

Como aumentar a jogabilidade e o valor educativo de um jogo

[Richard Romancini](#) · Sexta-feira, 14 de junho de 2019

Queria compartilhar algumas reflexões que talvez ajudem vocês a respeito de como tentar aumentar a jogabilidade e o valor educativo de um jogo. Vou me basear em recomendações de designers de jogos, mas com a vantagem de poder me referir a um exemplo hipotético que discutimos: aquele jogo em forma de dados — que poderiam ser feitos de cubos de papel ou, numa versão mais sofisticada, de madeira como abaixo — abordando mulheres cuja história valeria a pena conhecer, já que seria um meio de evidenciar também a contribuição feminina no mundo.



O conjunto de cubos "Womem Who Dared" (Mulheres que Ousaram) custa 64 dólares, mas no Brasil (via Amazon) sairia por 157 dólares.

É interessante notar, num primeiro momento, que os bonitos cubos de madeira acima não precisam funcionar primordialmente como um jogo, mas têm, sim, como objetivo servir como transmissores de informação sobre esse conjunto de “mulheres que ousaram”. Desse modo, são objetos educativos, nos quais cada cubo possui, além da imagem feminina, faces com o nome da mulher retratada, algo dito por ela e informações sobre a personagem, e uma última face que serve como peça de um quebra-cabeça (para formar a frase “Deeds Not Words” — Ações Não Palavras).

Esse tipo de brinquedo é bastante popular nos EUA e pode assumir formas onde a ideia de jogo é mais óbvia — como no caso desse conjunto com estados dos EUA e seus estilos de música característicos ([aqui](#)). Isso pode ocorrer, então, como no próprio caso do “Women Who Dared”, a partir de determinada adivinhação, combinação ou cada peça funcionando como parte de quebra-cabeça.

O teor, por assim dizer, mais de objeto de transmissão de conhecimento do que de jogo se explica pelo fato de que cada cubo possui informação só sobre uma personagem. A atividade

de manipulação do cubo bastaria para cumprir o objetivo de informar, sendo, conceitualmente, diferente da que estivesse relacionada ao uso do objeto como dado/jogo. Como vimos no curso, no texto de Jane McGonigal, um jogo pode ser caracterizado, além de ser uma atividade de participação voluntária, por possuir um sistema de regras para produzir ações e determinado resultado (o objetivo ou meta do jogador), no qual os elementos de sorte e competência têm certo peso, conforme cada jogo.

É nesse sentido que comentei na classe que se poderia fazer com que cada face do dado com uma mulher brasileira (ou latino-americana) possuísse alguma informação sobre alguma delas. Nesse caso, seria diferente do conjunto de cubos estadunidenses, pois cada objeto (dado) poderia ter informações sobre várias mulheres (todas elas, é óbvio, constantes como personagens do jogo). E, então, poderíamos pensar em diferentes mecânicas (regras) para desenvolver o jogo.

Aumentando a jogabilidade

Conformem dizem vários autores de jogos, quando o designer imagina diferentes modalidades de jogo com o mesmo material, o potencial da jogabilidade aumenta. O jogo poderá ter então um ciclo temporal de interesse maior. Um exemplo caricato disso é um baralho padrão, com o qual são jogados inúmeros jogos. Do ponto de vista educativo, o maior valor experiencial é interessante: favorece a possibilidade da informação que se quer transmitir consolidar-se no jogador, ao longo do tempo, em diferentes partidas.

Nesse jogo, como falamos em aula e conforme disse o grupo que o propôs originalmente (como um jogo de memória), a preocupação seria dar a conhecer “mulheres extraordinárias” brasileiras, latino-americanas (com outros possíveis recortes de interesse: negras, envolvidas com determinada dimensão social, etc.). Então, para explorar um objetivo como esse a partir de diferentes mecânicas com os cubos, pode-se imaginar uma que utiliza a lógica do bingo e outra que usa a do jogo de “pesca”. Para tanto, os dados seriam os mesmos, mas seriam produzidos dois tipos de fichas diferentes (abaixo).

	MARIELLE FRANCO (Rio de Janeiro, 27 de julho de 1979 – Rio de Janeiro, 14 de março de 2018)
<input type="radio"/>	1. Nasceu no Rio de Janeiro em 1979. Aos 11 anos, começou a trabalhar com seus pais como camelô, para pagar os estudos.
<input type="radio"/>	2. Passou a militar pelos direitos humanos, em 2000, após uma de suas amigas ser atingida num tiroteio entre policiais e traficantes.
<input type="radio"/>	3. Em 2016, foi eleita vereadora pelo RJ, com mais de 46 mil votos, sendo a segunda mulher mais votada ao cargo de vereadora no país.
<input type="radio"/>	4. Como legisladora, combateu a violência contra as mulheres, lutando pelo aumento da participação feminina na política.
<input type="radio"/>	5. Foi executada com três tiros na cabeça e um no pescoço, em 14 de março de 2018, num crime ainda não solucionado.

