



31 VIDEOJOGOS COMO ARTEFACTOS PROMOTORES DE COMPETÊNCIAS NOS ESTUDANTES UNIVERSITÁRIOS

Nuno Lopes

LE@D, Universidade Aberta, Lisboa, Portugal
pnunolopes@gmail.com

Isolina Oliveira

LE@D, Universidade Aberta, Lisboa, Portugal
isolina@uab.pt

Resumo

Este estudo pretendeu investigar de que forma os estudantes universitários de diferentes faixas etárias usam videojogos e como percebem a existência de uma relação entre a utilização desses artefactos e o desenvolvimento de competências. Os resultados revelam que a grande maioria destes universitários já jogou videojogos. Estes consideram que é possível aprender com esses artefactos, nomeadamente a utilizar línguas estrangeiras, a compreender regras e a forma de jogar diferentes desportos, a usar as TIC, a aplicar estratégias cognitivas e a melhorar a capacidade de concentração.

Palavras-chave: competências; estudantes universitários; videojogos.

1. Introdução

Jogar videojogos foi visto, durante muitos anos, como uma atividade completamente inútil e irrelevante. Para a maioria do senso comum, assim como, para muitos educadores e investigadores na área da educação, jogar videojogos apenas serve para distrair da realização de atividades vistas como realmente importantes e necessárias, como estudar ou trabalhar. Apesar de algumas alterações ocorridas nos últimos anos, ainda grande parte da investigação produzida sobre videojogos, continua a focali-



zar-se nos malefícios da utilização abusiva destes recursos. Embora este senão, já muitos investigadores, docentes e mesmo criadores de recursos pedagógicos começam a questionar e a investigar de que forma os videojogos podem ser aproveitados como dispositivos de apoio ao processo de aprendizagem (Kirriemuir & McFarlane, 2004). Para James Paul Gee (Prensky, 2006) o uso de forma adequada dos videojogos no ensino pode ter as mesmas potencialidades que, durante séculos, foram proporcionadas pelos livros.

Em 2007 a indústria dos videojogos apresentava lucros na ordem dos 41,9 biliões de dólares, prevendo-se até ao presente ano (2012), um crescimento das vendas a rondar os 10,3% ao ano (Bond, 2008; Kirriemuir & McFarlane, 2004). Em 2008, pela primeira vez em Portugal, a venda de videojogos suplantava a venda de DVD's (Alves, 2009).

Verifica-se que utilizar videojogos é cada vez menos um comportamento típico apenas dos mais jovens. Jones (2003) averiguou que 70% dos estudantes americanos narram já ter jogado videojogos e Suzuki, Matias, Silva & Oliveira (2009) verificaram que, numa amostra de 100 alunos da Universidade de São Paulo, 83% relatam ter jogado videojogos no último ano. Dahlstrom, Boror, Grunwald, & Vockley (2011) referem que 43% dos estudantes universitários americanos jogam videojogos online multiutilizador, dos quais 9% joga várias vezes ao dia e 15% algumas vezes durante a semana. Na Universidade de Coimbra, Oliveira (2009) observou que de uma amostra de 689 estudantes, 63,3%

verbaliza ser jogador de videojogos.

Segundo a *Federation of American Scientists* (2006) muitos videojogos requerem que o jogador seja capaz de dominar um conjunto de competências que são necessárias para os trabalhadores do século XXI. Calvert (2005) afirma que os videojogos possibilitam o desenvolvimento de competências cognitivas, tais como, competências visuais, espaciais e de memória, que são bastante importantes no desenvolvimento de muitas carreiras profissionais. Por seu lado, Kirriemuir & McFarlane (2004), ao reverem a investigação sobre a utilização de videojogos na educação, constataram que é possível desenvolver um conjunto de competências recorrendo a estes recursos: o pensamento estratégico; o planeamento; a comunicação; a utilização e aplicação de símbolos numéricos; a capacidade de negociação; a tomada de decisões em grupo e o tratamento de dados. Os videojogos podem mesmo promover a interação social, já que os jogadores partilham estratégias de atuação, o que fomenta a coesão e o sentido de pertença (Malaga, 2010).

Pereira (2007) aferiu que 86,9% dos jovens, de uma amostra de alunos do 9º ano de escolaridade, nunca beneficiou de uma atividade em sala de aula, em que fosse utilizado qualquer tipo de videojogo e, pela nossa revisão bibliográfica, não existem muitos estudos no nosso país relativos à utilização destes recursos no ensino de adultos. Para além dos Videojogos Comerciais, os Jogos Sérios, os Simuladores e os Videojogos Modificados são outros recursos a ter em consideração no desenvolvimento de



mas essa diferença esbate-se nas gerações mais novas: entre os 18 e os 27 anos, observamos que 92,3% dos estudantes do sexo masculino já jogaram algum videogame, enquanto que do sexo feminino contabiliza-se 86,5%.

