

## UTILIZAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS COMO MOTIVAÇÃO NO ÂMBITO ORGANIZACIONAL.

DENIS ANTONIO DE OLIVEIRA<sup>1</sup>  
LUIS APARECIDO PAIOLI<sup>2</sup>

### RESUMO

O presente artigo objetiva contextualizar que jogos eletrônicos são capazes de gerar motivação no âmbito organizacional, utilizando-se de pesquisas e estudos que comprovam a capacidade deles. A ênfase do estudo está em mostrar que além de ser utilizado como lazer, jogos também são uma forma riquíssima do ser humano se desenvolver, se socializar, se descobrir como sujeito ativo no processo de desenvolvimento. Mas também como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida, que propõe estímulo ao interesse do aluno e do colaborador. São abordados temas de suma importância tal como conceito de informação e conhecimento, bem como de jogos eletrônicos e interatividade.

**Palavras-chave:** Interatividade; Jogo; Motivação; Rendimento.

### ABSTRACT

This article aims to contextualize that electronic games are capable of generating motivation in the organizational scope, using research and studies that prove their ability. The emphasis of the study is to show that in addition to be used as leisure, games are also a very rich way for human beings to develop, to socialize, to discover themselves as an active subject in the development process. Also as an ideal learning tool, as it proposes to stimulate the interest of the student and the collaborator. Topics of paramount importance are addressed, such as the concept of information and knowledge, as well as electronic games and interactivity.

**Key words:** Interactivity; Game; Motivation; Yield.

### INTRODUÇÃO

Motivação é a junção de duas palavras que geram movimento, ou seja, uma atitude que irá gerar um resultado, pois tudo que realizamos em nossa vida tem um

---

<sup>1</sup>Graduando Tecnologia em Gestão de Recursos Humanos, Faculdade de Tecnologia de São Carlos – FATEC. E-mail: denis.oliveira23@fatec.sp.gov.br

<sup>2</sup>Docente Mestre em Engenharia de Produção, Universidade de Araraquara - UNIARA. Docente - FATEC São Carlos. E-mail:luis.paioli@fatec.sp.gov.br.

Utilização de jogos eletrônicos como motivação no âmbito organizacional.	Denis Antônio de Oliveira; Luis Aparecido Paioli.
--	---

motivo mesmo que inconsciente, conquistar bons resultados no trabalho e, conseqüentemente, apresentar retornos positivos para a empresa em geral. Entretanto, para Gil (2007), entre outros estudiosos do tema, mesmo com diversos estudos sobre a motivação no trabalho é um constante desafio para as organizações, tendo em vista que cada organização possui sua peculiaridade fazendo com que seja mais complexo obter um padrão entre elas.

O rendimento de um empregado está diretamente ligado aos fatores que o motiva, podendo estes ser elementos variáveis como por exemplo um elogio, reconhecimento, aumento salarial, benefícios, ou até mesmo fatores que geram prazer como por exemplo jogos digitais.

Estudos comprovam que os jogos digitais são recursos potencializadores de motivação e promovem maior envolvimento interpessoal, sendo assim, aumentando o índice de motivação dos funcionários dentro de uma organização. Além do notável aumento na produtividade, os jogos digitais também proporcionam ao jogador habilidades cognitivas, sendo que estas impactarão diretamente no desempenho do colaborador (SANTOS, 2018).

Entre as ferramentas utilizadas no exercício destas habilidades destaca-se a utilização de jogos cognitivos, que de acordo com Ramos (2013), podem ser definidos como um “conjunto de jogos variados que trabalham aspectos cognitivos, propondo a intersecção entre conceitos de jogos, diversão e cognição”.

A motivação do funcionário é peça imprescindível para o sucesso da organização e sinônimo de prazer pelo trabalho e satisfação na execução de tarefas.

Este artigo tem como objetivo apresentar o papel dos jogos digitais no tocante motivacional para o melhor envolvimento do funcionário e seu respectivo trabalho no âmbito organizacional.

Tendo em vista de que garantir a motivação do funcionário é um dos maiores desafios encontrados nas organizações atualmente, os jogos digitais vêm para suprir e auxiliar essa demanda de fatores que motivam os colaboradores, sendo assim, com a aplicação destes é possível reverter este cenário onde funcionários não tem o

prazer de trabalhar e não geram o máximo rendimento que poderiam, assim dada essa importância se justifica esse artigo.

