

O PERFIL DOS PARTICIPANTES DO PROJETO GAMES NA ESCOLA

João Batista Rodrigues da Silva¹
Pedro Henrique Martins Lopes de Souza²
Antonio Manoel Dias da Mota³

RESUMO

Este estudo teve como objetivo traçar o perfil dos praticantes dos games que estudam no IFBA, campus Juazeiro. O projeto “Games na Escola” faz parte do Edital Nº 03/2021 de Incentivo às Práticas de Permanência e Êxito da PROEN/IFBA. O projeto consiste em mobilizar os estudantes praticantes de games para participar de discussões, jogar e realizar estudos que possibilitem desenvolver habilidades cognitivas. A pergunta norteadora do estudo é: qual o perfil dos praticantes dos games no IFBA, Campus Juazeiro? A necessidade desse estudo se dá por reconhecer que os games fazem parte do cotidiano dos estudantes. Por isso aplicou-se um questionário aos estudantes dos cursos técnicos integrados ao Ensino Médio de Administração e Segurança do Trabalho para coletar informações e constatou-se que os que mais jogam são estudantes de faixa etária de 15 anos e gostam do gênero de FPS e RPG enquanto um grupo menor de estudantes preferem jogos de simulação. Nesse sentido, desenvolver estudos que possam se aproximar desses praticantes dos games faz parte do projeto “Games na Escola”.

Palavras-chave: Games, Projeto, Habilidades, Perfil dos Praticantes.

INTRODUÇÃO

É consenso entre as pessoas envolvidas no processo educacional que no espaço escolar busca-se promover a dinâmica de ensinar e aprender. Para que essa dinâmica ocorra de forma satisfatória são propostas atividades de interação visando desenvolver ações efetivas que culminem com o êxito dos estudantes.

Segundo Prensky (2001), os estudantes mudaram de forma radical e não correspondem mais ao sistema de educação existente. O que torna necessário mobilizar novas formas de conhecimentos. Nessa dinâmica, algumas atividades são disponibilizadas pelos professores, mas, outras emergem do próprio interesse dos estudantes. Um exemplo disso está na prática de jogos eletrônicos nos espaços de convivência do IFBA, campus Juazeiro. A percepção dessa prática recorrente permitiu a sua sistematização. Com isso, surgiu a seguinte indagação:

¹ Doutor, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia, joasilva@ifba.edu.br.

² Estudante do Curso Técnico Integrado ao Ensino Médio de Administração do Instituto Federal da Bahia, campus Juazeiro, pedroh08032005@gmail.com;

³ Estudante do Curso Técnico Integrado ao Ensino Médio de Administração do Instituto Federal da Bahia, campus Juazeiro, antonio.manoel.pe@gmail.com;

Qual o perfil dos praticantes dos games no IFBA, Campus Juazeiro? Na tentativa de desenvolver um estudo acerca da temática, definiu-se como objetivo traçar o perfil dos praticantes dos games no IFBA, Campus Juazeiro.

Neste estudo optou-se por uma pesquisa qualitativa, pois na visão de Soares (2019) essa pesquisa se caracteriza pelo desenvolvimento conceitual, de fatos ou opiniões, de entendimento e interpretação dos dados subjetivamente. Como instrumento de coleta de dados foi elaborado e aplicado um questionário com 16 questões, sendo algumas objetivas e outras subjetivas possibilitando que os estudantes dos 1ºs aos 3ºs anos respondessem a partir de suas percepções. Desse modo, foi possível reunir informações sobre o perfil dos praticantes dos games no IFBA, campus Juazeiro.

Para Geraldo e Cavalheiro (2018) os games fazem parte do entretenimento das pessoas como elemento que merece destaque. Neste sentido Presky (2012) enfatiza o uso dos games na cultura dos nativos digitais do século XXI. Isso nos remete a se debruçar em estudos sobre a temática para analisar as contribuições dos games no processo de aprendizagem e na interação entre as pessoas.

