software de entretenimento. Mesmo com o sucesso de seu jogo no campus do MIT, Rusell e seus amigos nunca pensaram em fazer dinheiro com ele, deixando a fita de papel perfurado em que o programa estava, ao lado do equipamento, permitindo a qualquer um que o copiasse ou o alterasse, no mais autêntico espírito open-source." (LUZ, 2010, p 23).

Infelizmente, Russel também não enxergou isso como uma possibilidade de negócio, o que mais uma vez, não fez questão de patentear. Tanto Rusell como Higinbotham, tinham grande potencial para começar a indústria dos jogos e desenvolver um objeto de entretenimento deslumbrante, porém mesmo vendo que as pessoas gostavam desses jogos e que atraia muito a atenção, eles não se atentaram para a capacidade que isso poderia ter nas pessoas, contudo, eles foram de grande importância para a história dos jogos virtuais.

2.1. O COMEÇO DE UMA NOVA INDÚSTRIA

Ralph Baer, em 1951, trabalhava em uma fábrica de televisores, nesse período Baer teve uma ideia de usar a televisão como jogo, de modo que o consumidor poderia interagir com a televisão, infelizmente o chefe de Baer não achou que isso poderia chamar a atenção das pessoas e arquivou a ideia de Baer. O que não fez Baer esquecer totalmente da sua ideia, e no ano de 1966, como engenheiro chefe de uma fábrica de equipamentos militares, Baer colocou sua ideia em prática, e em pouco tempo ele e um funcionário desenvolveram um protótipo. Esse aparelho tinha um jogo de perseguição, onde um ponto corria atrás do outro.

Dois anos depois, com uma equipe já formada os primeiros jogos foram aparecendo e até mesmo a *Light Gun* (uma pistola ótica), que na época era um conceito inovador, dessa forma sua invenção foi patenteada pela Magnavox em 1971, com o nome de Odyssey. E finalmente temos o primeiro vídeo game, e o início de um novo mercado na área de entretenimento, sendo então Baer reconhecido como o pai do vídeo game.

Mesmo assim, o Odyssey não foi um sucesso, e o público não deu muita atenção para o produto, mesmo que a

Magnavox tenha investido em demonstrações, não atendeu as expectativas de venda.

> "Cabe aqui um pequeno parêntese, visto que o Odyssey, que foi o primeiro console de vídeo game a ser comercializado, ficou no mercado entre 1971 e 1973, tendo sido tirado das prateleiras em virtude do pouco interesse do público. O consumidor ficaria sem console para jogar em casa por um bom tempo." (LUZ, 2010, p 25).

Nolan Bushnell, um estudante de engenharia elétrica no ano de 1970, teve contato com o *SpaceWar*! no laboratório da sua faculdade, o que fez ele se apaixonar por games e começar a estudar programação, como era fascinado pelo *SpaceWar*! e tinha influência dos *pin-balls*, acabou criando em uma parceria com a companhia *Nutting*, o jogo Computer Space, mesmo tendo testado e as pesquisas mostrando que o jogo tinha potencial de mercado, o jogo foi um fracasso de vendas, com isso a parceria de Bushnell e a *Nutting* foi desfeita.

Não satisfeito, Bushnell resolveu criar sua própria empresa, em 1972, que foi batizada de Atari, com apenas três funcionários, e no começo eles só faziam maquinas de *pin-balls*, mas Bushnell não tinha desistido dos jogos eletrônicos, e criou *Pong*, onde fizeram teste em um bar. "[...] Pong foi um sucesso total, formava-se fila de pessoas na porta do bar pela manhã esperando-o abrir para jogar Pong, algo que nunca tinha acontecido antes" (LUZ, 2010, p 27). Isso ajudou ao desenvolvimento do vídeo game, pois, a partir daqui a Atari teve que aumentar as instalações e o mundo todo começou a consumir vídeo game.