## MATERIAL E MÉTODOS

A metodologia aplicada nesse artigo pode ser caracterizada por meio do método de pesquisa qualitativa, no qual foi elaborado um estudo bibliográfico. Foram utilizados literaturas, revistas, sites e trabalhos acadêmicos sobre o assunto proposto, com a finalidade de assegurar um embasamento teórico para este trabalho.

Segundo Gil (2010), uma pesquisa é baseada por materiais já elaborados como artigos científicos e livros sobre o tema que será pesquisado, sendo assim, esse procedimento foi feito para unir distintos conhecimentos acerca do tema central desta pesquisa.

Ademais pode ser caracterizada esse estudo como sendo uma pesquisa descritiva explicativa que objetiva investigar as relações existentes para estabelecer a determinação da natureza de tais relações. A pesquisa explicativa de acordo com Gil (2010), observa os aspectos abordados e identifica fatos que colaboram para explicar fenômenos, metodologia esta que é estabelecida pela capacidade de reconhecimento da realidade, visto que procura essencialmente explicar o porquê das coisas.

A pesquisa explicativa, conforme esclarece Severino (2007), trata-se daquela que, além de registrar e analisar os fenômenos estudados, busca identificar suas causas, seja através da aplicação do método experimental/matemático, seja através da interpretação possibilitada pelos métodos qualitativos.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

### Conceito de Informação e Conhecimento

O termo “conhecimento” também é dotado de diferentes significados de acordo com diversos autores da área. Segundo Nonaka e Takeuchi (2008), o conhecimento é criado exclusivamente pelos indivíduos através da socialização dos mesmos, pois uma organização não é capaz de criar o conhecimento por si mesma. Russo (2010, p. 17) conceitua o conhecimento como “a informação processada pelos indivíduos [...] está estritamente relacionado com a percepção do mesmo, que codifica, decodifica, distorce e usa a informação de acordo com suas características pessoais”.

Para Valente (2008), as tecnologias digitais auxiliam no aumento das possibilidades de comunicação e expressão dos indivíduos, fazendo com que sejam criadas novas alternativas de interação entre pessoas. O jogo contém várias modalidades diferentes, como exemplo, jogos políticos, de adultos, de crianças, xadrez etc. Recebendo todos a mesma denominação, porém cada um tem suas especificidades, objetivos e metas diferentes a serem alcançados pelos jogadores.

### O Conceito de Jogo Eletrônico e Interatividade

Para Antunes (2004), o jogo é toda e qualquer atividade que impõe desafios aos seus participantes, pode ser o jogar com as palavras em um diálogo, de perguntas, de um olhar, enfim, desde que o outro esteja estimulado. O jogo, em si, precisa trazer os segredos e respostas para que se desvendem os enigmas da vida.

O jogo além de ser utilizado lazer, também é uma forma riquíssima do ser humano se desenvolver, se socializar, se descobrir como sujeito ativo no processo de desenvolvimento. [...] o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida, que propõe estímulo ao interesse do aluno e do colaborador (...). O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor,

Utilização de jogos eletrônicos como motivação no âmbito organizacional.	Denis Antônio de Oliveira; Luis Aparecido Paioli.
--	---

estimulador e avaliador da aprendizagem e aprimorar o desenvolvimento podendo ser utilizado nas organizações (ANTUNES, 2004, p. 36).

A partir do olhar de Antunes (2004), não há como negar a dimensão educativa e motivacional dos jogos, uma vez que influencia diretamente no desenvolvimento de várias habilidades cognitivas do ser humano, como a memória, percepção, atenção, a concentração, o raciocínio lógico, dentre tantas outras.

De acordo com as ideias de Aranha (2004) é possível conceituar os jogos eletrônicos como dispositivos tecnológicos desenvolvidos através de computadores, que utilizam imagens e áudio por intermédio de dispositivos eletrônicos como televisões e monitores, para interagir com o seu jogador, através de um controlador.