Para haver maior domínio nesses estudos, é necessário formar a ideia de games para esclarecer seu conceito. Segundo Moita (2006) a palavra games surgiu do latim *ludus, ludere*, que corresponde a jogos infantis. Nas línguas românicas, o termo *ludus* foi substituído por *iocus* e *iocare* designando também a representação teatral e os jogos de azar. Com o tempo, o termo passou a possuir a ideia de movimento, leveza e não-seriedade, essa passou a ter diferentes significados, variando de época e local, chegando a associar-se com zombaria, passatempo, divertimento e até mesmo à brincado e brincadeira.

Atualmente, os games são considerados um meio digital que proporciona uma nova vida, distinta ou não da realidade, que possibilita novas experiências de forma lúdica e atrativa por meio das escolhas do jogador.

Seguindo essa ótica, percebe-se que os games, mesmo possuindo regras, com seus elementos e possibilidades torna-o atrativo, pelo fato do jogador identificar-se com a história e os elementos dos games, pela interatividade com outros jogadores e com a máquina, pelos desafios e competitividade dentro desse universo, além do conforto que esse proporciona. Com a ideia de games delineada, busca-se, traçar o perfil dos jogadores.

A fim de conhecer o público interessado nos games, buscou-se aplicar um questionário que possibilitasse traçar um perfil desses jogadores. De acordo com as informações coletadas, os games têm sido considerados a segunda atividade de passatempo. Além disso, os participantes da pesquisa possuem interesse em jogos que são fantasiosos, desafiadores,

estratégicos, amplos, imersivos, realistas e com possibilidades diversas. Esses permitem a socialização e fomentam a competitividade de forma individual ou coletiva. Também evidenciou-se que os games são promissores na área profissional, entretanto consideram a ascendência profissional no mundo dos games algo ainda de difícil acesso. Por fim, destaca-se que os alunos possuem interesse nos games e reconhecem que há possibilidade da utilização desses para mobilização de alguns conhecimentos, para o entretenimento e como espaço de discussão.

METODOLOGIA

Este estudo que pretende traçar um perfil dos estudantes que praticam os games no Instituto Federal da Bahia, campus Juazeiro, tem como abordagem a pesquisa qualitativa. Isso se justifica porque nesse tipo de abordagem, na perspectiva de Minayo (2014), se preocupa com os aspectos reais que não podem ser quantificados por sua subjetividade, destacando as motivações, aspirações, crenças, valores e atitudes.

A pretensão em traçar o perfil dos praticantes dos games no IFBA, campus Juazeiro se dá pela busca em conhecer as especificidades de cada pessoa possibilitando desenvolver um projeto em que os participantes se envolvam ativamente. Nesse sentido, Silva (2016) afirma que os jogos eletrônicos auxiliam significativamente para a aprendizagem. Essa ideia fomenta a concepção de que os games possuem influência e eficácia na construção de conhecimentos pelo meio em que introduz o jogador. Dessa forma, compõe um universo digital lúdico que possibilita o desenvolvimento e obtenção de conhecimentos mobilizados pelo entretenimento.

Assim, após realizar as pesquisas bibliográficas para construir um arca bolso acerca da temática em estudo, optou-se em elaborar um questionário com 16 perguntas, com questões objetivas e subjetivas destinadas aos estudantes do IFBA, campus Juazeiro. Para Marconi; Lakatos (2003) o questionário é um instrumento para coletar dados, composto por perguntas ordenadas que devem ser respondidas sem a presença do pesquisador.

Esse questionário teve como objetivo buscar informações sobre o uso dos games pelos estudantes, a fim de identificar suas relações para o delineamento das características e interesses dos praticantes, definindo o seu perfil.

Para a elaboração do questionário levou-se em consideração alguns aspectos relevantes, como: idade, tipo de games, frequência que os praticantes jogam e as contribuições dos games na aprendizagem. Após sua elaboração foi disponibilizado de forma



virtual para os estudantes do IFBA, campus Juazeiro, que foram informados a cerca desse estudo por meio dos pesquisadores.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com o intuito de obter informações dos estudantes a cerca de suas experiências com os games foi elaborado e aplicado um questionário contendo 16 perguntas. Sendo disponibilizado aos estudantes, dos cursos técnicos integrados em Administração e Segurança do Trabalho, do Instituto Federal da Bahia, campus Juazeiro, no período de 15 a 30 de abril de 2022 para coletar dados sobre os games.

