Vida.

Usa celular por mais de 4h? Cuidado!

Cientistas descobriram que os homens que carregam o aparelho ligado no bolso ou nas mãos por mais de 4h por dia são mais propensos a sofrer de impotência.

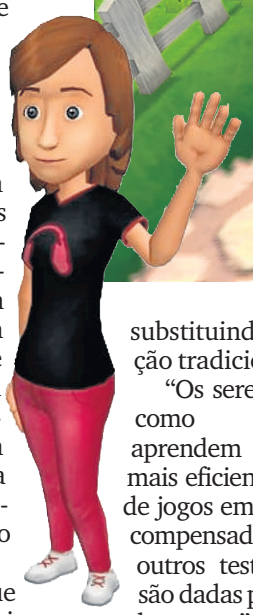
EDITORA:
TATIANA PAYSAN
tmattos@redegazeta.com.br e
Tel.: 3321.8015
agazeta.com.br/vida

ATÉ 2020, PREPARE-SE PARA VIVER EM UM JOGO

Games farão parte de 85% das atividades, aponta estudo

LEONARDO SOARES
lgsoares@redegazeta.com.br

Você gosta de jogos ou pelo menos já pensou em testar algum daqueles games que dão a impressão de que estamos em outra dimensão? Se ainda não pensou no assunto, é hora de começar a se acostumar com a ideia de tornar-se um jogador. As previsões dos especialistas da IEEE, maior organização técnica profissional do mundo, apontam que jogar fará parte de 85% de tudo o que fazemos durante o dia. E será logo, segundo o estudo, até o ano de 2020.



Mas ninguém precisará voltar a ser criança. É que os elementos presentes nos jogos já estão presentes no dia a dia, mesmo sem que você perceba, e deverão estar cada vez mais em setores, como a saúde, a educação e até para estabelecer as metas no trabalho. E o jogo já começou.

"Redes sociais que fomentam os check-ins e lojas com programas de fidelidade já estão utilizando a 'gamefication' para ampliar sua base de clientes. Em breve, atividades em estilo de jogo, ou similares a essas, serão parte de quase tudo que fazemos", explica Richard Garriott, membro da IEEE.

Na educação e na saúde, por exemplo, alguns países já adotam elementos dos games para ensinar e conscientizar as pessoas a respeito da importância de medicamentos, procedimentos e vacinas. Além disso, escolas já começam a adotar games, como um reforço positivo a alunos com dificuldade, substituindo a correção tradicional.

"Os seres humanos, como mamíferos, aprendem de forma mais eficiente por meio de jogos em que são recompensados em vez de outros testes em que são dadas punições pelos erros", explica a professora de Design e Desenvolvimento de Games Digitais da Universidade de Quinnipiac Elena Bertozzi.

Na medicina, onde os jogos já são utilizados em tratamentos, a expectativa é que os games sejam usados em cirurgias e procedimentos mais complexos.

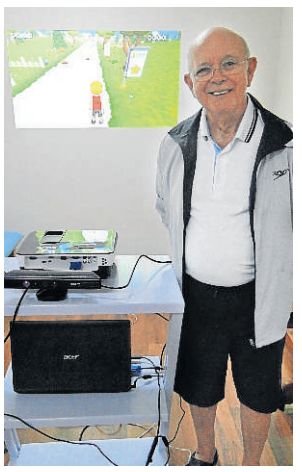
NO ESTADO

No Espírito Santo, já há pacientes que fazem tratamento como se estivessem brincando. Eles praticam a gameterapia, um complemento da fisioterapia tradicional com jogos, que tornam o tratamento menos pesado, explica a fisioterapeuta Maria Elisa Gerosa, da Emescam.

"É outra realidade. Torna o tratamento mais agradável para o paciente. Os jogos visam a melhorar o caminhar, o equilíbrio e a parte cognitiva. O paciente caminha, faz deslocamentos laterais e tem a parte cognitiva estimulada com sequência de cores e palavras que ele precisa formar".

Para os médicos, o resultado é ótimo. Para os pacientes, um momento de relaxar. "Temos um jogo que é um parque com um caminho no meio. E, nesse caminho, há obstáculos, como pedras, bolas e carrinhos, que o paciente precisa desviar", explica a fisioterapeuta.

TRATAMENTO



"Tenho Parkinson e tive AVC há um tempo. É interessante, eu até me divirto. Meu médico está satisfeito e eu também"

JOSIMAR DE SOUZA
APOSENTADO,
QUE COMEÇOU O
TRATAMENTO EM 2013

O ESTUDO

Previsão
Com os avanços cada vez maiores da tecnologia, a previsão da organização é que 85% de todas as atividades diárias estarão, de alguma forma, integradas aos games

Como vai funcionar
Setores da saúde, da educação e de empresas em geral integram elementos dos games no dia a dia. As pessoas vão acumular pontos, segundo as previsões, para tarefas de rotina, e essa pontuação vai influenciar até mesmo na sociedade

Movimento
A aplicação dos games ao cotidiano já começou. Lojas com programas de fidelidade, por exemplo, já utilizam essa "joguificação" dos usuários, termo criado pela IEEE, para ampliar a sua base de clientes

Costume
Enquanto as tecnologias avançam no sentido de estudar as aplicações dos games no dia a dia, os jogos já são usados pela medicina em países onde o atendimento é de difícil acesso, ajudando a divulgar a importância de medicamentos e de vacinas

Educação
Nos Estados Unidos, o governo incentiva a integração de games ao currículo escolar para modificar o comportamento dos alunos, já que o reforço positivo às dificuldades traz mais resultados do que os métodos de correção tradicionais

Fonte: pesquisa da IEEE