É importante comentar que atualmente entramos na 9º geração de vídeo games, com a comercialização Nintendo Switch, e cada vez mais os jogos estão com gráficos mais realista e com histórias mais elaboradas e graças ao avanço da tecnologia, o vídeo game se transformou em uma central multimídia, onde o consumidor pode não apenas jogar, como também assistir filmes e series, se comunicar com seus amigos, navegar na internet e escutar música, isso faz com que o vídeo game fique mais popular na cultura, não só de crianças e adolescentes, com também de adultos.

"[...] as dimensões culturais de um jogo fazem parte do jogo em si, refletindo valores e ideologias dos contextos em volta." (SALEN e ZIMMERMAN, 2012, p. 24).

3. INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

Antigamente um dos métodos mais fáceis de provar a inteligência de uma pessoa era coloca-la a prova, com testes orais ou escritos. Em 1900, Alfred Binet inventou um método para medir a inteligência de uma pessoa, o teste de inteligência, muito famoso como QI, com o tempo foram modificando e melhorando o teste, com base nele foi desenvolvido também teste de aptidão escolar. Hoje em dia esses métodos de testes estão sendo questionados se são realmente efetivos no que se propões a fazer.

Vendo isso, Howard Gardner, se perguntava o que é uma inteligência? Junto com um grupo de pesquisa, começaram a analisar perfis cognitivos muito irregulares.

> "[...] Nós examinamos a cognição em diversas espécies animais e em culturas dramaticamente diferentes. Finalmente, nós consideramos dois tipos de evidencias psicológicas: as correlações entre testes psicológicos do tipo produzido por uma cuidadosa análise estatística de uma bateria de testes e os resultados das tentativas de treinamento de capacidades. Quando você treina uma pessoa na habilidade A, por exemplo, esse treinamento se transfere para a habilidade B? Nesse caso, por exemplo, o treinamento em matemática aumenta as capacidades musicais de alguém, ou vice-versa?". (GARDNER, 1995, p 14).

Gardner conseguiu resultados com enorme quantidade de informação, e nisso ele montou a teoria das inteligências múltiplas, sendo elas sete inteligências, que são:

- A inteligência linguística
- A inteligência logica-matemática
- A inteligência espacial
- A inteligência musical
- A inteligência corporal-cinestésica
- A inteligência interpessoal
- A inteligência intrapessoal

É importante destacar que nem uma dessas inteligências tem mais importância ou maior valor que outra, todas têm total direito de prioridade, sendo assim, uma pessoa com dificuldade para logica-matemática e com facilidade para corporal-cinestésica, não é menos inteligente do que uma com facilidade para logica-matemática e linguística.

Todas essas inteligências formam o ser humano, e no ponto de vista de Gardner (1995), é como uma capacidade geral, muitos podem ter todas as inteligências em diferentes níveis, ou não ter algumas, ter algumas muito mais desenvolvidas.

O vídeo game tem a capacidade de desenvolver todas as inteligências, mas essa pesquisa vai focar em duas, a interpessoal e a intrapessoal, pois são as duas menos abordadas em pesquisas relacionadas a vídeo game, por isso a necessidade de ênfase nelas.

3.1 INTELIGÊNCIA INTRAPESSOAL, CONHECE-TE A TI MESMO.

Conhece-te a ti mesmo é uma frase muito famosa, encontrada na entrada de um templo construído para o deus Apolo, mesmo até hoje não tendo total certeza do seu autor, ela revela que há muito tempo atrás o autoconhecimento já era importante para a reflexão do conhecimento.

Gardner identificou isso como umas das inteligências, a inteligências intrapessoal, "[...] a inteligência intrapessoal envolve a capacidade de a pessoa se conhecer, de ter um modelo individual de trabalho eficiente" (GARDNER, 2001, p.58). Ou seja, a inteligência intrapessoal é a pessoas ter a noção de como seu interior funciona, um autoconhecimento, sabendo todas sua capacidade de limitações.

> "A inteligência intrapessoal consiste no autoconhecimento e a capacidade de agir adoptivamente com base neste conhecimento. Sendo assim, ela pressupõe possuir uma imagem precisa de si mesmo (das próprias forças e limitações); consciência dos estados de humor, intenções, motivações, temperamento e desejos; e a capacidade de autodisciplina, auto entendimento e autoestima" (ARMSTRONG, 2001, p.14-15).