Com a aplicação do questionário obteve-se um total de 56 respostas. Nele buscou-se saber sobre idade, curso, interesses relacionados a jogos, frequência com que se joga, entre outros assuntos.

A população pesquisada tem, em sua maioria 15 anos, correspondendo a 25 estudantes, além de 02 estudantes com 14 anos, 10 estudantes com 16 anos, 13 com 17 anos e 7 com 18 anos ou mais. Sendo assim pode-se afirmar que os estudantes de 15 anos formam uma parcela considerável do público. Dentre eles, 47 estudantes são do curso de administração e 10 estudantes do curso de Segurança do Trabalho. Isso mostra que alguns estudantes de algumas turmas não tiveram acesso ou interesse em responder.

Para obter informação dos praticantes que jogam cotidianamente, questionou-se o que costumam fazer nas horas vagas. Então, 17 pessoas responderam que assistem vídeos e TV e 15 pessoas gostam de jogar, além disso, 9 pessoas indicaram ler nos momentos vagos. Ademais, é importante ressaltar que 6 estudantes mencionaram que gostam de jogar, assistir e ler.

Quanto aos gêneros de games que os praticantes preferem, 19 pessoas têm preferência por FPS e 18 pessoas gostam de RPG. Em menor expressividade, 6 pessoas têm preferência por jogos de simulação.

Com relação aos games que são mais utilizados 18 pessoas mencionaram *Free Fire* que é um jogo de FPS multijogador. 11 praticam *League Of Legends*, que é um jogo de estratégia multijogador. Outros jogos de RPG como *Skyrim* e alguns de FPS como *Counter Strike: Global Offensive*, além de jogos de futebol e mundo aberto, como FIFA e *Minecraft* também foram mencionados com menor expressividade.

Na busca de querer saber o tempo diário e o turno dedicado pelos praticantes, obteve que 16 pessoas afirmaram que jogam de 2 a 3 dias na semana, outras 16 pessoas jogam de 6 a 7 dias na semana e 14 afirmam jogar apenas 1 dia por semana. Enquanto o turno que os praticantes dos games mais gostam de utilizar, 30 pessoas apontam que jogam à noite, 11 pessoas jogam de tarde e 7 pessoas jogam em mais de um turno.

Quanto aos aparelhos utilizados para jogar, 41 pessoas responderam que fazem uso do celular, isso justifica que o jogo mais utilizado é da plataforma *mobile*. Além disso, 8 pessoas informaram jogar fazendo uso do computador, e os demais estudantes afirmaram jogar por console, celular ou *tablet*.

Ao serem questionados sobre as contribuições dos games na aprendizagem, foi mencionado que adquirem melhor desempenho no raciocínio lógico, na coordenação motora, nos conhecimentos de história, matemática, inglês, na capacidade de socialização e estímulo na criatividade.

Essas informações dão ênfase ao que Moita (2006) apresenta quando afirma que o contato entre os jovens e os games produz um conhecimento advindo da tecnologia. Os jogos eletrônicos são meios de ações espontâneas capazes de evidenciar os interesses e aprendizagens dos praticantes.

Por fim, buscou saber o interesse do público em participar de um evento envolvendo jogos no IFBA, 43 pessoas afirmaram ter interesse em participar de atividades que envolvam os games e 14 pessoas responderam que não possuem interesse.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Num estudo sobre o perfil dos praticantes dos games é importante destacar a dinamicidade com que essa ação é encarada, mas também, não podem perder de vista aqueles que enfatizam o jogo como um canal que abstrai o praticante do mundo real.

Por isso, este estudo teve como objetivo traçar o perfil dos praticantes dos games no IFBA, Campus Juazeiro, uma vez que esta instituição de ensino recebe estudantes de diferentes localidades que possuem gostos convergentes, dentre eles, praticar com frequência os games. Esse aspecto foi evidenciado nas respostas apresentadas por meio do questionário aplicado aos estudantes.