No Brasil, o termo videogame, ou vídeo game, também é utilizado para denominar o mesmo conceito de jogos eletrônicos, além de servir também como sinônimo da palavra console, que segundo Aranha (2004, p. 28) “são aparelhos de pequeno porte que ao serem conectados em um aparelho de televisão, se tornam capazes de reproduzir jogos eletrônicos através de suportes como cartuchos ou CD’s”. Aranha (2004) define sucintamente um dos variados conceitos dados à interatividade, sendo compreendida como a capacidade de intervenção em um programa, alterando possibilidades de troca de informação, intensificando assim o processo de retroalimentação dos fluxos informacionais.

Mendes (2006) relaciona três características ao conceito de jogo que estão presentes em um jogo eletrônico:

[...] jogo está relacionado às atividades de lazer. Além disso, também pressupõe um sistema de regras previamente definidas que, em sua maioria, não podem ser mudadas durante o ato de jogar. Por último, jogo é um objeto para se jogar [...] os jogos eletrônicos apresentam, em suas constituições, as três características acima, pois representam uma atividade lúdica, têm um sistema de regras previamente estabelecido e, igualmente, são objetos para se jogar. Entretanto descrevê-los vai além. Hoje, esses artefatos estão inseridos em uma grande complexidade social e são, por sua vez, altamente complexos, compostos por vários tipos de máquinas e softwares (MENDES, 2006, p. 18)

Os jogos apresentam semelhanças com a vida real, por meio de situações nas quais os sujeitos irão se deparar com desafios a resolver e precisarão desenvolver

habilidades para isso. É nesse processo contínuo que ocorrerá a aprendizagem, afinal, é possível constatar que:

Quando se joga um jogo, e qualquer jogo, aprendizagem acontece constantemente, estejam os jogadores conscientes disso ou não. E os jogadores aprendem “sobre a vida”, o que é uma das consequências mais positivas do ato de jogar. Tal aprendizagem ocorre de forma contínua e simultânea em qualquer jogo, a qualquer momento jogado. Nem é necessário que se preste muita atenção (PRENSKY, 2002, p. 11).

Nesse sentido, na visão do jogador, o jogo será um mundo onde ele estará incluído, vivenciando desafios e desenvolvendo tais atividades, portanto podendo simular situações cotidianas nas empresas. O lúdico desperta o interesse por sempre querer jogar, isso porque a atividade prazerosa foge ao real e recria um mundo fictício, fantasioso, dentro dos limites estabelecidos, por ser um ato voluntário de evasão do cotidiano real, ou seja, salvo de vilões, um lugar onde os superpoderes são conquistados em prol do bem da humanidade (HUIZINGA, 2003).

### **A motivação Organizacional**

A motivação tem sido vigorosamente estudada e pesquisada desde o início do século XX. Atualmente as organizações buscam por diversas maneiras de melhorar o desempenho do seu colaborador. Entretanto, para que isso realmente seja efetivo, é imprescindível uma avaliação que encontre um equilíbrio entre o melhor método para motivar os profissionais e o benefício à organização sem gerar altos custos, fazendo com que tanto o colaborador quanto a organização estejam satisfeitos com os resultados.

A satisfação no trabalho refere-se a uma resposta emocional em relação a uma situação do trabalho, muitas vezes estando relacionado com exceção de expectativa, ou seja, diz respeito a um estado emocional positivo que é resultado de uma avaliação afetiva de uma experiência vivida no ambiente de trabalho (CORTINHAS, 2014).

A motivação é definida como “uma tensão afetiva passível de despertar uma atividade com vista a conquistar um determinado objetivo”, como diz (ECCHELLI, 2008). Estar motivado no ambiente organizacional significa ter disposição para atingir um objetivo ou até mesmo realizar uma tarefa. Definir que uma pessoa está motivada para o trabalho, nada mais é que alegar que a pessoa traz consigo uma vontade positiva para realizar seu trabalho. Uma vez que ao estar motivado, o colaborador apresenta um desempenho categórico e esse desempenho resulta da capacidade dele de aplicar algum esforço, seja ele físico ou psicológico, favorecendo tanto o próprio colaborador bem como a organização em que ele atua.

### **Jogos eletrônicos e aprendizagem**

De acordo com Azevedo (2012), os jogos têm por definição um ambiente onde fundamentalmente são definidos metas e objetivos, dos quais visam a progressão do jogador, auxiliando-o na tomada de decisões bem como no desenvolvimento de responsabilidade, para que dessa forma, seja possível favorecer o crescimento pessoal do aluno-jogador.

