

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL**

**FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
INSTITUTO DE BIOCÊNCIAS**

**LICENCIATURA EM CIÊNCIAS BIOLÓGICAS**

**MATHEUS ANTONIO DE ANDRADE LIMA DE SOUZA**

**Motivação em games: Um estudo de caso no Ensino Médio**

**Porto Alegre  
2018**

**Matheus Antonio de Andrade Lima de Souza**

**Motivação em games: Um estudo de caso no Ensino Médio**

Trabalho de Conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Ciências Biológicas na Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Profa. Dra. Luciane Magalhães Corte Real

**Porto Alegre  
2018**

Dedico esse trabalho a minha mãe Ainhanguara e meu irmão Gabriel, motivos da minha força de seguir.

## Agradecimentos

Agradeço as seguintes pessoas pelo apoio na produção e suporte a realização deste trabalho:

Minha orientadora, professora e grande amiga Luciane Corte Real, por toda a inspiração e apoio nos últimos anos no desenvolvimento do meu saber sobre educação e psicologia.

A professora Tânia Ramos Fortuna, por me iniciar e aprofundar no estudo dos jogos e da ludicidade na educação, me fazendo despertar uma grande paixão pela área.

O professor Eliseo Reategui, por me estimular e contribuir muito para o aperfeiçoamento deste trabalho enquanto ainda era apenas um projeto.

Aos meus amigos Jefferson Menezes Neto e Antônio Alexandre Torres Gomes companheiros inigualáveis que sempre estiveram ali para agarrar o mundo comigo.

A minha grande amiga e fiel escudeira Ágata Mostardeiro, por me ajudar a resistir aos momentos onde nada parecia dar certo.

A meu amigo Guilherme Sumariva, que, apesar da distancia, me ajudou a querer escrever este trabalho.

E agradeço a Juliana Coin, que me ajudou a corrigir meus erros de português, além de me inspirar, ajudar a seguir em frente, crescer e sonhar com o futuro.

*“Pratique a compaixão e a misericórdia. Mas saiba quando elas precisam acabar.”*

*Amuleto Boros, Magic: The Gathering*

Matheus Antonio de Andrade Lima de Souza

## **Motivação em games: Um estudo de caso no Ensino Médio**

Trabalho de Conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Ciências Biológicas na Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Porto Alegre, 12 de dezembro de 2018

Banca Examinadora

---

Profa. Dra. Luciane Magalhães Corte Real

Universidade Federal do Rio Grande do Sul  
Faculdade de Educação

---

Profa. Dra. Tânia Ramos Fortuna

Universidade Federal do Rio Grande do Sul  
Faculdade de Educação

---

Prof. Dr. Eliseo Reategui

Universidade Federal do Rio Grande do Sul  
Faculdade de Educação

## Resumo

Trata-se de uma pesquisa qualitativa na forma de estudo de caso cujo objetivo foi descobrir como alunos do ensino médio de uma escola pública se motivam nos games e quais os aspectos psicológicos e sociais envolvidos. Cerca 82% dos brasileiros entre 13 e 59 anos de idade, jogavam videogames em pelo menos um aparelho voltado para isso (consoles, computadores, celulares, etc) no ano de 2015 segundo dados do grupo NPD. A questão a ser respondida nesta pesquisa foi *Como os alunos do Ensino Médio se motivam com os jogos virtuais?* Para respondê-la foi realizado um questionário com 46 alunos do Ensino Médio que abordava aspectos de hábitos de jogo, suas preferências dentro dos games, momentos mais motivadores nos games e no dia-a-dia, e como eles percebiam a recepção familiar e escolar dos games, onde se buscou falas e conotações que permeassem a questão inicial e foi observado que o caráter autotélico e a Teoria do Flow são os principais mecanismos atuantes perante a motivação.

Palavras-chave: Autotélico, games, Teoria do Flow, motivação.

## SUMÁRIO

<b>1. Introdução</b>	09
<b>2. Entendendo os Games</b>	10
2.1 Motivação e Teoria do Flow	12
2.2 Games	15
<b>3. Metodologia</b>	16
3.1 Sujeitos	16
3.2 Procedimentos	16
<b>4. Mapeando as respostas do questionário</b>	17
4.1 Os Jogadores	17
4.2 Os Jogadores e suas preferencias	21
4.3 Os Jogadores, a família e a escola	24
<b>5. Conclusões</b>	26
<b>6. Referencias Bibliográficas</b>	30
<b>7. Apêndice – Questionário</b>	34
7.1 Apêndice – Termos de consentimento Livre e Esclarecido	36



## 1. INTRODUÇÃO

Segundo uma pesquisa feita pelo grupo NPD, que trabalha com análises de mercado, 82% dos brasileiros entre 13 e 59 anos de idade, jogavam videogames em pelo menos um aparelho voltado para isso (consoles, computadores, celulares, etc) no ano de 2015. Saber que essa elevada porcentagem de pessoas nessa faixa etária são consumidores de jogos eletrônicos mostra que existe uma potência de encanto neste mundo virtual. Visto este grande movimento autônomo de desejo aos *games* realizado pelo público, podemos questionar: qual é o motivador pessoal dessas pessoas a buscar esta forma de diversão?

Em sala de aula, durante o período de estágios, pude conferir esses dados. A maioria dos alunos tinha consigo ao menos um dos dispositivos: celular, *tablet*, videogame portátil, etc.

Nas conversas paralelas à aula, o tema sempre surgia entre eles através de debates sobre estratégias de jogo, conquistas e derrotas em partidas, combinações de encontros para jogarem, discussões sobre como melhorar o desempenho nas suas próximas jogadas, combinações de irem no banheiro juntos para jogar uma partida rápida no celular e muito mais que fosse pertinente ao universo dos *games*. Durante os meus intervalos, na sala dos professores, via os mesmos também compartilhando informações de jogos na tela do celular, de maneira tímida, mas com o mesmo fascínio que os alunos tinham.

Para tanto, foi pensado este trabalho no sentido exploratório devido a dois motivos. O primeiro é a massiva quantidade de pessoas que são usuárias desse tipo de entretenimento, tal como, por exemplo, aponta Macedo (2016) perante o jogo virtual League of Legends ser o mais jogado por estudantes secundaristas.

Dessa forma, a presença e a ascensão constante no mercado e na vida dos jovens atuais fazem com que os *games* venham com uma potência inovadora para contribuir com a formação e o entretenimento. É uma nova forma de contar histórias e abordar tópicos através de uma dinâmica transmidiática que agrega características da mídia convencional e permite o jogador ser protagonista do “texto”.

O segundo motivo é a falta de literatura e entendimento em âmbito nacional e global quanto ao tema, Alves (2013) fez um estudo de levantamento no Brasil da

produção acadêmica do período de 1994 a 2010 e foram encontradas, no tocante a *games* e educação, apenas cinco teses e 23 dissertações, sendo uma delas profissionalizante.

Segundo McGonigal (2011) o mundo real não é feito para nos desafiar, motivar, desenvolver uma união social poderosa e nos fazer feliz tal como os *games*, que são meticulosamente desenvolvidos para nos proporcionar isso. Olhando as cenas na escola e sabendo (como jogador) do poder encantador que existe na narrativa de um videogame surgiu o questionamento de:

*Como os alunos do Ensino Médio se motivam com os jogos virtuais?*

Para pensar esta questão, são levantadas outras perguntas:

- *Quais os aspectos psicológicos envolvidos? (a partir das respostas dos alunos nas questões)*
- *Quais os aspectos sociais envolvidos (amigos, família, escola, comunidade)?*

Os objetivos da investigação são de compreender como os jogos virtuais motivam os alunos do Ensino Médio a jogarem e quais os principais aspectos psicológicos e sociais envolvidos.

Para tal fim, foi realizado o presente estudo que aplicou um questionário em turmas do segundo ano do ensino médio de uma escola pública do município de Porto Alegre, Rio Grande do Sul. O questionário foi respondido de forma anônima e voluntária, onde participaram 46 alunos.

Os resultados foram analisados e categorizados com base na literatura disponível e apontando preferências que os sujeitos da pesquisa tinham para seus *games*, bem como o que mais os motivam a se manter jogando, quais suas opiniões a respeito da visão que a escola e a família tem perante os *games* e o que mais os motivam em suas rotinas. Os dados foram quantificados e são apresentados nos próximos capítulos juntamente com algumas falas dos entrevistados.

## **2. ENTENDENDO OS GAMES**

É necessário para o entendimento do objeto dessa pesquisa a apropriação e caracterização do que é um jogo e quais seus limites que foram estabelecidos dentro de nossa sociedade. Entender como se configura este, além de embasamento para o presente trabalho, dá para o educador a chave para saber

como os *games* podem ou não adentrar a sala de aula, caso seja do interesse estar no centro de algo que não se pode dominar, já que os jogos vem no sentido contrário a escola devido a fatores como improdutividade, liberdade, e outros, conforme será explicado a seguir.

