

IDENTIFICAÇÃO DO PÚBLICO-ALVO E DE SITUAÇÕES PROFISSIONAIS PARA A PRODUÇÃO DE UM GAME NA ÁREA DE TECNOLOGIA E ENGENHARIA

José Yago B. L. Ferreira*, Bárbara J. A. Rocha**, Camila S. Pereira-Guizzo¹.

*Faculdade SENAI CIMATEC, CST em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, PIBIC, Fapesb.

**Faculdade SENAI CIMATEC, CST em Gestão da Produção Industrial, PIBIC, Fapesb.

¹Orientadora do projeto, Faculdade SENAI CIMATEC.

Palavras Chave: *game, formação profissional, jogos educacionais, educação em tecnologia e engenharia.*

Introdução

Nos últimos anos houve um crescente avanço tecnológico, principalmente na área computacional. Seguindo esse avanço, cresceu também a produção de *games* e os interessados por jogos. Algo que antes era visto apenas como entretenimento, hoje pode ser um aliado para a prática docente. Partindo dessa perspectiva, este projeto foi idealizado para uma mudança no paradigma de aprendizagem, produzindo um recurso computacional para ser aplicado em um meio geralmente regido por quadros e pilotos. Portanto, o objetivo geral deste projeto é contribuir para a produção de um game capaz de possibilitar aos estudantes da área de tecnologia e engenharia a aprendizagem de comportamentos sociais exigidos frequentemente no desempenho profissional.

Foram elaboradas doze questões com o objetivo de caracterizar o perfil universitário e situações profissionais. Posteriormente, foi desenvolvido um formulário do *Google Forms*, onde todas as questões foram organizadas nesse questionário eletrônico. A aplicação do questionário eletrônico ocorreu por diversos meios digitais, tornando mais simples e ágil a coleta de dados. Os resultados foram analisados por meio de estatística descritiva.

Resultados e Discussão

Participaram da pesquisa 219 universitários dos cursos de tecnologia e engenharia da Faculdade de Tecnologia SENAI CIMATEC, distribuídos em: Eng. Mecânica, Eng. de Materiais, Eng. de Controle e Automação, Eng. de Produção, Eng. Elétrica, Eng. Civil, Tec. Gestão Ambiental, Tec. Mecatrônica Industrial, Tec. Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Tec. Logística, Tec. Processos Gerenciais, Tec. Polímeros, Tec. Segurança do Trabalho, Tec. Redes de Computadores e Tec. Sistemas Automotivos. A maioria dos alunos que compõe essa amostra é do sexo masculino (68%), sendo que 32% representaram o sexo feminino. 69% dos alunos não estavam trabalhando, enquanto 31% estavam empregados. A maioria (58%) dos pesquisados relatou jogar esporadicamente, enquanto 34% relataram jogar diariamente e uma minoria (8%) relatou não se interessar por jogos digitais. Das tecnologias utilizadas para jogar, nota-se que o celular/smartphone e o computador predominaram. Questionados se a experiência de jogar trazia

algum benefício para sua vida, 60% dos alunos consideraram importantes, enquanto 29% consideraram talvez e 11% não consideraram uma experiência interessante. Em relação ao tipo de jogo digital, em primeiro lugar apareceu o tipo de jogo "aventura", seguido por "ação" e "esporte". Quanto à opinião deles sobre a importância do uso de jogos digitais no ensino universitário, a maioria (78%) considerou importante e 22% dos universitários não consideraram importante a experiência da jogabilidade nesse contexto. As situações profissionais sugeridas para o jogo foram: simulação de processos industriais e de testes, raciocínio lógico, planejamento/ estratégia, cognição e controle emocional, inovação e empreendedorismo. Considerando as habilidades que o jogo pode abordar, os estudantes consideraram mais importantes: "Tomar decisões de forma colaborativa", seguida por "Expressar ideias" e "Buscar cooperação".

Conclusões

Esta pesquisa buscou compreender de que modo um *game* pode ajudar estudantes da área de tecnologia e engenharia na aprendizagem de comportamentos sociais exigidos frequentemente no desempenho profissional. O propósito do game é criar um ambiente virtual de aprendizagem para envolver os alunos em simulações práticas do trabalho. Os jogos têm atraído cada vez mais usuários, além de ser um recurso importante para intervenções em sala de aula e no contexto educacional.

Conclui-se que a produção do game poderá atender às expectativas do público-alvo: universitários dos cursos de tecnologia e engenharia. Este levantamento de expectativas facilitará a segunda etapa do projeto, já em andamento, que é o desenvolvimento do game. O jogo digital focará situações de empreendedorismo e inovação.

Agradecimentos

Agradecemos os estudantes da Faculdade de Tecnologia CIMATEC, que participaram da pesquisa com entusiasmo e compromisso.

Agradecemos a FAPESB pelo apoio financeiro com as bolsas PIBIC e também com o projeto aprovado no edital 23/2013.