Como na citação de Armstrong explica, uma pessoa que possua a inteligência intrapessoal, pode se autodisciplinar, se avaliar, e ter uma boa autoestima, pode se adaptar a novas situações pois tem controle de suas habilidade e limitações, uma inteligência fundamental para empresas hoje, onde procuram profissionais com mais autonomia no trabalho.

3.2 INTELIGÊNCIA INTERPESSOAL

A inteligências interpessoal, é a forma como nos relacionamos com as outras pessoas, como agimos e reagimos aos nossos próximos, como Gardner explica:

"A inteligência interpessoal está baseada numa capacidade nuclear de perceber distinções entre os outros; em especial, contrastes em seus estados de ânimo, temperamento, motivações e intenções." (GARDNER, 1995, p. 27). Essa capacidade de entender o próximo é fundamental para qualquer ser humano, pois vivemos em sociedade, é essa inteligência começa a ser desenvolvida na base familiar "A criança, quando nasce, já é parte de um grupo social, pois, suas necessidades básicas estão inevitavelmente ligadas às outras pessoas e estão programadas para serem satisfeitas em sociedade."(BORSA, 2007, p.2) e reforçada na escola; onde o convívio com outras crianças monstra como é viver em sociedade, trabalhar em equipe e experiencias para seu desenvolvimento. "A escola será determinante para o desenvolvimento cognitivo e social infantil e, portanto, para o curso posterior de sua vida. É na escola que se constrói parte da identidade se ser e pertencer ao mundo" (BORSA, 2007, p.1). Tendo isso em mente, agora sabemos a importância da inteligência interpessoal, e como é importante ser bem desenvolvida na escola.

4. VIDEOGAME NO APRENDIZADO

O jogo é uma forma muito forte, "O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupões sempre a sociedade humana" (HUIZINGA, 2012, p. 3) onde antigamente já era usada para diversão e entretenimento.

No jogo encontra-se alguns elementos importante, onde atraem a atenção do ser humano. Luz (2018) descreve esses elementos em cinco grandes motivos do atrativo dos jogos. Primeiro o aprendizado, todos os jogos têm regras e mecânicas, para poder participar de qualquer jogo temos que aprender as regras e mecânicas; em segundo o desafio, onde tentamos nos superar sempre; em terceiro temos o feedback: de acordo com Luz (2018), os jogos nos dão uma resposta muito mais rápida do que na vida real, isso ajuda a melhorar seu resultado mais rápido. Em quarto o significado épico: é um termo usado pela Jane McGonigal (2010), onde conseguimos fazer um grande feito, e isso traz uma sensação de importância e grandiosidade. E por último, mas não menos importante o prazer autotélico: jogamos pelo prazer e divertimento. Esses elementos nos mostram o motivo que faz uma pessoa jogar e gastar tempo em um jogo, isso serve também para os jogos eletrônicos.

McGonigal (2012) também acredita em uma estrutura de quatro pilares, onde algumas são parecidas com do autor Luz (2018). Para McGonigal existe a meta, a regra, o sistema de feedback e participação voluntária. A meta é o resultado que o jogador busca nos jogos, as regras são as limitações que ele vai encontrar para alcanças a meta, o sistema de feedback é o mesmo descrito por Luz (2018). E por fim a participação voluntária é a aceitação consciente e voluntariamente das outras características, isso cria uma base comum dentro do jogo para todos os jogadores. Onde você pode entrar e sair do jogo por vontade própria.

Tanto Luz (2018) como McGonigal (2012) estão certos, esses elementos são encontrados nos games eletrônicos. Possuem um poder muito maior, pois a imersão em jogos eletrônicos é mais profunda, e cada um desses elementos transmite lições que muitas vezes passa despercebido até mesmo por quem joga, e essas lições podem ser usadas nas escolas para aumentar a atenção e facilitar o processo de aprendizagem.