O jogo é detentor de uma série de propriedades segundo alguns autores como Huizinga (1996), Caillois (1958) e Piaget (1971), que são intimamente relacionados e indispensáveis para configurar uma atividade como tal. A primeira delas é a existência de regras preestabelecidas e de comum acordo por aqueles que se submetem, que podem ser alteradas, criadas ou destruídas durante o transcorrer da atividade, contanto que seja de comum acordo.

A segunda é que o jogo deve ser uma atividade que se abstém de todo e qualquer valor e lucro, onde nada será levado a posterior no sentido material, pois isto se relaciona à terceira característica, que é a necessidade espaço e tempo definidos, a exemplo do tabuleiro, da quadra, da arena, do mundo virtual e da temporalidade que cada um segue. Logo, para se adentrar nesse espaço-tempo, temos outras duas características importantes: liberdade e a não-seriedade. Joga-se porque se quer jogar e se pára quando se quer parar, assim como o outro jogador ganha o título de oponente ou companheiro apenas quando dentro do jogo e ao fim perde o adjetivo.

Nada ali é real, nenhum monstro, herói, rei ou situação. Tudo é do campo da imaginação e cabe a quem quiser adentrar e prosseguir, sair da mesma forma, sem mando ou obrigação, bem como a derrota e a vitória serem efêmeras se fora da realidade criada ali. Ou seja, o jogo, em fundamento, se opõe ao trabalho por existir essa fluidez de liberdade e fantasia.

Além das características citadas, uma é de fundamental importância para conceituar jogo e para embasar este trabalho, a característica autotélica. Essencialmente, o fato do jogo ser autotélico se dá pela presença de uma oferta constante de desafios que instigam, através de *feedbacks* contínuos, quem os enfrenta a tal ponto de motivar a manutenção dessa atividade.

Essa característica não é exclusiva de jogos. Já existem alguns estudos nos mais diversos âmbitos que tentam entender a construção do caráter autotélico, como o trabalho de Gomes et al (2012), onde eles quantificam essa característica junto

com a Teoria do Flow no para-atletismo, Vieira et al (2011), que avaliaram o estado de *flow* junto praticantes de escalada e *skate downhill*, assim como temos Souza (2017), que tentou investigar um pouco dessa característica no *game* League of Legends. O fato de uma atividade ser autotélica é permeada de forma central pela Teoria do Flow a qual será dada uma atenção especial nesse trabalho.

## 2.1 Motivação e Teoria do Flow

Através do entendimento do que é autotélico, uma teoria foi cunhada na década de 70 pelo psicólogo estadunidense Mihaly Csikszentmihalyi: a Teoria do Flow. Em uma de suas publicações, o pesquisador Csikszentmihalyi (2009, p.195) aponta para o que o estudo do *flow* tem como origem “o desejo de entender o que é esse fenômeno de estar motivado intrinsecamente, ou autotélico”. Mcgonigal (2011, p.36) descreve que o estado de *flow* é:

A satisfação emocionante de sentimento de realização criativa e funcionamento elevado. Quando atingimos a maior forma de felicidade disponível para o ser humano: intensa e engajada de maneira otimista com o mundo a nossa volta. Nos sentimos completamente vivos, cheios de potencial e propósito – em outras palavras quando estamos completamente ativos como seres humanos... Ela é produzida pela combinação de conquistas específicas, e otimizada por obstáculos pessoais e *feedback* contínuo que constrói a estrutura contínua de jogar. (MCGONIGAL, 2011, p.36)

Entretanto, para atingir esse estado algumas coisas são necessárias segundo Csikszentmihalyi (2009):

- Desafios ou oportunidades de ação que se estendem, mas não superam as habilidades pré-existentes do indivíduo.
- Objetivos próximos e claros com *feedback* imediato a respeito do progresso que está sendo construído.

Tendo essas condições, a pessoa tem a possibilidade de entrar em *flow* e pode ser identificado esse fenômeno se ela apresentar no transcorrer da atividade as características abaixo:

- Foco intenso e concentração no presente momento;
- Consciência plena da ação que está sendo desempenhada;
- Perda da autoconsciência reflexiva;

- Sensação de pleno controle de suas ações, sabendo que pode lidar e responder a tudo que acontece em sequência na atividade;
- Sensação de distorção do tempo, tipicamente sendo relatado como se o tempo passasse mais rápido que o normal;
- Experiência de que a atividade é, de forma intrínseca, gratificante ou compensatória, bem como a mesma tendo oferta de objetivos claros ao final e que isso se torne uma forma de desculpa para a execução do processo.

O estado de *flow* é detentor de um equilíbrio delicado entre desafio e habilidade. Se o desafio supera em muito a habilidade, acaba se gerando um estado de ansiedade no seu praticante, ao passo que se as habilidades são muito superiores ao desafio proposto, seu executor acaba por ficar entediado, isso pode ser visualizado de forma clara no gráfico abaixo elaborado por Csikszentmihalyi.

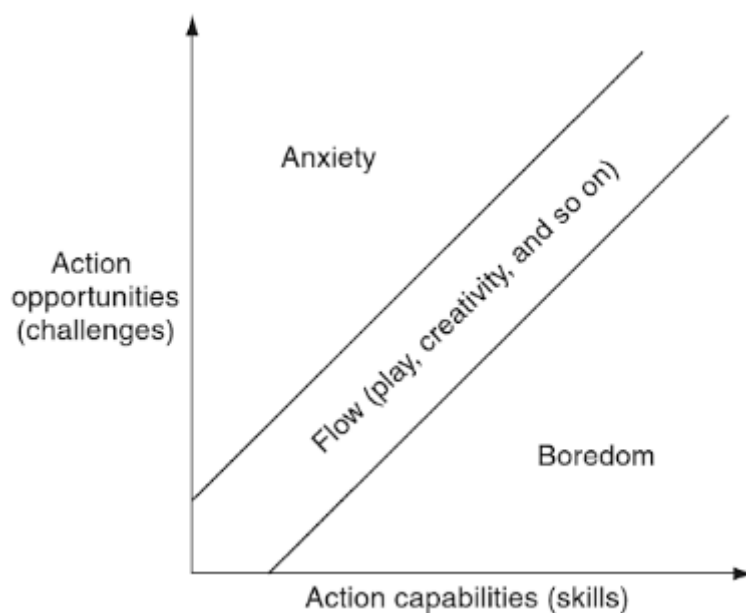


Gráfico 1: Modelo do estado de *flow* segundo Csikszentmihalyi (2009)

Contudo, segundo o autor, a situação de o indivíduo estar em estado de ansiedade ou tédio pressiona seu executor a tentar modificar os níveis de dificuldade e habilidade para adentrar o estado de *flow* e escapar da condição anterior. Dessa forma, o protagonista da ação proposta acaba por modificar seu ambiente e seu panorama pessoal atual em razão de buscar o engajamento na atividade.

Um acréscimo a esta situação está descrito no trabalho de Polk (2005), onde ele comprova que o engajamento em atividades que tragam satisfação a quem as

prática causa uma redução significativa nos níveis de cortisol salivar, redução de estresse e de diminuição nos valores de pressão sanguínea.

Segundo Csikszentmihalyi (2009, p.199), “de acordo com este modelo, a experiência de *flow*, encoraja o sujeito a persistir e a retornar a uma atividade devido às recompensas experienciais que ela promete, assim promovendo o crescimento de suas habilidades através do tempo.” Além disso, ele cita o trabalho de Schmidt (1999) onde adolescentes que tiveram experiências de alta adversidade em casa ou na escola, quando foram oportunizados a atividades desafiantes com envolvimento e *feedback* contínuo, ocorreu uma queda nos níveis de incidência à delinquência após dois anos.

Em sala de aula pode-se conceber que a teoria do *flow* tem uma potência elevada para entendermos a psique dos discentes. Saber como se constrói o estado de *flow*, como provocá-lo e mantê-lo, pode ser uma ferramenta ímpar para aqueles que desejam, além de que seus alunos foquem e entendam os conteúdos, se tornem protagonistas de seu conhecimento, tenham prazer de estar no espaço escolar. O docente que consegue vincular esses dois estados pode desempenhar um movimento próprio de quebra do que Freire (1968) apontou como “ensino bancário”.

Nesse âmbito, as demonstrações de sucesso como Rathunde & Csikszentmihalyi (2005), que viram em escolas do método Montessori estudantes tendo maior acesso ao *flow* que em instituições tradicionais, ou Shernoff, et al (2003), que apontam que pedagogias cooperativas ativas, proporcionam maior envolvimento e *starts* de *flow* do que pedagogias tradicionais como leituras e escrita, e Turner (2004), que mostra que atividades acadêmicas bem elaboradas que proporcionam desafios para quem as desempenha são mais aceitas pelos estudantes pois não os intimida.