Ratificando com o que foi apresentado, os jogos eletrônicos bem como os jogos tradicionais, são benéficos não apenas no âmbito da aprendizagem, mas também permite que usuários interajam concomitantemente com outros conhecimentos, tais como a memória (visual, auditiva, cinestésica), a orientação temporal e espacial (em duas e três dimensões), a coordenação sensório-motor (ampla e fina), a percepção auditiva, a percepção visual (tamanho, cor, detalhes, forma, posição, lateralidade, complementação), o raciocínio lógico-matemático, a expressão linguística (oral e escrita), o planejamento e a organização (OSTERMANN & CAVALCANTI, 2010).

**Figura 1.** Personagens clássicos da história dos jogos eletrônicos.



**Fonte:** <https://umbrella.org.au/2016/02/22/artist-opp-gaming-spot/>

Os jogos eletrônicos não demandam do título “educativos” para de fato apresentar um conteúdo informativo. Títulos como, The Sims, que simula o cotidiano da vida real, no qual os personagens têm suas necessidades como trabalhar para conquistar sua rena, construir uma casa para morar, comer, estudar, tomar banho, cuidar dos pets, constituir uma família, e admite que o jogador atue ativamente no jogo. Jogos desse gênero oferecem a oportunidade de o jogador vivenciar diversas situações completamente distintas, assumindo ora o papel do bandido, ora do padeiro ou do médico, o que colabora no exercício de empatia.

Para Schwartz (2014, p.36):

Há uma infinidade de jogos que testam memória e outras competências cognitivas, portanto ajudam a desenvolver o cérebro como se estivéssemos numa academia. Ou seja, não só existem jogos desenhados para ajudar em processos de ensino e aprendizagem como alguns títulos aparentemente fora do universo educacional podem ser criativamente adotados por professores e alunos.



Utilização de jogos eletrônicos como motivação no âmbito organizacional.	Denis Antônio de Oliveira; Luis Aparecido Paioli.
--	---

Para Johnson (2005) os jogos contribuem para o desenvolvimento do raciocínio dedutivo e estratégias de memorização, oferecendo um suporte no desenvolvimento da psicomotricidade, sobretudo pelo fato de haver um exercício de coordenação entre o olhar e a reação das mãos. Acrescendo a fala de Johnson, simultaneamente em que os jogos eletrônicos têm um papel fundamental para a aprendizagem do ser humano, estes auxiliam os jogadores a desenvolver seu raciocínio dada a condição que são postos de tomarem decisões, escolher e priorizar, levando em consideração que comumente as regras do vão se determinando no decorrer do jogo, podendo-se afirmar que se aprende jogando.

### **Aplicação dos jogos eletrônicos no contexto organizacional**

Métodos tradicionais de motivação, treinamento e desenvolvimento das organizações nem sempre são totalmente eficazes, pois estes podem não conseguir associar os colaboradores ao conteúdo apontado. Sendo assim, nota-se que fundamentalmente é necessário desfrutar de novas ideias efetivas que estrategicamente vão contribuir para com a motivação e desempenho dos profissionais. A utilização de jogos com a finalidade de engajar as pessoas, mostra-se um método atrativo, tendo em vista que o sucesso da gamificação está intrinsecamente ligado ao fato de ser uma ferramenta motivacional usada para que as pessoas atinjam seus objetivos (BURKE, 2015).

Tendo em vista que o momento atual necessita de ferramentas que se mostrem inovadoras, sobretudo quando se trata de relacionamento interpessoal. Posto isso, a aplicação de jogos eletrônicos nas organizações torna-se uma alternativa atraente, pois este demonstra ser um método no qual auxilia as pessoas a atingirem suas metas, por meio do engajamento emocional e da motivação.

De acordo com Huizinga (2005), os jogos são berços de relações sociais, sendo indispensável a utilização destes como ferramentas nos ambientes cooperativos como método de engajamento em gestão de pessoas. Sabendo que o jogo é definido como uma atividade de natureza física ou mental, no qual é regida

por um sistema de regras e que não necessariamente são consumidos apenas por diversão e lazer como finalidade, levando em consideração os ambientes organizacionais, estes podem ser utilizados como métodos que auxiliam o desenvolvimento intelectual e cognitivo das pessoas, possibilitando uma melhor relação interpessoal.