"No mundo dos videogames, alguns jogos impõem a seus jogadores a necessidade de buscar pelo conhecimento para que possam vencer os desafios que lhes são

apresentados. Desta forma, eles acabam desenvolvendo habilidades cognitivas." (KASHIWAURA, 2008. p. 19).

Hoje em dia temos games de todos os estilos e perfis, várias categorias e nichos de diferentes mercados.

> "A sociedade acordou para a importância do videogame, não só pelo viés industrial, mas também como fenômeno cultural. Mais que simplesmente uma outra forma de entretenimento, os jogos eletrônicos passaram a propiciar novas formas de interação e comunicação entre indivíduos, não só porque há videogames que podem ser jogados simultaneamente em rede mundial, mas porque juntos deles começa a surgir uma rede de serviços, nova experiencia social." (GILISI, 2009, p. 223).

E alguns podem ajudar alunos a desenvolverem melhor suas habilidades interpessoais e intrapessoais.

4.1 VIDEOGAME NA EDUCAÇÃO DA INTELIGÊNCIA INTERPESSOAL

Com a vinda dos videogames mais moderno, a possibilidade de se conectar com amigos e jogar online é muito mais convidativa. Isso ajuda a aumentar a inteligência interpessoal. Pois de acordo com Zanolla:

"Desde a era clássica romana, o jogo é registrado como uma extensão da forma como os homens estabelecem laços sociais e organizam suas atividades" (ZANOLLA, 2010, p. 18).

Se antigamente o jogo já aproximava as pessoas, hoje em dia sua potência de desenvolver a habilidade interpessoal é infinitamente maior, "Nos jogos atuais de computadores e vídeo game, há, cada vez mais, o trabalho em equipe, que enfatiza a colaboração, a cooperação e as contribuições para um grupo maior" (McGONIGAL, 2012 p. 39). Todos os dias jovem usam essas habilidades para vences desafios ou equipes inimigas, montando estratégias e discutindo qual é a melhor jogada para vencer.

O que não percebemos é que enquanto essas partidas acontecem a inteligência interpessoal é muito usada, em uma partida de jogos de equipe contra equipe como *Overwatch*, *Call of Duty* ou *Battlefield*, os jogadores então sempre se comunicando e trabalhando em equipa para ter um melhor resultado, se prestar atenção em algum jogo desses, sempre vai ter um jogador representando o líder, auxiliando os outro no jogo, vendo a capacidade e o papel que cada pessoa tem mais facilidade, e diferente de um chefe, ele estão trabalhando junto dos outros para alcançar seu objetivo. Enquanto isso os outros jogadores fazem seus papeis na partida, dando o melhor de si. "[...] ficamos bastante satisfeitos em saber que temos um papel único e importante a desempenhar em um esforço muito maior. " (McGONIGAL, 2012 p. 39). A importância de estar em uma comunidade ou sociedade e fazer algum que relevante é um dos desejos do ser humano, McGonigal (2012) defende que a realidade muitas vezes falha em não mostrar essa importância, como os jogos eletrônicos fazem, por isso muitas pessoas preferem o mundo virtual do que o real.

E mesmo que o resultado da equipe seja a derrota, a equipe vai tentar novamente, agora tentando melhor nos erros. Pois um jogador não busca apenas a vitória, ele busca o limite de sua capacidade.

> "Em outras palavras, em um bom jogo de computador ou videogame, você sempre está no limite de seu nível de habilidade, sempre à beira do fracasso. Quando efetivamente perde, você sente a urgente necessidade de voltar ao jogo. Isso porque não há nada mais virtualmente do que esse estado de trabalho no exato limite da habilidade" (McGONIGAL, 2012 p. 34)

Na educação os jogos poderiam ser utilizados para aproximar as pessoas, ajudando a desenvolver as habilidades de liderança, de comunicação, da importância do trabalho em equipa e de como a derrota faz parte do crescimento. Esses valores são requisitados no mercado de trabalho, e poderiam ser desenvolvidos desde na escola desde o ensino básico, como também na faculdade.