Na tentativa de entender e quantificar esse fenômeno, alguns autores construíram escalas de *flow* que visavam entender como se sai do estado cômodo para um estado de motivação intensa e engajada, temos, no Brasil, Roettgers (2014), que elaborou uma escala para atletas e praticantes de exercícios físicos. Entretanto, até o momento da escrita desse trabalho não foi encontrada literatura que fale sobre escalas de *flow* para a educação e para jogos virtuais.

## 2.2 Games

O enfoque de atividade a ser analisada foram os jogos virtuais devido a relativa facilidade de acesso e a presença cada vez mais constante no dia-a-dia dos jovens, como já foi dito. Uma série de estudos vem sendo produzidos com a finalidade de entender os fenômenos intrínsecos a essa área e desconstruir pré-conceitos existentes.

Como exemplos de produção a nível nacional pode ser citado Real et al (2016 e 2017) que realizaram dois estudos, o primeiro sobre a interação em grupo existente no LoL e como o mesmo tem importante influência na construção do hábito de socialização de adolescentes, e o segundo avaliando características de socialização juntamente com aspectos do desenvolvimento cognitivo dos jogadores.

Além disso, temos trabalhos que buscam entender a construção de personagens e gênero no âmbito dos jogos virtuais como o de Mostardeiro e Real (2017), e trabalhos que desmistificam assuntos que são disseminados de forma empírica pela sociedade, como o livro Game Over: jogos eletrônicos e violência da autora Lynn Alves (2005), em que é desvendada as relações de índices de violência juvenil com jogos eletrônicos mostrando que um não é correlato ao outro.

Outro fator relevante, segundo Alves (2005, p.111) é que:

Os jogos eletrônicos, com suas diferentes possibilidades de imersão permite aos usuários vivenciar situações que não podem ser concretizadas no seu cotidiano, exigindo tomada de decisão, planejamento, desenvolvimento de estratégias e antecipações que vão além do aspecto cognitivo. É possível elaborar perdas, medos e outras emoções e sentimentos sem correr riscos. (ALVES, 2005, p.111)

Isso demonstra que existe nessa forma de mídia um elemento despertador de catarse, essa que é descrito por Ramos (2015, p.220) como:

A satisfação de desejos de forma fantasmática: nos jogos os sujeitos/jogadores podem ser heróis e bandidos, vencer desafios impensáveis em nosso mundo cotidiano, ter poderes e magias, podem controlar o tempo e a vida dos seus personagens. Esse fazer satisfaz algo em nós humanos que alivia as tensões do dia-a-dia, o que tem um efeito catártico. (RAMOS, 2015, p.220)

### **3. METODOLOGIA**

Trata-se de uma pesquisa qualitativa na forma de estudo de caso. A pesquisa qualitativa é uma abordagem que procura compreender e buscar explicações aprofundadas do que se pretende investigar. Segundo Yin (2010), o estudo de caso é uma estratégia abrangente que insere uma lógica que permeia a análise e a coleta dos dados.

Este tipo de estudo é o preferido para o exame de eventos contemporâneos e Yin (2010) salienta que a força exclusiva desse formato reside na sua capacidade de lidar com uma grande variedade de evidências, tais como documentos, artefatos, entrevistas e observações, além disso, em determinadas situações, como a observação participante, pode ocorrer manipulação informal.

Na visão de Duarte (2008), o estudo de caso pode constituir uma contribuição importante para o desenvolvimento científico e pode permitir uma visão em profundidade de processos educacionais, na sua complexidade contextual. Destaca que esse método pode formar um interessante modo de pesquisa para a prática docente e atenta para os cuidados necessários a esse tipo de pesquisa: enquadramento teórico adequado, domínio de instrumentos e disponibilidade de tempo.

#### **3.1 Sujeitos**

Os sujeitos da pesquisa são alunos de escola pública do município de Porto Alegre, que estavam cursando o segundo ano do ensino médio no turno da manhã da instituição. Foi feito o questionário em três turmas durante o período de aula, tendo respondido ao todo 46 alunos, sendo 23 meninos e 23 meninas.

Do total de alunos que responderam o questionário, 37 afirmaram jogar algum tipo de jogo virtual, sendo que 22 relataram jogar em mais de uma plataforma (console, computador, celular ou tablet) e 15 disseram que jogam usando apenas uma plataforma.

#### **3.2 Procedimentos**

Foi aplicado um questionário para filtrar os alunos que têm o hábito de maneira mais presente. O questionário foi voluntário e anônimo mediante a



autorização dos entrevistados e de seus responsáveis legais. Foram 11 perguntas, sendo estas divididas em sete dissertativas (“Você costuma jogar algum tipo de Videogame/Jogos online? Se sim, quais?”, “Cite no mínimo 3 aspectos que você mais gosta nos *games*”, “Cite no mínimo 3 aspectos que você mais detesta nos *games*?”, “O que te motiva continuar jogando?”, “Como você pensa que a escola recebe os jogos?” “Como você pensa que sua família é receptiva aos seus jogos?”, “Você gostaria de ver *games* e jogos em sala de aula? Se sim, diga quais e como, se possível.”).

Além das citadas, também havia duas perguntas objetivas que questionavam quais plataformas os mesmos utilizavam o quão importantes eram determinados aspectos do jogo (tais como gráficos, trilha sonora, história, jogabilidade, etc), duas de formação de escala, onde os alunos respondiam o quanto se sentiam motivados em atividades do dia-a-dia, e o quanto se sentiam motivados em aspectos referentes aos jogos, ambas com valores de 1 a 10, onde 1 representava pouco motivado e 10 muito motivado, além de ter a opção 0 para quando não se aplicava para eles tal atividade ou aspecto (vide Apêndice 1).

#### **4. MAPEANDO AS RESPOSTAS DO QUESTIONÁRIO**

Após a aplicação do questionário, foram lidas as respostas e, com os dados obtidos, foi possível dimensionar, através dos recursos literários e financeiros disponíveis, padrões de comportamento e consumo dos sujeitos em relação aos *games*.

Seguindo essa ideia, se obteve dados que apontaram as relações individuais de cada sujeito com os *games* no cotidiano, as suas preferências de jogos bem como a preferência do desenvolvimento destes, e as relações entre os sujeitos e seus *games* com sua comunidade.

##### **4.1 Os jogadores**

Foram analisados os sujeitos que apresentaram respostas afirmativas de terem o hábito de jogar *games*. Para, tanto foi visto que 80,43% dos que responderam o questionário jogavam de forma assídua algum tipo de *game* em qualquer plataforma, contra 19,57% dos alunos que não jogavam (gráfico 2).

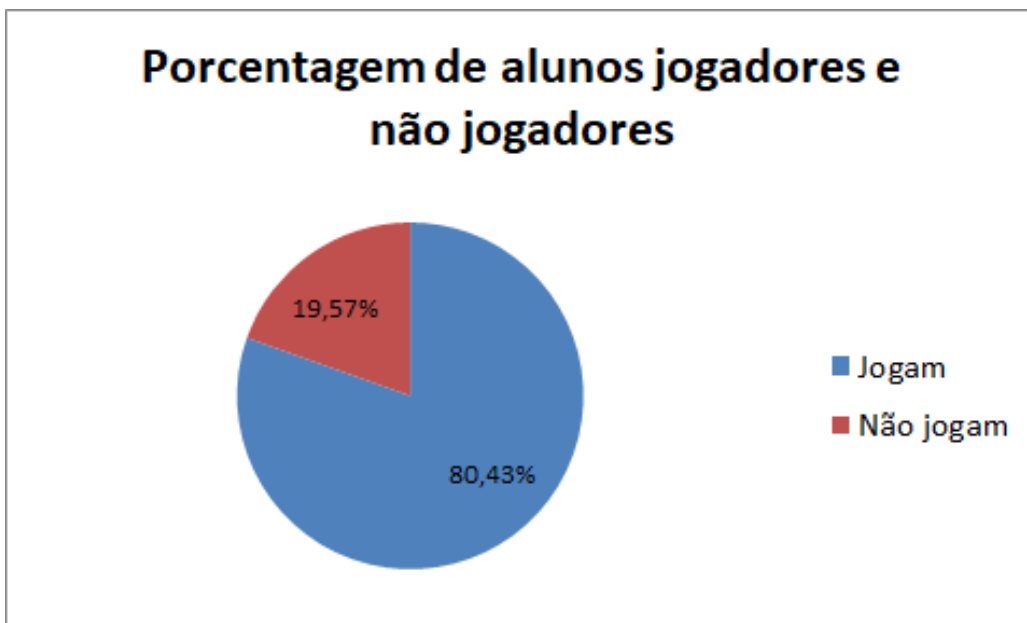


Gráfico 2: Porcentagem de alunos jogadores e não jogadores.

Esses dados reforçam o que já havia sido dito anteriormente neste trabalho, existe uma busca intensa desse público para o consumo deste tipo de produto. Além disso, uma parte dos alunos que jogam puderam ser divididos entre dois tipos: Aqueles que jogam em apenas uma plataforma (celular, computador, console e tablet) e aqueles que jogam em duas ou mais plataformas, pode-se ver de forma mais explícita no gráfico 3, que mais da metade dos alunos jogam em mais de uma plataforma, algum tipo de *game*.