Contudo, no que diz respeito aos jogos eletrônicos, é de extrema importância pontuar que estes estão sendo tratados no presente artigo enquanto ferramentas de motivação e engajamento em gestão de pessoas no âmbito organizacional.

## CONCLUSÃO

Nos dias atuais a gestão do conhecimento e da inovação são essenciais para o sucesso das organizações. Fundamentado nas referências bibliográficas, observou-se que a motivação dos membros é um dos fatores indispensáveis para que a organização obtenha sucesso. Nas questões que abrangem o comprometimento, engajamento e a motivação dos colaboradores, os jogos eletrônicos, mostram-se promissores a contribuir nesses desafios. Assim as conquistas e resultados com utilização de jogos eletrônicos motivando os colaboradores podem ser benéficas e gratificantes, caracterizada pela dedicação e absorção para o trabalho, fazendo com que as empresas e os departamentos de Recursos Humanos conjuntamente desenvolvam uma cultura colaborativa, a fim de conquistarem um ambiente mais agradável e conseqüentemente vantagens competitivas no mercado.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, C. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 10. Ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

AZEVEDO, V. A. **Jogos eletrônicos e educação: construindo um roteiro para sua análise pedagógica**. Santa Catarina: Ed. Florianópolis, 2012

ARANHA, G. **O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento**. Ciências &

Utilização de jogos eletrônicos como motivação no âmbito organizacional.	Denis Antônio de Oliveira; Luis Aparecido Paioli.
--	---

Cognição, Rio de Janeiro, v. 3, n. 1, p. 21-62, 31 nov. 2004. Acesso em: 17 de junho 2020.

BURKE, B. **Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias**. São Paulo: DVS editora, 2015

CORTINHAS, A. **Motivação e satisfação no trabalho em contextos sociais e económicos diferentes – crise e crescimento**. Instituto Universitário de Lisboa, 2014. Acesso em 10 de março de 2021.

TAKEUCHI, H.; NONAKA, I. **Gestão do Conhecimento**. Universidade de Hitotsubashi, 2008.

ECHELI, S. D. **A motivação como prevenção da indisciplina**. Educar Em Revista, 32, 199-213. 2008. Acesso em 10 de março de 2021

GIL, A. C. **Gestão de Pessoas: enfoque nos papéis profissionais**. São Paulo: Atlas, 2007.

GIL, A. **Como Elaborar projetos de pesquisa**, 5ª Edição, editora Atlas. São Paulo, 2010

HUIZINGA, J. Homo ludens: **o jogo como elemento da cultura**. 5ª. ed. [S.l.]:Perspectiva, 2003.

HUIZINGA, J. Homo ludens. São Paulo: Perspectiva, 2005

JOHNSON, S. Surpreendente! **A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

MENDES, C. **Jogos Eletrônicos: Diversão, Poder E Subjetivação**. Papiro Editora, 2006.

OSTERMANN, F.; CAVALCANTI, C. J. H. **Teorias de Aprendizagem Texto introdutório**, 2010. Acesso em 21 de março, 2021

VALENTE, José A. **A Inclusão das Tecnologias Digitais na Educação Infantil**. Revista Pátio – Educação Infantil. São Paulo, Ano VI, Nº 18, Nov. 2008/Fev. 2009, pg. 29-32.

PRENSKY, M. **The Motivation of Gameplay**. 2002 On the Horizon, Volume 10 No 1. Acesso em 15 de janeiro de 2021.

Utilização de jogos eletrônicos como motivação no âmbito organizacional.	Denis Antônio de Oliveira; Luis Aparecido Paioli.
--	---

RAMOS, D. K. **Jogos cognitivos eletrônicos: contribuições à aprendizagem no contexto escolar**. 2013. Ciências & Cognição (UFRJ), v. 18, p. 19-32. Acesso em 17 de junho de 2020.

RUSSO, M. M. Ferramentas para a Gestão do Conhecimento. 2000, 52 f. Projeto de Iniciação Científica (FGV, 2010).

SANTOS, P. **Realidade Virtual: o que é e como aplicar essa tecnologia no mercado**. 2018. Acesso em: 28 maio 2020.

SCHWARTZ, G. B. **logo aprendo: educação, videogames e moralidades pós-modernas**. São Paulo: Paulus, 2014.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Cortez, 2007.