4.2 VIDEOGAME NA EDUCAÇÃO DA INTELIGÊNCIA INTRAPESSOAL

O vídeo game pode não só auxiliar na inteligência interpessoal como também para a inteligência intrapessoal.

"Quanto mais os personagens pediam histórias e conteúdos diversificados, maior a possibilidade de identificação com a realidade e, consequentemente, isso facilitava o desenvolvimento de sentidos ideológicos. " (ZANOLLA, 2010, p.51), Zanolla (2010) mostra que a variedade de jogos hoje é tão grande, que facilmente podemos se identificar com personagens e contextos que acontecem nos jogos, e podemos utilizar essas experiências em nossa realidade.

Como o jogo *Hellblade Senua's Sacrifice*; onde você joga com Senua, uma guerreira celta que sofre de psicose grave e que possui alguns traumas. A Ninja Theory, estúdio que criou o jogo, fez um estudo de psicose com especialista e com relatos de pessoas com psicose, para que os jogadores realmente imergissem no contexto de uma pessoa com psicose, no final do jogo entre tantas coisas que acontece, uma das lições que o jogo passa é que Senua aceita seu estado e supera seus traumas, e mesmo com a psicose, ela pode continuar a viver, " [...] estes jogos permitem o exercício, a vivência de situações que não podem ser vividas momentaneamente, mas que poderão ser exigidas no futuro." (LYNN, 2008, p. 232).

Existem vários jogos além de *Hellblade* que inspiram as pessoas a serem melhores e viverem felizes. "[...] E quero que famílias, escolas, empresas, industrias, cidades, países e o mundo inteiro se unam para jogá-los, porque, finalmente, estamos criando jogos para lidar com dilemas reais e melhorar vidas reais." (McGONIGAL, 2012 p. 23). Mc Gonigal (2012) defende os jogos como um meio de transformar os jogadores em pessoas melhores. Zanolla (2010) acredita que o jogo pode ser um recurso de compreensão, pois o jogo ensina valores importantes para viver em sociedade e também consigo mesmo.

Quando jogamos com o intuito de completar uma missão, ganhar uma luta, chegar em primeiro lugar em uma corrida ou em outras muitas coisas que se pode fazer nos jogos eletrônicos, você está buscando o retorno de toda a energia gasta nos jogos, e como o sistema de feedback dos jogos são instantâneos, o prazer e satisfação de estar realizando aquelas tarefas, nos fazem felizes. "[...] O trabalho de descoberta ajuda a nos sentimos confiantes, poderosos e motivados. " (McGONIGAL, 2012 p. 39). Isso nos ajuda na autoestima. "[...] Quando conseguimos apreciar o que conquistamos, construímos um sentido de autoestima." (McGONIGAL, 2012 p. 66). Pessoas com baixa estimas e depressão em estágios leves, tende a se sentir ser motivação e com sentimento de que tudo que ela faz vai dar errados, e cada vez mais a baixa estima e depressão estão aumentando.

> "Os jogos nos deixam felizes porque são um trabalho árduo que escolhemos para nós mesmo, e, no fim das contas, quase nada nos dá mais felicidade do que o bom e velho trabalho árduo.
>
> Normalmente, não pensamos em jogos como trabalho árdou. Afinal, nós jogamos, e fomos ensinados a pensar em videogames como algo oposto ao trabalho. No entanto, nada pode estar mais distante da realidade. Na verdade, como certa vez Brian Sutton-Smith, psicólogo especialista em jogos, disse: "O oposto de um jogo não é o trabalho. É a depressão.
>
> Quando estamos deprimidos, de acordo com a definição clínica, sofremos de duas coisas: uma sensação pessimista de inadequação e uma desanimadora falta de atividade. Se revertêssemos essas duas características, teríamos algo como: Uma sensação otimista de nossa própria potencialidade e uma descarga revigorante de atividade. [...] Um jogo é a oportunidade de focar nossas energias, com otimismo incansável, em algo no qual somos bons (ou no qual tornamos melhores) e apreciamos. Em outras palavras, o jogo é o oposto emocional direto da depressão." (MCGONIGAL, 2012, p 37).