Focalizando na idade com que começaram a jogar, observa-se que 26% iniciou já com mais de 18 anos; 100% dos maiores de 47 anos principiaram o uso de videogames com mais de 18 anos de idade; 34,9% dos alunos com idades compreendidas entre os 18 e os 27 anos, estreou-se nos videogames ainda entre os 7 e os 10 anos; 25,6% entre os 11 e os 14 anos e 23,3% entre os 3 e os 6 anos.

A maioria (66,9%) passou a jogar muito menos videogames desde que entrou para a universidade, afirmando que hoje em dia é raro jogar (50,7%). Quase metade destes inquiridos, afirma só jogar durante as férias (47,7%) e a grande maioria declara que não joga atualmente (70,9%). Relativamente aos artefactos utilizados, observa-se que o PC é o dispositivo mais habitual (78,1%), seguindo-se as consolas (40,9%), a televisão (19%) e o telemóvel (9,2%). A Playstation é de longe a consola mais utilizada (69,9%), seguindo-se a Nintendo Wii (26,8%) e a Xbox (3,6%).

Relativamente à utilização de jogos online, a maioria dos estudantes com menos de 30 anos (54,3%) afirma que costuma jogar, mas quanto maior é a idade menor é a prevalência deste comportamento.

Parece existir uma relação entre o facto de viver com filhos e jo-

gar videogames. Analisando em particular os jogadores diários de videogames, 36,8% vive habitualmente com a/o cônjuge e com filha/o(s) e 31,6% com pai e/ou mãe e, apenas, 10,5% só com cônjuge. A mesma tendência surge com os jogadores de fim-de-semana: 39,4% vive com a/o cônjuge e com filha/o(s), 27,3% com pai e/ou mãe e 24,2% vive só com cônjuge.

Quanto às razões porque costumam jogar, 70,1% afirma que gosta de jogar videogames por poderem evoluir progressivamente ao longo do jogo, 70,5% para divertir-se e ocupar o tempo, 64% por ser um desafio pessoal, 63,3% por possibilitar viverem uma boa história, 61,5% por poderem aprender de uma forma contextualizada, 59,7% por permitir serem um agente ativo na criação e desenvolvimento do próprio jogo, 56% por possibilitar fazerem o que não podem fazer na realidade, 53,4% por possibilitar interagirem com outras pessoas de forma presencial, 51,8% por lhes possibilitar fugir da realidade e 50,4% por provocarem emoções fortes.

Estes alunos consideram que um bom videogame tem de ter uma boa qualidade gráfica (79,9%) e sonora (61,9%), ser divertido (71,9%), ter uma boa história (69,4%), desafiar intelectualmente (61,4%) e ter objetivos complexos e não previsíveis (58,2%).

Mesmo assim, estes estudantes consideram haver problemas no uso de videogames como o facto de levar a uma menor dedicação ao estudo (68,7%), à diminuição da possibilidade de realizar outras tarefas (61,2%) e a atrasos na execução de outras tarefas (51,8%). A maioria dos estudantes com mais de 28 anos



considera que jogar videogames promove o desenvolvimento de problemas de natureza psicológica, opinião que não é partilhada pelos mais novos. No entanto, 57,2% destes estudantes acreditam que é possível aprender com videogames, designadamente a utilizar línguas estrangeiras (82,2%), a compreender regras e a forma de jogar diferentes desportos (77,4%), a usar as Tecnologias da Informação e Comunicação (75,4%), a empregar estratégias cognitivas (66,9%), melhorar a capacidade de concentração (59,3%) e a capacidade de tomada de decisão (52,9%).

4. Conclusão

Neste estudo constatámos que os videogames são parte integrante da vida dos estudantes universitários. Apesar de algumas diferenças nos hábitos e na perceção sobre os videogames nos estudantes quando analisamos estudantes de diferentes faixas etárias, as divergências relativamente ao género é muito pouco significativo, assim como, no que concerne a variáveis como a constituição do agregado familiar ou estatuto profissional do estudante.

A maioria dos inquiridos considera que se pode aprender através da utilização de videogames. Consideramos que tendo em conta esta perceção dos estudantes universitários, se deve proceder a mais esforços no sentido de introduzir no ensino superior propostas pedagógicas que se apoiem na utilização de Videogames, Jogos Sérios e/ou Simuladores, assim como visão posi-

va sobre a utilização destes recursos, poderá ser também, alargar este uso pedagógico à formação de ativos ou a outros modelos formativos com adultos. Acreditamos, por isso, que o investimento em Jogos Sérios e Simuladores por parte das instituições de ensino de adultos poderá contribuir para aumentar a motivação destes para as aprendizagens, desenvolver determinadas competências, permitir que se realizem atividades que de outra forma poderiam acarretar custos financeiros ou humanos muito elevados (como por exemplo, em áreas como a medicina, economia, engenharia, direito, condução de vários tipos de veículos, etc.) ou que não são fáceis ou mesmo possíveis de manipular ou observar de outra forma (como por exemplo, nas áreas da história, astronomia, genética, física nuclear, etc.).