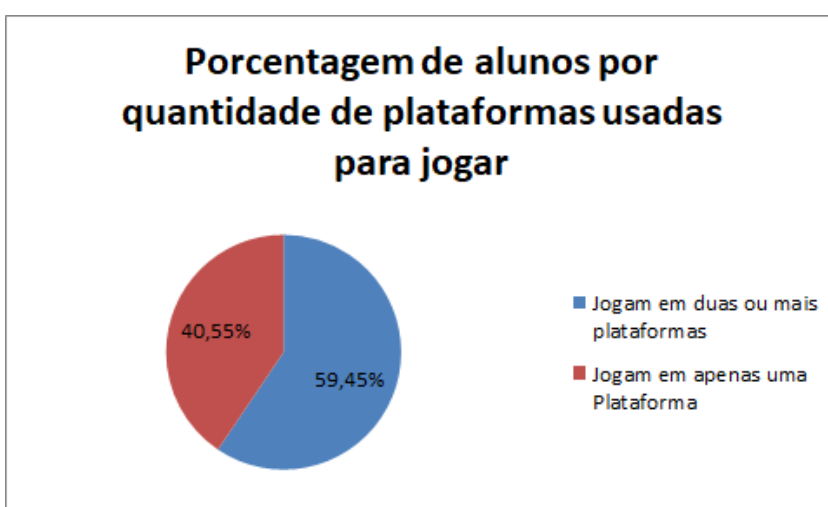


Gráfico 3: Porcentagem de alunos por quantidade de plataformas usadas para jogar.

Entretanto observou-se que em ambos os casos a plataforma que mais se destacava com o maior número de usuários era a que vem sendo recentemente

pensada com a função de jogos em comparação às demais, o celular aparecia na maioria das respostas indicando o seu uso pelos estudantes com finalidades lúdicas (gráfico 4). O mesmo padrão de preferência foi visto no grupo de alunos que utilizavam apenas uma plataforma para jogar (gráfico 5).

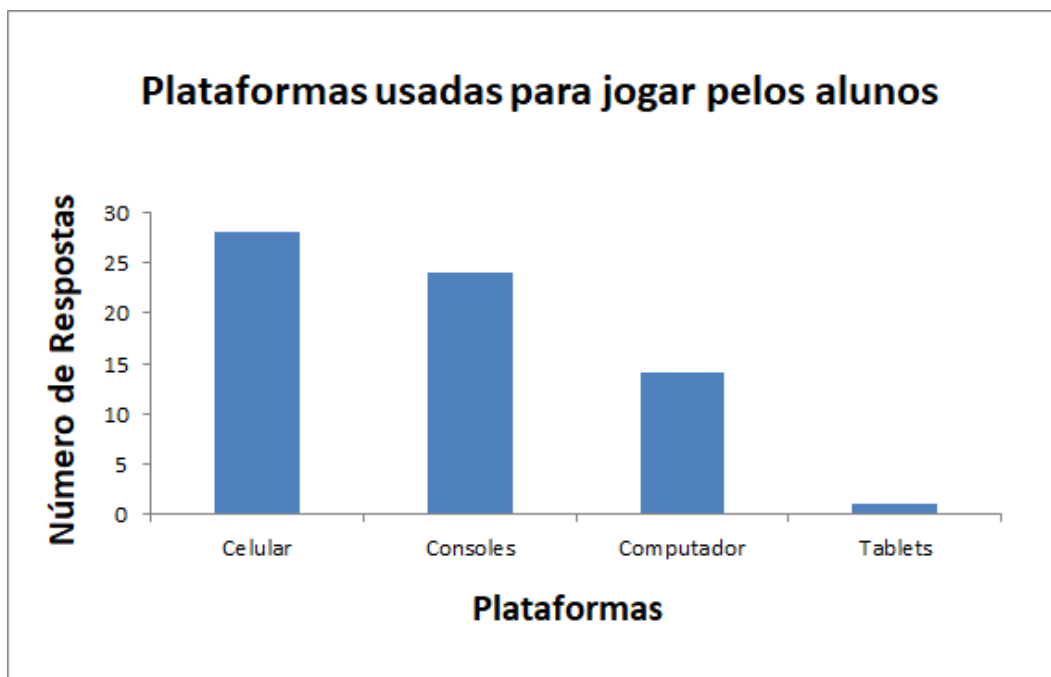


Gráfico 4: Plataformas usadas para jogar pelos alunos.

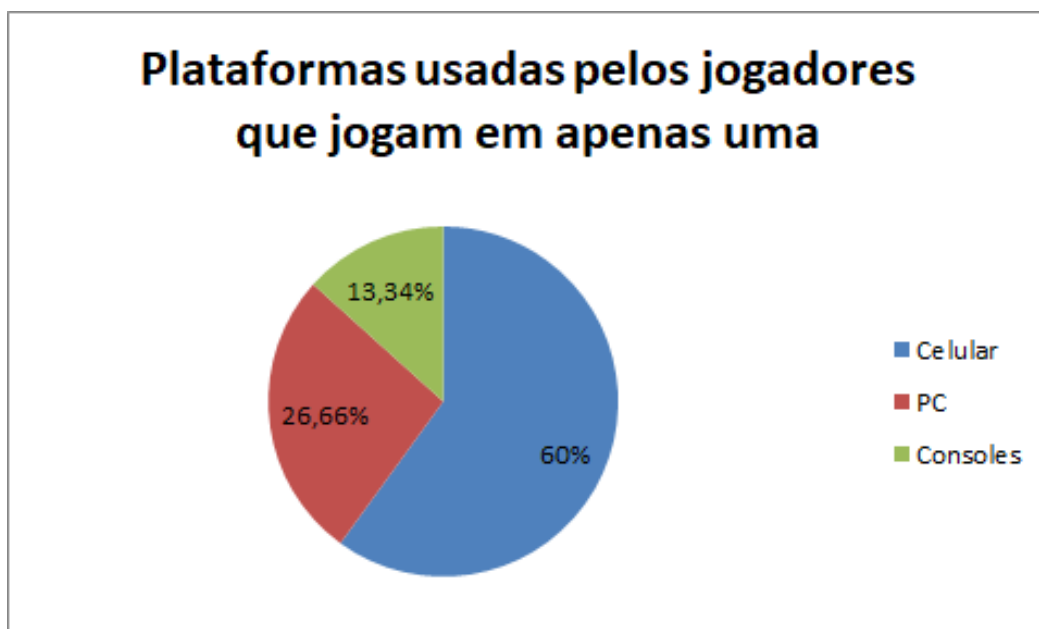


Gráfico 5: Plataformas usadas pelos jogadores que jogam em apenas uma.

Dessa maneira, já se pode observar as preferências estruturais existentes nos adolescentes, afinal tais dados coincidem com os já citados quanto hábitos e

também explica, de certa forma, os dados mencionados no início deste trabalho, que foram divulgados pelo grupo NPD, pois os celulares são de uso e aquisição maior devido à sua funcionalidade do que os demais.

Além disso, a preferência desta plataforma pode se tornar uma ferramenta ímpar dentro da sala de aula devido à familiaridade e facilidade dos alunos em usá-la, bem como seu fácil acesso a internet e jogos. Foi visto esse desejo em falas dos alunos no questionário, onde 20 dos 37 alunos que jogam apontaram que gostariam de ver *games* de alguma forma na sala de aula, contra 12 que não queriam e 5 que não souberam ou não quiseram opinar.

Também foi visto que os jogos mais citados pelos alunos podem ser divididos em três tipos. O primeiro tipo são os jogos conhecidos como *Battle Royale* que são, segundo um artigo publicado no site Tectudo em maio de 2018, “um grande grupo de pessoas fica confinado em um mesmo ambiente, com armas à disposição, e somente um sairá sobrevivente. Quando alguém morre, ele não volta, como na maioria dos *games* de tiro. É preciso começar uma partida de novo”.

Ainda segundo o site da IGN Brasil, esse formato de jogo derivou da cultura pop, em especial de um livro que tem o mesmo nome do estilo, de origem japonesa e de filmes com o mesmo dinâmica de narrativa, a exemplo da série cinematográfica Jogos Vorazes. O jogo tem uma duração que, por partida, varia devido a massiva quantidade de players, que vão desde 20 até 100. Os jogos citados pelos alunos são, PlayerUnknown's Battlegrounds, Fornite e Free fire.

O segundo tipo de jogos mais citados são os *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), são jogos que se dão em partidas de 20 a 40 minutos de duração em média, em que duas equipes de cinco jogadores se enfrentam para dominar o mapa inimigo. Os jogos citados são League of Legends e Dota. Tanto o primeiro quanto o segundo tipo possuem uma narrativa e mídia que se baseiam em fantasia e se distanciam da realidade.

