

Ludosistematização: design de jogos na atuação docente

Gabriel do Amaral Batista

Dourando em Design, Universidade Anhembi Morumbi, <gabriel.batista@anhembimorumbi.edu.br>

Sérgio Nesteriuk

Doutor, Universidade Anhembi Morumbi

Palavras-chave: Design de jogos, ludosistematização, sistemas complexos, planejamento didático,

1. Introdução

A proposta aqui apresentada trata de apontamentos de uma pesquisa de doutorado em curso, portanto, alguns pontos ainda se configuram hipóteses que serão aprofundadas e verificadas. Contudo, este artigo possui sua relevância por trazer para o campo uma reflexão sobre uma nova abordagem a partir do jogo. Estabele-se a compreensão do jogo como um sistema complexo, e do campo de Game Design como área de saber teórico metodológico desse sistema, tomando-os como estratégia para potencializar a ação projetual de outros sistemas complexos. Assim, é estabelecida uma proposta de princípios de um Design Ludosistêmico, exemplificada com uma possível apropriação pelo docente de cursos superiores em Jogos Digitais em sua ação de planejamento disciplinar, entendida aqui como ação projetual.

2. Game Design: projeto de sistema complexos

Por Sistemas Complexos entende-se aqueles compostos de elementos heterogêneos em constante interação entre si, caracterizando-se como dinâmicos e não lineares (HOLLAND, 1995). A compreensão adotada de jogos como sistemas inicia-se em Zimmermann e Salem (2014) por proporem o jogo como “um sistema no qual os jogadores se engajam em um conflito artificial, definido por regras” (p.96). Podendo se caracterizar sistemas complexos

quando consistem “um conjunto de partes que, juntas, formam um todo complexo” (p.66). A partir dessa compreensão, assume-se o Game Design como uma área com metodologia própria para o desenvolvimento desses sistemas, e identifica-se uma taxonomia específica estabelecida para os agentes internos desse sistema lúdico.

3. A ação do docente: uma ação projetual

Considerado o Design como “(...) o processo de formulação e justificação de uma proposta de ação capaz de levar à realização de um produto que atenda a uma necessidade humana” (COUTO, 1997, p.15), propõe-se a possibilidade de aproximação da ação de planejamento do docente, tomando-o como um processo, ao englobar eventos e procedimentos que visam à produção daquilo que está sendo projetado: o ensino do aluno. Projeta-se ainda, na articulação com outras disciplinas e com o próprio Projeto Pedagógico de Curso, uma necessidade humana atinente à formação humanista e cidadã desse aluno, já que será agente promotor de ideias e mudanças em sua vida e na sociedade.

Considerada a ação docente como ação projetual, toma-se o documento final, as atividades planejadas para o discente e as avaliações, como o projeto desse docente, a disciplina em si - o material sobre o qual será feita a transposição conceitual trazida nessa proposta.

4. Design Ludosistêmico: uma Transposição conceitual

Visando uma exemplificação dessa transposição conceitual foi feita uma aproximação semântica dos agentes do sistema “disciplina” a partir do sistema lúdico, reconhecendo seus elementos e interações.

Estabelece-se como hipóteses, portanto, que o docente ao elaborar sua ação pedagógica pode configurá-la a partir de princípios do Design de jogos que a tornem ludosistematizada; e que ao fazer essa transposição pode ser gerado um engajamento por parte do aluno, além de desenvolver suas competências diretamente ligadas à disciplina. Como metodologia será executado: levantamento teórico sobre sistemas, metodologias em game design, metodologia para projetos complexos, definição de jogos, e de jogos abordados como sistema; análise do material com fim de estabelecer relações para

fundamentação e identificação de princípios metodológicos do lúdico para sistemas; análise de caso implementando os princípios discutidos.

5. Considerações finais

Até este momento da pesquisa foram feitos levantamentos de referenciais teóricos sobre sistemas complexos, conceituação de jogo, jogo enquanto sistema e metodologia em game design. Esse levantamento permitiu, a partir de uma primeira análise, esboçar parâmetros para um caminho do que será a ludosistematização. Essa primeira ação configurou-se em um workshop, realizado em 2016 no Simpósio Latino-Americano de Jogos, promovendo uma primeira avaliação da proposta e a troca de experiências com os participantes.

Conclui-se, portanto, que os princípios trabalhados permitem identificar e estabelecer regras para a infraestrutura complexa que é o jogo. Serão as regras o ponto inicial para entender as relações entre as partes, que ao final serão indissociáveis e promoverão a emergência. Pois, jogo é “definido por regras” (ZIMMERMANN; SALEM, 2014, p.96), e perceber como elas ocorrem entre os elementos e agentes dentro desse sistema, permite perceber como “adaptam-se mudando suas regras a partir de experiências acumuladas” (FERREIRA e GALLO, 2015), gerando a emergência.

Como desdobramentos da pesquisa, objetiva-se traçar uma reflexão da potencialidade dos jogos, e de seu processo metodológico em outras áreas do saber - de forma que se tenha uma aplicação em campo na qual o docente incorpore esse processo em seu planejamento didático. No workshop realizado, o retorno dos participantes ressaltou a relevância da pesquisa para essa ação, que corrobora a importância e viabilidade teórica e prática desta pesquisa.

Referências

ALÃO, Rui Sérgio Dias. PROJETO E COMPLEXIDADE Reflexões sobre um design colaborativo. 2015. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

BUNCHBALL INC. Gamification 101: an introduction to the use of game dynamics to influence behavior. 2010. Disponível em:

<<http://www.bunchball.com/sites/default/files/downloads/gamification101.pdf>>. Acesso em: ago. 2016.

COUTO, Rita Maria de Souza. Movimento interdisciplinar de designers brasileiros em busca de educação avançada. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 1997.

DETERDING, S. Gamification: designing for motivation. *Interactions*, v.19, n. 4, p. 14-17, jul./ago., 2012. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1145/2212877.2212883>>. Acesso em: ago. 2016.

FARIA, Wilson. Teorias de Ensino e planejamento pedagógico. São Paulo: EPU, 1987

FERREIRA, Nivia Barboza; GALLO, Sérgio Nesteriuk. Emergência em jogos digitais: Tibia como palco de novos comportamentos. SBC –Proceedings of SBGames. Teresina: 2015, pp. 424-429.

FREIRE, João Batista, and Silvana VENÂNCIO. "O jogo dentro e fora da escola." Autores Associados (2005).

HOLLAND, John Henry. Hidden order: how adaptation builds complexity. New York: Basic Books, 1995.

LARCHERT, Jeanes Martins. Docência e fundamentos da educação - Pedagogia: didática e tecnologia I - EAD, módulo 2, volume 5. Ilhéus, BA: UAB/ UESC, 2010.

MILLER, William R. (1988). A definição de Design. PUC-Rio, Departamento de Artes e Design, Rio de Janeiro, 1997.

P. SCHUYTEMA, Design de Games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

SCHELL, Jesse. Arte de Game Design: O Livro Original. Crc Press, 2010.

VASSÃO, C. Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade. Nacional: Editora Edgard Blucher, 2010.

ZIMMERMAN, Eric; SALEN, Katie. Regras do jogo: Fundamentos do design de jogos. São Paulo: Blücher, 2014.