Não perdendo de vista as motivações para este estudo que surgiu por meio da pergunta: Qual o perfil dos praticantes dos games no IFBA, Campus Juazeiro? Os dados

coletados mostraram que a maior parte dos jovens têm o hábito de jogar e frequente contato com as tecnologias; além disso, os mais jovens têm maior tendência a interagir com os games.

De tal maneira, foi possível identificar que o contato com os games pelos jovens é de uma frequência significativa, como já apontado nos resultados, em sua maioria, costuma tomar mais da metade da semana dos jovens. Tal fato possui consonância com o pensamento de Silva (2016), as pessoas que jogam de forma assídua têm habilidades cognitivas mais desenvolvidas em relação aos que não jogam. A prática recorrente dos games tem a potencialidade de aprimorar habilidades nos jogadores de forma mais efetiva de que aqueles que não possuem contato com os jogos eletrônicos.

Com o conhecimento dos jogadores dos variados gêneros de games existentes, permitiu observar o aprendizado com relação à cultura dos games. Ao lidar com esse ambiente e sua interação com a tecnologia, os estudantes processam as informações bem diferentes das gerações anteriores, conforme apresenta Prensky (2001).

De acordo com Prensky (2001), nativos digitais são habituados em receber informações e recompensas instantâneas e frequentes, aptos para processar e realizar diversas atividades simultaneamente são mais voltados a linguagem visual do que textual, além de trabalharem com mais afinco em uma rede de contatos. Tal ótica encontra-se de acordo com o que os games proporcionam aos seus jogadores e com os dados que o questionário evidenciou.

Desse modo, a imersão nesse mundo dos games cria uma cultura das muitas pessoas que interagem nessa bolha. Além disso, tal contato, que torna-se cada vez mais intenso e significativo, incide sobre os jogadores com conhecimentos mediatizados no ato de jogá-los, com os elementos, possibilidades e habilidades que os games oferecem a seus praticantes.

Portanto, com o perfil dos jogadores delineado, vê-se as características e peculiaridades que a relação jogador-game têm em mobilizar os seus meios e os que estão nele para o afinco na sua prática, consumo e o seu potencial em desenvolver conhecimentos aos seus jogadores.

Assim, os games são capazes de ensinar as pessoas lúdica e naturalmente com uma interação descontraída entre o meio e os jogadores, ensinando de forma eficaz com os games que consomem.



AGRADECIMENTOS

A Pró-reitoria de Ensino do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia pelo apoio dado aos projetos de Permanência e Êxito.

Aos professores Fernando, Priscila, Ronaldo e João Batista por apoiar iniciativas ligadas à produção científica.

Aos integrantes do projeto Games na Escola por serem a razão de existência dessa ação.

Aos integrantes do Grupo de Pesquisa CIEMAT pelos momentos de estudos e troca de conhecimentos.

Aos pais dos estudantes por acreditarem e apoiarem os projetos que o IFBA, campus Juazeiro vem desenvolvendo.

REFERÊNCIAS

GERALDO, Ana Paula; CAVALHEIRO, Karyn C. **Games Educacionais na Escola entre Possibilidades e Desafios**. Congresso Internacional de Educação e Tecnologia. 2018.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MINAYO, M. C. de S. (Org.). **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 14ª ed. Rio de Janeiro: Hucitec, 2014.

MOITA, F. M. G. da S. C.. **Games Contexto Cultural e Curricular Juvenil**. João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba, 2006.

PRENSKY, M. **Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais**. São Paulo: Editora Senac: São Paulo, 2012.

SILVA, S. S. D. **Jogos Eletrônicos: Contribuições para o Processo de Aprendizagem**. João Pessoa, 2016.



SOARES, Simaria de Jesus. **Pesquisa Científica: Uma Abordagem sobre o Método Qualitativo**. Revista Ciranda. Disponível em www.periodicos.unimontes.br/ciranda. Revista Ciranda – Montes Claros. jan/dez-2019.