O terceiro tipo são jogos que, ao contrário dos anteriores, não tem uma limitação de tempo em partidas, mas sim possuem uma história a ser desvendada pelo jogador. São jogos que tem uma aproximação de enredo onde as regras do

jogo são próximas ao nosso dia-a-dia, apesar de terem gêneros diferentes entre si. Os jogos citados são GTA V, Fifa, Call of Duty e The Sims.

#### 4.2 Os jogadores e suas preferências

Foi visto os fatores mais importantes e motivadores nos *games* e também os momentos que são mais motivadores no cotidiano dos alunos, para isso foram elaboradas questões que pediam para eles mensurar esses momentos. Foi observado que, quanto a momentos do dia-a-dia, a maioria das respostas elencaram os tópicos “encontrar amigos”, “jogar um *game*” e “praticar esportes” foram os mais cotados como momentos muito motivadores conforme podemos ver no gráfico 6.



Gráfico 6: Momentos mais motivadoras do dia segundo os alunos.

Quando questionados perante aspectos importantes dos *games*, os que têm maior relevância para os alunos, conforme pode ser visto no gráfico 7 são em primeiro lugar jogabilidade, em segundo facilidade de acesso, e em terceiro ficaram empatados gráficos, fuga da realidade, e pequena duração de tempo. Esses dados convergem com os tipos de jogos citados anteriormente que os alunos costumam jogar, em especial a característica de pequena duração de tempo que converge com os *games Battle Royale* e MOBAS.

Além disso, pode-se observar a ação da Teoria do Flow perante as repostas apresentadas, pois observamos que jogabilidade é nada mais que a capacidade de se adentrar nos desafios propostos na presença de *feedbacks* constantes provindos

do mesmo, dando a sensação ao jogador de pleno controle das ações tomadas, assim como a qualidade dos gráficos alimenta esses *feedbacks* juntamente com uma maior facilidade de realizar o processo de evasão temporal e perda da autoconsciência reflexiva, gerando assim a fuga da realidade.

Quanto à facilidade de acesso, observa-se que isso é um aspecto prezado pelos jogadores não pelo efeito direto que causa à psique tal como os anteriores, mas sim por um fator socioeconômico, visto que boa parte dos jogos citados são gratuitos ou passíveis de pirataria.

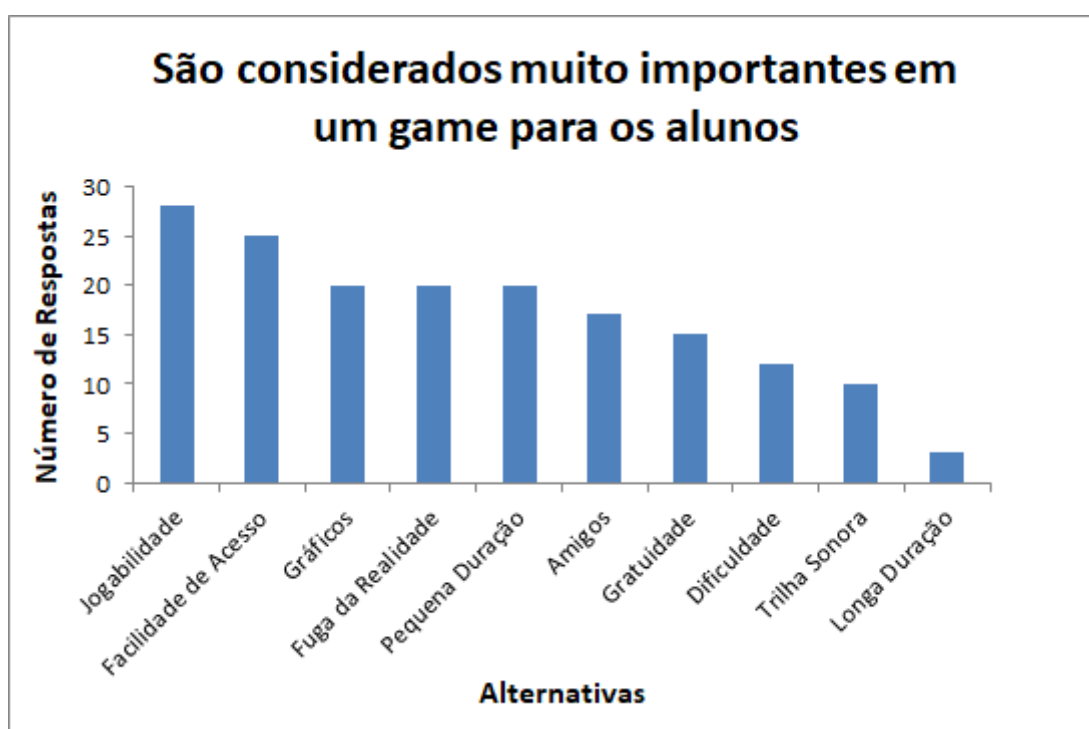


Gráfico 7: Características consideradas muito importantes em um *game* para os alunos.

Reforçando a ideia do parágrafo anterior, são observadas as respostas sobre quais os aspectos mais motivadores de continuar jogando um *game*, onde a diferenciação de número de respostas positivas foi pouca entre a maioria dos tópicos elencados.

Enredo, gráficos, dificuldade e mecânicas foram os tópicos mais bem cotados entre os dispostos nas perguntas para serem avaliados. Estes aspectos permeiam a capacidade de construção do momento autotélico, tal como a entrada no estado de *flow*, sendo assim mantenedores dos mesmos e, por consequência, considerados

pelos alunos importantes, já que de maneira subjetiva eles são iniciados e imersos por esses fatores no estado de *flow*.

Um reforço à ideia anterior é que quando foi pedido para que os sujeitos citassem aspectos que detestam em jogos, todos especificaram situações de interrupção do *game* ou que dificulte a manutenção do estado de *flow*, tais como *bugs*, anúncios comerciais, gráficos de baixa qualidade e sistemas *pay-to-win* (sistema de jogo onde os jogadores mais bem sucedidos são aqueles que despendem mais dinheiro no jogo).



Gráfico 8: Aspectos mais motivadores de continuar jogando um *game* segundo os alunos.

Também é possível ver apontamentos que direcionam a condição econômica e de sociabilidade dos jovens entrevistados, já que a presença de amigos vem logo em seguida. Isso mostra o poder socializador dos jogos, onde o jogador pode evoluir de forma a sair de uma subjetividade egocêntrica pessoal para adentrar em algo coletivo que se torne enriquecedor não só para o sujeito, mas para aqueles ao seu redor, como Kamii (1980, p.55) aponta que “os jogos em grupo devem ser usados em sala de aula não pelo mero fato de ensinar crianças a jogá-los, mas para promover sua habilidade de coordenar pontos de vista”.

A presença do fator de sociabilidade e psicológico apresentados não são desenvolvidos de forma separada para os alunos, pois os gráficos apresentados apontam as respostas que foram dadas através de escalas pelos sujeitos, onde foram priorizadas aquelas que possuem alta relevância para cada sujeito durante a análise dos dados, a partir de uma escala simples de 1 a 10 para motivação, onde 1 era equivalente a pouco motivado e 10 equivalente a muito motivado. Além disso, foi feita uma pergunta dissertativa sobre o que mais os motiva a continuar jogando, e diversas falas indicaram os pontos citados acima, tais como:

*“Me motiva fugir um pouco da realidade e me motiva a vontade de ser um dos melhores entre meus amigos.”*

*“A motivação maior que tu sente é a necessidade de jogar para passar a frente dos teus amigos.”*

Tal resposta mostra que o fator de sociabilidade dentro do jogo pode, de certa forma, se tornar um meio de entrada ao estado de *flow*, Souza (2017, p.683) fez uma análise quanto esse aspecto em relação a construção do caráter autotético no jogo League of Legends observando que

Com base nos processos de socialização que o jogador vivencia dentro de uma situação agradável e compartilhada no LoL infere-se que existe uma construção de um sistema de *feedback* orientado pelo jogo de uma maneira indireta, através dos jogadores, que se tornam o próprio *feedback* uns para os outros e os estimula a se manterem jogando. (SOUZA, 2017, p. 683)

#### 4.3 Os jogadores, a família e a escola

Os alunos foram questionados sobre a recepção da família e da escola quanto aos *games* e nisso foi percebido que a recepção familiar é consideravelmente alta quanto a jogarem, pois 23 dos 37 alunos que jogam frequentemente disseram que suas famílias não viam problemas ou até jogavam com eles, frases como as abaixo mostram isso:

*“Minha família adora, incentivo bastante eles a jogarem comigo.”*

*“Meu pai e irmão também jogam e minha mãe prefere que eu jogue apenas no final de semana mas eles são bem de boas.”*

*“Acho que recebem bem, eles não se incomodam com isso.”*



Entretanto um aspecto oposto e extremo é apontado pelos sujeitos quando questionados como eles pensam que a escola recebe os jogos. Todos os alunos deram respostas negativas quanto a recepção escolar dos jogos, em especial dos *games*, eles apontam que a escola vê como:

- Distração: *“Eles não recebem os jogos muito bem, alguns profs dizem ser perda de tempo.”*
- Sem utilidade: *“Eles não gostam por que não ajuda com as aulas.”*
- Má influência: *“A escola pensa que os jogos estragam os alunos, uma recepção não muito boa.”*
- Ou que eles só se detêm aos jogos esportivos: *“Não muito bem, pois de jogos aqui só os esportivos.”*

Apesar das respostas que os alunos apresentaram, a maioria, 21 alunos de 37 que jogam, se posicionou a favor da inserção de *games* na escola e na sala de aula, inclusive citando maneiras de como fazer isso com a atual infraestrutura da escola e quais jogos eles imaginavam que poderiam contribuir para o ensino de certas matérias.