Se o prazer que o jogo traz pode prevenir a baixo estima e a depressão, escolas e faculdades poderiam usam como uma ferramenta de prevenção, sabemos que isso não vai acabar com esses dois problemas, mas temos uma poderosa arma que poderia ser usada para auxiliar pessoas com esses problemas

5. CONCLUSÕES FINAIS

Hoje em dia não é mais tão estranho usar jogos nas aulas, a gamificação acabou se estabelecendo como uma ferramenta útil e eficaz na educação, principalmente para ensinar logica e matemática. Infelizmente, são usados jogos exclusivos para educação, onde as vezes o padrão de qualidade não é alto ou o jogo é pouco interessante para os jogadores. Poderíamos usar jogos comercializados na qual os jogadores já tenham um apreço, mas esses jogos passam por um preconceito que ainda existe, de jogos serem violentos e viciantes.

E realmente temos que nos preocupar com a violência dos jogos, não pelo fato de que os jogos podem transformar pessoas boas em pessoas agressivas e violentas, na verdade qualquer mídia de entretenimento pode despertar um comportamento violento e agressivo desde que a pessoas já tenha uma pré-disposição a isso "[...] Contudo, ressaltamos que outras mídias, a exemplo do cinema, televisão e o livro, têm um histórico de contar narrativas envolvendo a violência e, ao longo da história, tem obtido grande audiência. [...] o que pode ser considerado um fator relevante no crescimento, maturação e estruturação da personalidade dos usuários. " (LEMOS; GOUVEIA; ALVES, 2014, p.8). Mas a preocupação maior, é do nível de violência estar dentro da faixa etária certa para que possa se refletir pelo jogador. Pois de acordo com a Zanolla (2010), a violência dos games pode ser usada para criticar e ENTENDER a violência na vida real, assim podemos fazer uma autorreflexão e distinções sobre o que é certo e errado. Isso pode ajudar de forma que a pessoa tenha um pensamento crítico, onde vai ser útil na sua vida adulta, mas para isso temos que perceber que até mesmo jogos eletrônicos tem classificação de idade, assim como filmes, jogos tem que ser utilizados para seu público certo.

Além da violência temos outro incomodo quando falamos de videogame, o vício, muitas pessoas também falam que vídeo game vicia, e por isso poderia ser grave usar ele em aulas. Realmente temos que nos preocupar com isso, não que vídeo game cause o vício, "[...] O vicio pelo videogame poderia ser qualquer outro tipo de vicio quando as condições a *priori* são dadas. A semente da dependência brota onde a ausência de afeto, de autoridade e educação é solo fértil." (Zanolla, 2010, p.13), mas toda atividade propensa a dar prazer ou um estado de relaxamento podem causar vicio, se a pessoa estiver necessitando de algo que lhe faz falta, como Zanolla (2010) esclarece, qualquer coisa pode ser usada para suprir a falta de coisas essenciais para o ser humano. Infelizmen-

te esses discursões a respeito de vicio e violência, acaba afetando o uso de jogos eletrônicos no ensino.

> "Enquanto nos ocupamos com esses julgamentos de valor, organizando debates morais sobre as características viciantes desses jogos e, ao mesmo tempo, correndo para alcançar a expansão industrial completa, um ponto crucial está sendo ignorado: o fato de que tantas pessoas, de diferentes idades e nacionalidades, estarem escolhendo passar uma quantidade enorme de tempo nos mundos virtuais é um indicio de algo importante, uma verdade que precisamos reconhecer um quanto antes.
>
> E a verdade é esta: na sociedade atual, os jogos de computadores e videogames estão satisfazendo as genuínas necessidades humanas que o mundo real tem falhando em entender. Eles oferecem recompensas que a realidade não consegui dar. Eles nos ensinam, nos inspiram e nos envolvem de uma maneira pela qual a sociedade não consegue fazer. Eles estão nos unindo de uma maneira pela qual a sociedade não está. " (MCGONIGAL, 2012, p.14).