Acreditamos que conhecer melhor a forma como os adultos se motivam e aprendem através de videogames, pode ser uma mais-valia para a criação de produtos educativos multimédia. Os Jogos Sérios são sem dúvida os produtos educativos multimédia que mais podem beneficiar deste conhecimento.

Apesar de ser uma área de investigação em crescente ascensão, os estudos sobre videogames na aprendizagem no nosso país são principalmente estudos de caso, nomeadamente projetos que se focam em estudantes do ensino básico ou secundário. Parece-nos existir pouca informação sobre a população estudantil adulta. Por esse motivo, consideramos essencial alargar este estudo a amostras de estudantes universitários numericamente mais significativas, para que se consiga no futuro generalizar os



resultados obtidos. Encarámos como importante estender esta investigação a populações de estudantes ou formandos adultos de outros modelos de intervenção formativa, como de Cursos Novas Oportunidades, Cursos EFA, Cursos Reactivar (R.A. Açores) ou outras formações de ativos. Parece-nos, também, essencial desenvolver projetos-piloto em que se utilize recursos como Videojogos Comerciais, Videojogos Modificados, Jogos Sérios e/ou Simuladores junto de formações que tenham como população-alvo estudantes adultos.

Referências

Alves, T. (2009). Vendidos num ano 2,5 milhões de jogos. Jornal de Notícias Online de 26 de Dezembro de 2009. Acedido em Maio de 2011 em:

http://www.jn.pt/PaginalInicial/Tecnologia/Interior.aspx?content_id=1455714

Bond, P. (2008). Video game sales on winning streak, study projects. Reuters (U.S. Edition) de 18 de Junho de 2008. Acedido em Maio de 2011 em:

<http://www.reuters.com/article/2008/06/18/us-videoqames-idUSN1840038320080618>

Calvert, S. L. (2005). Cognitive Effects of Video Games In Raessens, J. & Goldstein, J. (Ed.), Handbook of Computer Game Studies (pp. 23-46) Massachusetts: The Mit Press

Dahlstrom, E.; Boor, T.; Grunwald, P. & Vockley (2011) The ECAR National Study of Undergraduate Students and Information Technology, 2011 (Research Report). Boulder, CO: EDUCASE Center for Applied Research. Acedido em Outubro de 2011 em:

<http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ERS1103/ERS1103W.pdf>

Federation of American Scientists (2006). Harnessing the power of video games for learning. Acedido em Setembro de 2011 em:

<http://www.fas.org/gamesummit/Resources/Summit%20on%20Educational%20Games.pdf>

Jones, S. (2003). Let The Games Begin: Gaming technology and entertainment among college students. Pew Internet & American Life Project. Acedido em Maio de 2011 em:

<http://www.pewinternet.org/Reports/2003/Let-the-games-begin-Gaming-technology-and-college-students.aspx>

Kirriemuir, J. & McFarlane, A. (2004). Literature Review in Games and Learning. Report 8: Futuerlab Series, acedido em Julho de 2011 em:

<http://telearn.archives-ouvertes.fr/docs/00/19/04/53/PDF/kirriemuir-j-2004-r8.pdf>

Malaga, A. (2010) "Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación" Comunicar [1134-3478] Vandellos ano:2010 vol.:18 iss:34 pág.:183 -189 Consultado em Maio de 2010 em:

<http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=34&articulo=34-2010-21>

Oliveira, R. (2009). O Perfil dos Utilizadores de Videojogos: Um Estudo na Universidade de Coimbra. Dissertação de Mestrado. Coimbra: Universidade de Coimbra

Pereira, L. (2007). Os videojogos na Aprendizagem: estudo sobre as preferências dos alunos do 9º ano e sobre as perspectivas das editoras. Dissertação de Mestrado. Braga: Universidade do Minho. Acedido em Abril de 2011 em:



<http://dl.dropbox.com/u/5722059/Videojogos%20na%20Aprendizagem%20-%20Lu%C3%ADs%20Pereira.pdf>

Prensky, M. (2006), Don't Bother Me Mom- I'm Learning: how computer and video games are preparing your kids for 21st century success and how you can help! St. Paul, Minnesota: Paragon House

Suzuki, F.; Matias M.; Silva M. & Oliveira M. (2009). O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo. *Jornal Brasileiro de Psiquiatria*, vol 58 no 3. Acedido em Maio de 2011 em:

<http://www.scielo.br/pdf/jbpsiq/v58n3/04.pdf>