*“Sim, poderíamos jogar na sala de informática ou até pelo celular se liberarem o WiFi.”*

A principal ligação que foi citada está no ensino de história, onde jogos como God of War, Uncharted e Battlefield 1 (BF1) foram os com maior menção.

*“Sim, talvez jogos que de certa forma façam parte da matéria, por exemplo, BF1 com história.”*

*“Sim, tipo God of War e explicar mitologia, usando o projetor.”*

Também foi citado o desejo de se usar os *games* com o intuito de lazer ou interação social pelos alunos, sem uma relação direta com as matérias mas com uma valorização da sinergia escolar.

*“Bah seria uma boa, ia ter interação entre as turmas e o colégio iria ganhar com isso, ainda com diversão dos alunos.”*

Observa-se, assim, não só a valorização dos *games* apenas em sentido hedonista, mas também o entendimento daqueles que jogam como um objeto construtivo a si e aos demais. Entretanto, uma parcela dos alunos apontou que apesar de jogarem, não viam uma boa ideia trazer para dentro da escola esse tipo de atividade, com o pressuposto que seria uma forma de distração, futilidade, ou que, apesar de ser algo interessante, os demais colegas prejudicariam o momento.

*“Não, acho que não tem necessidade, temos coisas mais importantes para fazer.”*

*“Acho melhor não, mas ficaria feliz de se acontecesse, mas tem gente que não saberia aproveitar.”*

*“Não, pois atrapalharia minha aprendizagem em relação a matéria.”*

Nessas falas pode ser visto o estado social que são colocados os *games*. Apesar de terem um espaço significativo na vida dos alunos, observando o que já foi dito até aqui, o espaço escolar e o momento de estudo, para os jovens, é algo separado do momento de lazer.

De um lado leva-se em consideração que é resultado da estrutura social que rebaixa o lazer em relação ao fazer pedagógico, do outro lado podemos ver isso como um fator que pode ser o catalizador de uma das motivações de jogar, fazer a fuga da realidade.

## **5. CONCLUSÕES**

Neste estudo, foi possível entender um pouco mais sobre as preferências e motivações dos alunos referentes aos *games*. Inicialmente é observável que existe um movimento crescente de popularização dos *games* em plataformas móveis.

O Ministério da Cultura divulgou, em 2018, o II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, que levou em consideração os anos de 2014, 2015 e 2016. Nele, são apresentados dados que convergem com os deste trabalho, pois, tal como se apresenta no documento divulgado, no Brasil cerca de 93% da população possui telefone celular, ao passo que 39% fez uso de algum tipo de jogo no celular. O

documento também apresenta que, para o mercado dos *games*, os jogos para dispositivos móveis são os maiores geradores de receita a nível nacional e mundial.

Os dados apresentados também mostram, de maneira preliminar e dentro das limitações (ausência de literatura sobre a temática, temporalidade, espaço e recursos), como a motivação dos jovens entrevistados se constrói, tanto em aspectos sociais como em aspectos psicológicos.

A Teoria do Flow traz importantes considerações sobre a temática deste trabalho. De início observa-se os apontamentos que se constroem pelas respostas dos alunos quanto à momentos motivadores do dia, sendo “encontrar amigos”, “jogar um *game*” e “praticar esportes” os três mais cotados com notas de alto nível de motivação para os alunos.

São estas três opções os momentos que tem potência de realizarem o ingresso e manutenção do estado de *flow*, pois a entrada e permanência nessas conjecturas acabam se definindo basicamente pelas oportunidades de ação com objetivos claros e *feedback* imediato.

Nas atividades relativas a *games* e esportes temos *feedbacks* pré-definidos com funcionalidade própria, entretanto com “encontrar amigos” é possível pensar na relação de *feedback* montado pela comunidade em si. O desenvolvimento do diálogo de forma transversal entre os membros pode acabar se tornando o *feedback* para a existência do estado *flow* tal como Souza (2017) aponta em seu trabalho, onde é visto a organização da comunidade de *gamers* dentro e fora do jogo como um *feedback* para os sujeitos se manterem jogando.

Entretanto, as relações mais pertinentes estão nos resultados e falas voltadas para as questões sobre os aspectos relativos ao ato de jogar. Pode ser identificado os maiores motivadores para a entrada e permanência no *game* e como os indivíduos percebem a sua comunidade em relação aos seus hábitos de jogar.

Enredo, gráficos, dificuldade e mecânicas, foram considerados os pontos mais relevantes de um jogo para motivar os alunos a se manterem jogando, conforme apresentado e discutido anteriormente, juntamente com a pergunta semelhante feita de nível de importância de determinadas características no jogo, onde as respostas com maior citação foram jogabilidade, facilidade de acesso, gráficos, fuga da realidade e pequena duração de tempo.

Essas características apontadas pelos jogadores apresentam uma relação forte se as informações de relevância e motivação que eles responderam forem cruzadas. Em ambas as questões, nas respostas analisadas, é perceptível a presença de fomentadores de saída da zona de conforto das habilidades dos alunos através de desafios, a ver jogabilidade, dificuldade do jogo e mecânicas.

A análise é condizente com o que se é esperado para a movimentação do indivíduo para o estado de *flow*, conforme o que é descrito por Nakamura e Csikszentmihalyi (2009) onde o indivíduo, quando entra em estado de *flow* e posteriormente acaba por cair em tédio, faz um ajuste de seus níveis de habilidade e desafio em busca do retorno ao *flow*.

Em acréscimo, é notável a presença da fomentação de fuga da realidade, que acaba por ser entendida e desejada pelos alunos entrevistados, seja de forma direta, com a menção do termo “fuga da realidade”, ou através de pontos que são catalisadores do termo, como a necessidade de gráficos com boa resolução e enredo cativante, e entende-se o fato dos jogos que se aproximam da realidade do jogador como GTA V, Fifa, Call of Duty e The Sims estarem entre os mais citados pelos alunos.

A “facilidade de acesso” e “pequena duração de tempo” podem ser, além do que já discutido, prognósticos de configurações sociais. Ambas características condizem com o movimento recente de migração para celulares e smartphones como carro chefe do mercado de jogos.

Com o fomento a este tipo de tecnologia, os *games* se tornaram mais fáceis de fazer *download* e instalar, já que ao contrário dos consoles e computador, apenas a aquisição dos dados do jogo de forma virtual é possível, ao passo que essas duas plataformas dispõem também de CD's, DVD's, *Blueray's*, fitas e afins para ter o acesso ao jogo. Devido também às condições de *hardware* e *software*, os mesmos passam a ter menos tempo de desenvolvimento da dinâmica do *game*.

É possível confirmar isto com os jogos *Battle Royale* sendo os mais citados, pois todos eles dispõem de acesso para jogo em todas as plataformas. Também é visível como um espaço de limbo destes os jogos do tipo MOBAS, pois eles possuem uma duração curta, mas os mais citados são jogos exclusivos de computador.

Portanto, se resume às preferências dos alunos entrevistados por *games* de alta imersividade, realismo e longa duração ou por *games* de pequena duração e relativamente mais fantasiosos. Porém para ambos os casos a presença de desafio orientado de *feedback* se torna indispensável para motivar o jogador. Esse *feedback* pode ser proporcionado pelo *game* em si ou pela comunidade que o envolve, fazendo os jogadores serem os produtores do *feedback*.

A união de todos esses fatores faz com que o sujeito se desacomode e entre em um processo de funcionalidade intensa denominado *flow*, onde suas capacidades ficam coordenadas com a atividade inserida em um processo autotélico do indivíduo, ou seja, se joga por simplesmente jogar.

Um bônus que se acrescenta a essas conclusões é a concepção que o aluno tem de sua sociedade perante o que a mesma demonstra para ele quanto seu desejo de jogar. Nas falas relativas à família encontram-se discursos de acalento e respeito pelo mundo que o *gamer* frequenta, seu espaço não é visto como uma inutilidade ou prejudicial.