Quando lemos esse trecho da McGonigal (2012), vemos o potencial que os jogos eletrônicos podem ter, de ensinar, de unir e de nos tornamos pessoas melhores. Mesmo assim podemos refletir sobre como as empresas de jogos sabem que as pessoas buscam refúgios do mundo real para o mundo virtual, por isso temos que cobram jogos com conteúdo mais motivadores.

Com isso, poderíamos usar jogos eletrônicos como uma forma de ampliar as inteligências múltiplas nas escolas, especialmente as de interpessoal e intrapessoal, que muitas vezes é negligenciada tanto no lar, como no ambiente educacional.

> Assim, podemos afirmar que o contato com os games possibilita aos jovens habilidades fundamentais para o sucesso do processo de ensino e aprendizagem na medida em que proporcionam habilidades e competências para que se mantenham "vivos" na vida e no mundo do trabalho.
>
> O Raciocínio lógico, a criatividade, a atenção, a capacidade de solucionar problemas, a visão estratégica e, principalmente, o desejo de vencer são elementos que podem ser desenvolvidos na interação com os games. A possibilidade de vivenciar situações de conflito que exigem tomada de decisões se constitui em uma estratégia metodológica que pode contribuir para a formação profissional dos estudantes dos diferentes níveis de ensino. (LYNN, 2008, p. 230)

Lynn (2008) afirma que os jogos podem ensinar; De acordo com suas palavras:

> "Assim, podemos afirmar que o contato com os games possibilita aos jovens habilidades fundamentais para o sucesso do processo de ensino e aprendizagem na medida em que proporcionam habilidades e competências para que se mantenham "vivos" na vida e no mundo do trabalho."

Isso vem de encontro com o que McGonigal (2012) fala, que as pessoas jogam para se manterem vivas. E se temos uma ferramenta de aprendizagem como os jogos, onde poderíamos ensinar como regras são importantes, como se pode trabalhar em equipe, como desenvolver habilidades de liderança, como desenvolver com todo o esforço e ainda estamos felizes e sentirmos prazer em realizar tudo isso, deveríamos estar usando mais os jogos.

> "E, sim, vejo um futuro no qual os jogos continuarão a satisfazer nossa fome de desafios e recompensas, de criatividade e sucesso, de socialização, e de sermos parte de algo maior do que nós mesmo. Mas também vejo um futuro no qual os jogos estimulem nosso apetite pelo envolvimento, nos motivando e nos capacitando a estabelecer conexões mais fortes – e fazendo contribuições maiores – com o mundo à nossa volta. " (MCGONIGAL, 2012, p.20).

Eles podem não acabar com os problemas que a educação vem sofrendo, mais poderia ser usado como uma metodologia diferente, para ajudar no processo de aprendizagem, em manter o foco no que está sendo estudado e tornar pessoas melhores e mais capacitadas para o mercado de trabalho e para uma vida em sociedade.

REFERÊNCIAS

ALVES. Lynn. **Game e educação - A construção de novos significados. Revista Portuguesa de Pedagogia**, [S.l.], p. 225-236, jul. 2008. ISSN 1647-8614. Disponível em: <http://impactum-journals.uc.pt/rppedagogia/article/view/1245>. Acesso em: 02/01/2019.

ARMSTRONG, T. **Inteligências Múltiplas na sala de aula**. 2ª ed., Trad. Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995. p. 06-34.

BORSA, J. C. **O papel da escola no processo de socialização infantil**. p. 5, 2007. 5 f. Pesquisa (Mestranda em Psicologia Clínica) – PUCRS, Rio Grande do Sul, Brasil, 2007. Acesso em 07/12/2018.

GALISI, Delmar. **Videogames**: ensino superior de jogos no Brasil. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009. Cap.5, p. 221-251.

GARDNER, Howard. **Inteligências Múltiplas**: A teoria na pratica. Porto Alegre: Artes Medicas, 1995. p. 11-137.