	MARIELLE FRANCO (Rio de Janeiro, 27 de julho de 1979 – Rio de Janeiro, 14 de março de 2018)
<input type="radio"/>	1. _____
<input type="radio"/>	2. _____
<input type="radio"/>	3. _____
<input type="radio"/>	4. _____
<input type="radio"/>	5. _____

À esquerda uma ficha para o jogo como "bingo" e à direita, como "jogo de pesca".

Na modalidade “bingo”, cada jogador escolheria uma ficha com informações da minibiografia de uma mulher notável do jogo. As informações deveriam estar fracionadas em partes que possam ser inseridas na face de um dos dados. Conforme o(s) dado(s) vão sendo lançados, se o jogador percebe que uma das informações de sua ficha aparece, ele coloca um objeto (ou marca) a ficha. Ganha quem completa a ficha primeiro.

No segundo caso, a jogabilidade dependeria menos da sorte, pois pode-se imaginar a situação em que o(s) dado(s) são lançados e, de acordo com o resultado, o jogador que julgar que a informação é de sua personagem deve falar, antes de qualquer outro, uma palavra que indique sua opção por responder, e depois deve dizer que o trecho é seu. Algum juiz verificará se houve acerto (a informação corresponde à mulher notável do jogador). Em caso positivo, ele tem um “acerto” e preenche um campo de sua ficha. Caso erre, recebe alguma punição (não pode escolher na próxima rodada, por exemplo).

Nesse caso, é intuitivo que o jogo no modelo de bingo serviria para familiarizar os jogadores com as mulheres e poderia ser jogado antes da segunda modalidade, que depende de um conhecimento mais consolidado.

Seria possível imaginar outras regras e formas de jogo, no entanto, para efeito de exemplificar um aumento da jogabilidade por diferentes mecânicas que envolvem quase o mesmo material, essas situações são suficientes.

Aumentando o valor educativo de um jogo

Imaginar e sugerir formas de professores e outros educadores usarem, como mediadores, os jogos criados, em prol de interesses que eles possam ter, é uma maneira básica de aumentar o valor educativo de determinado jogo. É difícil inovar na escola, uma vez que já há certo engessamento de conteúdos e competências que se espera que os professores desenvolvam com os alunos, por isso, se um jogo pode se relacionar a elementos existentes de expectativas escolares, poderá ser positivo.

Assim, para dar um exemplo relacionado ao caso em questão, de um lado é possível propor que o jogo seja usado em sala de aula, em contexto de discussão e valorização das mulheres e da diversidade. Mas seria possível fazer mais, dando, inclusive, aos usuários um papel mais ativo e criativo. Isso poderia ser feito, no caso, com a disponibilização de cubos “em branco” com a sugestão/recomendação de que professores de Língua Portuguesa, História e outras disciplinas os usassem, com os alunos. Isso poderia ser realizado em trabalhos (de história oral, de redação de biografias, etc.) que envolvessem a construção de conhecimento sobre mulheres relevantes do contexto em que o jogo estiver sendo usado. Dessa maneira, a própria jogabilidade seria aumentada, pois certamente os estudantes também gostariam de usar o jogo com os seus acréscimos (que poderiam ser decididos a partir de votação entre os alunos, sobre os diferentes trabalhos de pesquisa efetuados — ou até mesmo num jogo só com mulheres da história e do cotidiano de determinado local).

O jogo teria maior valor educativo, também, se materiais acessórios pudessem facilitar a construção de conhecimentos pelos usuários. No exemplo, seria interessante pensar na

produção de um pequeno livreto com biografias mais completas e ricas das personagens dos dados ou mesmo um documentário sobre elas.

Post Scriptum: cubos como atividade didática

No mundo anglo-saxão há uma prática incomum no Brasil: professores que produzem e vendem atividades didáticas (o que pode servir tanto para profissionais de escolas quanto para o “homeschooling”). Ao pesquisar sobre jogos de dados ou cubos escolares, encontrei algumas propostas didáticas, vendidas na internet, que, embora não tenham caráter de jogo, são interessantes do ponto de vista da preocupação com o ensino sobre a história das mulheres, com enfoque biográfico. É o caso abaixo, em que se solicita pesquisa estudantil:

WOMEN IN HISTORY
Biography Cube & Writing

Biography Cube Instructions

Women in History Biography Cube Assignments

Women in History Biography Cube Instructions

Writing Extension

Biography Narrative Checklist

- >Teacher Instructions
- >Choice List
- >Cube Instructions for Students
- >Writing Extension Outline
- >Checklist for Grading
- >Cube Template with Key Symbols

LEARNED Lessons

Há também ideias nas quais as personagens já são dadas, como nesse conjunto didático sobre “5 mulheres aborígenes australianas famosas” ([aqui](#)), ou no caso de outras cinco mulheres da Austrália ([aqui](#)).