Podemos repensar isso com uma atualização do conceito de capital cultural que é apresentado por Bourdieu (2014, p.82) como capital cultural objetificado, que seria a aquisição e fomentação da utilização de bens culturais tal fala o autor como, “quadros, livros, dicionários, máquinas, que constituem indícios ou realização de teorias, de críticas dessas teorias, de problemáticas, etc.” e que são dados pela família aos filhos e acarreta no sucesso escolar.

Entretanto, para os alunos, os *games* não possuem espaço na escola, sendo que acabam por serem taxados como algo sem valor, Fortuna (2000, p.03) aponta que “Com efeito, o que vitima o jogo, engendrando seu status rebaixado perante as demais atividades, é sua não-seriedade, o prazer que implica, e sua improdutividade”.

A escola acaba por não aceitar, ou os alunos criam essa imagem de ausência e separação do lúdico com o pedagógico desde suas origens, a exemplo de configurações como temporalidade de recreio, hora ou dia do brinquedo, ou jogo ser limitado seu espaço a educação física.

Isso decorre de um sistema social que tem uma supervalorização do fator de utilidade do que se faz e aprende perante o lucro que se pode obter, sendo a

imagem da escola associada como local de desenvolver-se para o mercado de trabalho. Ordine (2013, p.109) mostra bem o problema dessa forma de associação dizendo que:

[.....] equiparar o ser humano exclusivamente com sua profissão seria um erro gravíssimo: Em todo o ser humano há algo de essencial que vai muito além de seu próprio “ofício”. Sem essa dimensão pedagógica, ou seja, totalmente afastada de qualquer forma de utilitarismo seria muito difícil no futuro, continuar a imaginar cidadãos responsáveis, capazes de abandonar o próprio egoísmo para abraçar o bem comum, expressar a solidariedade, defender a tolerância, reivindicar a liberdade, proteger a natureza, defender a justiça. (ORDINE, 2013, p.109)

Este trabalho mostrou uma lacuna que existe no entendimento e na completude de saber como se motivam os nossos jovens. Ele foi feito em caráter exploratório e são necessárias maiores investigações para uma melhor resolução do panorama geral da motivação dos alunos, em especial do desenvolvimento do *flow* perante *games* e na escola.

Seria de extrema importância saber como essa motivação se desenvolve em nível de escalas, estudos de Experiência de Amostragem (Experience Sampling Method - ESM) como os citados por Csikszentmihalyi (2009) que se baseiam em medir várias vezes ao dia, em um grupo de pessoas, através de questionários como estas estão se sentindo no cotidiano ou em momentos específicos, aplicados com alunos dentro da escola ou jogando algum *game* seria uma boa contribuição para o melhor entendimento do tema.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Lynn. GAMES E EDUCAÇÃO: DESVENDANDO O LABIRINTO DA PESQUISA. **Revista da FAEEBA - Educação e Contemporaneidade**, Bahia, v. 26, n. 50, p. 177-186, jul./dez. 2013. Disponível em: <<https://revistas.uneb.br/index.php/faeeba/article/view/761/534>>. Acesso em: 05 abr. 2018.

ALVES, Lynn. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. 1 ed. São Paulo: Futura, 2005. 255 p.

BOURDIEU, Pierre. **Escritos de educação**. 15 ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2014. 279 p.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem**. 1 ed. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1958. 301 p.

DUARTE, J. B. Estudos de caso em educação. Investigação em profundidade com recursos reduzidos e outro modo de generalização. **Revista Lusófona de Educação**, 2008, 11, p. 113-132. Disponível em: <<http://www.scielo.oces.mctes.pt/pdf/rle/n11/n11a08.pdf>>. Acesso em: 23 set. 2013.

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6) p. 147-164

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 62 ed. Chile: Paz e Terra, 1968. 253 p.

GOMES, S. et al. Flow in paralympics track and field. **Suplemento do 1º EPEPS**, São Paulo, v. 8, n. 2, p. 985-992, set. 2012. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/html/2730/273023568124/>>. Acesso em: 16 mai. 2018.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. 8 ed. São Paulo: Perspectiva, 2014. 236 p.

IGN BRASIL. **5 detalhes para saber antes de encarar um game 'battle royale'**. Disponível em: <<https://br.ign.com/battle-royale/55893/feature/5-detalhes-para-saber-antes-de-encarar-um-game-battle-royale>>. Acesso em: 03 out. 2018.

KAMII, Constance; DEVRIES, Rheta. **Jogos em grupo na educação infantil: Implicações da teoria de Piaget**. 2 ed. São Paulo: Trajetoria Cultural, 1980. 355 p.

LOPEZ, Shane J.; SNYDER, C. R.. **Oxford handbook of positive psychology**. 2 ed. New York: Oxford University Press, 2009. 709 p.

MCGONNIGAL, Jane. **Reality is broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World**. Londres: Penguin Books, 2011.

MOSTARDEIRO, Ágata Vieira; REAL, Luciane Magalhães Corte. Gênero e Personagens em League of Legends: Um Estudo de Caso. **SBC – Proceedings of SBGames 2017**, Curitiba, p. 967-970, nov. 2017.

NPD. **New report from the npd group provides in-depth view of brazil's gaming population**. Disponível em: <<https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press->

releases/2015/new-report-from-the-npd-group-provides-in-depth-view-of-brazils-gaming-population/>. Acesso em: 03 mai. 2017.

ORDINE, Nuccio. **A utilidade do inútil: Um Manifesto**. 12 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2013. 222 p.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**.. 3 ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1971.

RATHUNDE, K.; CSIKSZENTMIHALYI, M.. Middle-school students' motivation and quality of experience: A comparison of Montessori and traditional school environments. **American Journal of Education**, Chicago, v. 1, n. 111, p. 341-371, jan./dez. 2005.

ROETTIGERS, Cassia. CONSTRUÇÃO E VALIDAÇÃO DE UMA ESCALA DE FLOW PARA ATLETAS E PRATICANTES DE EXERCÍCIO FÍSICO. **Dissertação de Mestrado**, Florianópolis, dez. 2014. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/132959/333354.pdf?sequencia=1>>. Acesso em: 17 ago. 2017.

SCHMIDT, J. A.; SHERNOFF, D. J.; CSIKSZENTMIHALYI, M.. Individual and situational factors related to the experience of flow in adolescence: A multilevel approach. **Oxford handbook of methods in positive psychology**, New York, p. 542-558, jan./dez. 2006.

SOUZA, Matheus Antonio De Andrade Lima De; REAL, Luciane Magalhães Corte. O caráter autotélico de League of Legends. **SBC – Proceedings of SBGames 2017**, Curitiba, p. 681-687, mar./nov. 2017. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/173531.pdf>>. Acesso em: 04 nov. 2017.

SAKUDA, Luiz Ojima; FORTIM, Ivelise (Orgs.). **II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. Ministério da Cultura: Brasília, 2018. Disponível em: <<http://www.tinyurl.com/censojogosdigitais>>. Acesso em: 20 nov. 2018.

TECTUDO. **O que é e como funciona o battle royale, de jogos como fortnite e pubg**. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/05/o-que-e-e->



como-funciona-o-battle-royale-de-jogos-como-fortnite-e-pubg.shtml>. Acesso em: 03 out. 2018.

TURNER, C. J.; MEYER, D. K.. A classroom perspective on the principle of moderate challenge in mathematics. **School Psychology Quarterly**, EUA, v. 6, n. 96, p. 158-176, jan./dez. 2004.

VIEIRA, L. F. et al. Estado de fluxo em praticantes de escalada e skate downhill. **Motriz: Revista de Educação Física**, Rio Claro, v. 17, n. 4, out./dez. 2011. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1980-65742011000400003&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1980-65742011000400003&script=sci_arttext)>. Acesso em: 12 set. 2018.

MACEDO, Tarcízio. A rede de negociações na arquitetura da cultura participativa de League of Legends. **SBC – Proceedings of SBGames 2016**, São Paulo, p. 793-802, set. 2016. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/profile/Tarcizio\\_Macedo2/publication/317088871\\_Best\\_Event\\_Paper\\_Award\\_and\\_Best\\_Paper\\_Award\\_-\\_Culture\\_Track\\_-\\_SBGames\\_2016\\_A\\_rede\\_de\\_negociacoes\\_na\\_arquitetura\\_da\\_cultura\\_participativa\\_de\\_League\\_of\\_Legends\\_The\\_network\\_of\\_negotiations\\_at\\_the\\_archite/links/59250601aca27295a8c2d5f1/Best-Event-Paper-Award-and-Best-Paper-Award-Culture-Track-SBGames-2016-A-rede-de-negociacoes-na-arquitetura-da-cultura-participativa-de-League-of-Legends-The-network-of-negotiations-at-the-arch.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Tarcizio_Macedo2/publication/317088871_Best_Event_Paper_Award_and_Best_Paper_Award_-_Culture_Track_-_SBGames_2016_A_rede_de_negociacoes_na_arquitetura_da_cultura_participativa_de_League_of_Legends_The_network_of_negotiations_at_the_archite/links/59250601aca27295a8c2d5f1/Best-Event-Paper-Award-and-Best-Paper-Award-Culture-Track-SBGames-2016-A-rede-de-negociacoes-na-arquitetura-da-cultura-participativa-de-League-of-Legends-The-network-of-negotiations-at-the-arch.pdf)>. Acesso em: 01 abr. 2017.

RAMOS, Daniela Karine. JOGOS ELETRÔNICOS E APRENDIZAGEM: ASPECTOS MOTIVACIONAIS NA PERCEPÇÃO DE JOVENS JOGADORES. **NUPEM**, Campo Mourão, v. 7, n. 12, p. 209-225, jun. 2016. Disponível em: <<http://www.fecilcam.br/revista/index.php/nupem/article/viewFile/516/468>>. Acesso em: 01 jun. 2017.

REAL, L. C. et al. Jogo League of Legends desafiando o trabalho em grupo. **Proceedings of SBGames 2017**, São Paulo, p. 1470-1476, set. 2016. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/156796.pdf>>. Acesso em: 08 mar. 2017.

REAL, L. M. C. et al. MAPEANDO JOGADORES DE LEAGUE OF LEGENDS (LOL): UM ESTUDO DE CASO. **I Simpósio Latino-Americano de Jogos**, Araranguá, p. 86-90, out. 2016. Disponível em: <<http://slatjogos.ufsc.br/poster/view/16.html>>. Acesso em: 08 mar. 2017.

SAKUDA, Luiz Ojima; FORTIM, Ivelise (Orgs.). **II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. Ministério da Cultura: Brasília, 2018. Disponível em: <<http://www.tinyurl.com/censojogosdigitais>>. Acesso em: 20 nov. 2018.

VIEIRA, L. F. et al. Estado de fluxo em praticantes de escalada e skate downhill. **Motriz: Revista de Educação Física**, Rio Claro, v. 17, n. 4, out./dez. 2011. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1980-65742011000400003&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1980-65742011000400003&script=sci_arttext)>. Acesso em: 12 set. 2018.

YIN, R. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.

## 7. APÊNDICE - QUESTIONÁRIO

**Nome:** \_\_\_\_\_  
**Idade:** \_\_\_\_\_ **Série/Ano:** \_\_\_\_\_  
**Gênero:** \_\_\_\_\_

1 - Você costuma jogar algum tipo de Videogame/Jogos online? Se sim, quais?

2- Marque abaixo quais plataformas você costuma usar para jogar:  
( ) Consoles (Xbox, Playstation, etc) ( ) Celular ( ) Tablet ( ) Computador

3- Cite no mínimo 3 aspectos que você mais gosta nos games.

4- Cite no mínimo 3 aspectos que você mais detesta nos games?

5- Para você **o quão importante é num game** os itens abaixo:

- a. Jogabilidade - ( ) Pouco ( ) Médio ( ) Muito
- b. Trilha sonora - ( ) Pouco ( ) Médio ( ) Muito
- c. Gráficos - ( ) Pouco ( ) Médio ( ) Muito

- d. Facilidade de acesso - ( ) Pouco ( ) Médio ( ) Muito
- e. Dificuldade - ( ) Pouco ( ) Médio ( ) Muito
- f. Ter amigos que joguem - ( ) Pouco ( ) Médio ( ) Muito
- g. Ser gratuito - ( ) Pouco ( ) Médio ( ) Muito
- h. Fazer você fugir da realidade - ( ) Pouco ( ) Médio ( ) Muito
- i. Ter pouco tempo de duração - ( ) Pouco ( ) Médio ( ) Muito
- j. Ter muito tempo de duração - ( ) Pouco ( ) Médio ( ) Muito

6. O que te **motiva** continuar jogando?

7 - Como você pensa que a escola recebe os jogos?

8- Como você pensa que sua família é receptiva aos seus jogos?

9 - Você gostaria de ver games e jogos em sala de aula? Se sim, diga quais e como, se possível.

10- Marque abaixo com uma **nota de 1 a 10, onde 10 é igual a muito motivado e 1 é igual a desmotivado**, qual atividade/parte do dia você se sente mais motivado:  
0 quando não se aplica.

<input type="checkbox"/> Durante a aula. <input type="checkbox"/> Durante o trabalho/estágio. <input type="checkbox"/> Praticando algum esporte. <input type="checkbox"/> Navegando na internet <input type="checkbox"/> Jogando algum jogo de tabuleiro <input type="checkbox"/> Ajudando nos afazeres domésticos	<input type="checkbox"/> Indo a uma festa <input type="checkbox"/> Assistindo um jogo de futebol <input type="checkbox"/> Encontrando amigos <input type="checkbox"/> Lendo um livro <input type="checkbox"/> Jogando um jogo online. <input type="checkbox"/> Outro: _____
---	--

11 - Marque abaixo com uma **nota de 1 a 10, onde 10 é igual a muito motivado e 1 é igual a desmotivado**, quanto a características de jogos que você joga.

<input type="checkbox"/> Gráficos <input type="checkbox"/> Mecânicas e dinâmica do jogo <input type="checkbox"/> Regras do jogo. <input type="checkbox"/> Facilidade de acesso <input type="checkbox"/> Custo financeiro	<input type="checkbox"/> Enredo/ História do jogo e personagens <input type="checkbox"/> Amigos que joguem <input type="checkbox"/> Tempo de jogo <input type="checkbox"/> Dificuldade/ Desafio.
--	---

## 7.1 Apêndice – Termos de consentimento Livre e Esclarecido

### UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL FACULDADE DE EDUCAÇÃO

#### Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Gostaríamos de solicitar sua autorização para que seu filho(a) participe da pesquisa intitulada “Motivação em games: Um estudo de caso no Ensino Médio”, realizada pelo graduando Matheus Antonio de Andrade Lima de Souza como parte de seu curso de graduação em licenciatura em ciências biológicas na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, com orientação da professora Luciane Magalhães Corte Real.

O objetivo da pesquisa é avaliar como se constrói o interesse em jogos digitais em jovens que estão no ensino fundamental e médio e quais os aspectos dessa construção podem ser incorporados no fazer pedagógico por docentes e suas instituições de ensino.

A pesquisa será realizada em forma de entrevistas individuais com sujeitos pré-selecionados através de um questionário inicial, onde os alunos irão comentar sobre sua motivação em jogar jogos eletrônicos bem como o que mais gostam nos jogos e como se configura a dedicação dos mesmos para esses ambientes lúdicos virtuais, como se dá a motivação deles para o ambiente escolar bem como os conteúdos desenvolvidos por seus professores e como a escola pode se tornar mais prazerosa para eles.

A colaboração dos alunos se dará da seguinte forma: Após a realização do questionário, as entrevistas realizadas pelos alunos serão gravadas em áudio e posteriormente analisadas. Após a conclusão da pesquisa, este material será guardado no arquivo pessoal do pesquisador. Tanto o material de áudio como as entrevistas escritas não serão identificados para evitar a exposição dos participantes e serão mantidos sob sigilo, e as informações obtidas através desta pesquisa serão confidenciais.

A participação do aluno não é obrigatória e ele poderá desistir da participação a qualquer momento, caso sinta-se ou desconfortável com o tipo de atividade ou com os registros realizados.

Esta pesquisa pretende colaborar com o enriquecimento das estratégias de ensino e de aprendizagem, visando à qualificação da Educação de maneira geral.

Você receberá uma cópia deste termo onde consta o telefone e o endereço institucional do pesquisador, podendo tirar suas dúvidas sobre o projeto e sua participação, agora ou a qualquer momento.

---

Assinatura do(a) Pesquisador(a)

Endereço: Av. Paulo Gama, s/n, Faculdade de Educação - Prédio 12201 – Porto Alegre/RS

Telefone: 51 – 3222 – 3884 / 51 – 9852 0209/ 51 – 3308 3427 (Comissão de Pesquisa da Faculdade de Educação – UFRGS)

Contatos da pesquisador – E-mail: matheus.andrade@ufrgs.br

Eu,.....  
..... declaro que fui devidamente esclarecido e concordo com a participação de meu filho(a) ..... na pesquisa acima descrita, assim como autorizo a realização de gravações de áudio no encontro em que ele participará ao longo da pesquisa e a utilização deste para os fins propostos no projeto.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do(a) pai/mãe ou responsável

\_\_\_\_\_  
Documento de Identificação do(a) pai/mãe ou responsável

\_\_\_\_\_  
Data

Eu,.....  
.....(nome por extenso do sujeito de pesquisa /menor de idade), declaro que recebi todas as explicações sobre esta pesquisa e concordo em participar da mesma, desde que meu responsável legal concorde com esta participação. Autorizo também a realização de gravações de áudio no encontro em que eu participar, assim como a utilização deste para os fins da pesquisa.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do sujeito de pesquisa

\_\_\_\_\_  
Documento de Identificação do sujeito de pesquisa

\_\_\_\_\_  
Data