



JOGOS SÉRIOS COMO GUIAS DE CARREIRA

Elisa S. CARVALHO¹; Aracele G. O. FASSBINDER²; Paulo C. dos SANTOS³

RESUMO

A ansiedade afeta muitos jovens no ensino médio devido às dúvidas e indecisões sobre qual carreira seguir. Diversas estratégias podem ser utilizadas para tornar esse momento mais confortável. Este estudo, realizado no curso técnico em informática integrado ao ensino médio no IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho, investigou como um jogo sério, no estilo aventura, desenvolvido em Python, pode apoiar a escolha de carreira. Desenvolvido com apoio da área psicológica do campus, o jogo inclui perguntas de autoconhecimento baseadas nas inteligências múltiplas de Gardner, ajudando os participantes a identificar áreas de maior afinidade. Os resultados indicam que o jogo pode promover autoconhecimento e servir como um guia vocacional eficaz.

Palavras-chave: Jogos sérios; Escolha de carreira; Inteligências múltiplas.

1. INTRODUÇÃO

A escolha de carreira para os jovens do ensino médio tem se tornado um motivo crescente de ansiedade entre os estudantes. Em conversas com discentes do IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho e com a psicóloga da instituição, constatou-se que esse é um problema que afeta diversos alunos, sendo uma das principais razões pelas quais procuram atendimento psicológico no campus. Além disso, essa dificuldade não se restringe aos estudantes do IFSULDEMINAS. Segundo Chelli e Schlösser (2021), o processo de decisão sobre uma carreira profissional é frequentemente um fator de intenso estresse para muitos adolescentes, desencadeando ansiedade desproporcional à situação real.

Os autores destacam que, por meio da orientação vocacional, é possível promover maior inteligência emocional, autonomia e autoconsciência nos estudantes, resultando em uma orientação mais eficaz no processo de escolha de carreira (CHELLI & SCHLÖSSER, 2021). Considerando como público-alvo os adolescentes que estão cursando o ensino médio ou que concluíram recentemente seus estudos e estão no momento da escolha profissional, decidiu-se investigar a criação de uma ferramenta lúdica que se conecte mais efetivamente com esse público.

Nesse contexto, os jogos sérios foram escolhidos como a plataforma para a orientação vocacional. Conforme Rocha (2015, p. 692), jogos sérios “são jogos utilizados com propósito de ensino, aprendizagem ou treinamento e não apenas de entretenimento”. Durante a jornada do personagem no jogo, são apresentadas aos jovens diversas perguntas de autoconhecimento,

¹Bolsista PIBIC/CNPq, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: elisacarvalho336@gmail.com.

²Orientador, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: aracele.garcia@muz.ifsuldeminas.edu.br

³Coorientador, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br

baseadas em um questionário já validado e fundamentadas nas inteligências múltiplas de Gardner.

A teoria das múltiplas inteligências, criada pelo psicólogo Howard Gardner em 1983 na Universidade de Harvard, propõe que cada indivíduo possui um perfil de inteligência único, utilizado para diversos propósitos (Gardner et al., 2010, p. 382). Segundo Caetano, a inteligência humana é diversificada, e cada pessoa possui habilidades específicas que facilitam a resolução de problemas em diferentes áreas do conhecimento (CAETANO, 2024, p. 7). Dessa forma, o jogo busca promover a autoconsciência e o autoconhecimento dos discentes, atuando como um guia vocacional eficaz para os estudantes.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Para o desenvolvimento do jogo sério de apoio vocacional, foi empregada a metodologia de Design Thinking, destacada por Murakami (2014, p. 656) como uma abordagem alternativa e eficaz para a criação de jogos sérios. A aplicação do Design Thinking se deu por meio de etapas que envolveram imersão, análise e síntese, idealização, prototipagem e validação.

Na fase de imersão, foram realizadas conversas com estudantes do IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho e com a psicóloga do campus para entender as principais dificuldades e necessidades dos alunos em relação à escolha de carreira. Além disso, foi realizada uma pesquisa de referências sobre jogos sérios já existentes no mercado para identificar boas práticas e elementos relevantes para a criação do jogo.

Na fase de análise e síntese, elaborou-se o Game Design Document (GDD), documento que delineou as mecânicas, mapas, personagens e outras características fundamentais do jogo. Nessa mesma fase, foi feita uma pesquisa para encontrar um questionário validado de inteligências múltiplas, que serviria de base para promover o autoconhecimento nos jogadores. O questionário foi encontrado em inglês e adaptado para o contexto do jogo.

Com o GDD e o questionário em mãos, iniciou-se a fase de idealização e prototipagem. Para o desenvolvimento do protótipo, escolheu-se a linguagem de programação Python, utilizando-se das bibliotecas Pygame e Pytmx para implementar as mecânicas e os gráficos do jogo.

Na etapa final de validação, adotou-se a metodologia de grupo focal, conforme a definição de Caplan (1990) de “pequenos grupos de pessoas reunidas para avaliar conceitos ou identificar problemas”. A validação foi realizada com um grupo focal de 8 estudantes do ensino médio do campus, incluindo alunos do 1º, 2º e 3º anos. Durante a validação, os estudantes interagiram com o protótipo do jogo, discutiram suas percepções sobre as escolhas profissionais, os aspectos técnicos do jogo e a efetividade do questionário de inteligências múltiplas. Essa interação permitiu coletar feedbacks para aperfeiçoamentos e identificar o impacto do jogo na orientação vocacional dos estudantes.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo apresenta uma jornada de autodescoberta, onde o personagem do jogador deve avançar por 4 fases distintas. A partir de uma tela principal (Figura 1A), o herói pode acessar cada fase do jogo, em que o objetivo é coletar baús distribuídos ao longo do caminho (Figura 1B). Ao coletar um baú, uma pergunta é apresentada ao jogador, oferecendo 4 alternativas de resposta (Figura 1C). As respostas escolhidas contribuem para o cálculo de pontuações em diferentes áreas de conhecimento, relacionadas às inteligências múltiplas.

No final das 4 fases, o jogador recebe um resultado consolidado do questionário, mostrando qual área de conhecimento apresentou a maior pontuação. Esse feedback final é baseado nas inteligências múltiplas e serve como uma indicação das áreas em que o jogador demonstra maior afinidade ou inclinação.

Para validar o protótipo do jogo, os alunos experimentaram o jogo e, em seguida, participaram de uma discussão em grupo focal para expressar suas percepções e reações à experiência. Observou-se que a maioria dos alunos ainda não havia decidido qual profissão seguir, revelando a importância de um recurso que promovesse a exploração de possíveis carreiras.

Durante a discussão, muitos estudantes mencionaram que se identificaram com a inteligência em que obtiveram maior pontuação, especialmente os do terceiro ano, que estão mais próximos de escolher uma carreira. Alguns, inclusive, apontaram uma conexão com a inteligência em que alcançaram a segunda maior pontuação, o que ampliou suas possibilidades de reflexão.

A experiência proporcionada pelo jogo permitiu aos alunos explorar áreas de conhecimento que ainda não haviam considerado, servindo como um guia para possíveis trilhas a seguir. Ao interagir com o conteúdo do jogo, os estudantes tiveram a oportunidade de refletir e obter mais autoconhecimento, o que é essencial para a escolha profissional. Além disso, muitos relataram que o jogo os ajudou a entender melhor suas próprias habilidades e preferências, promovendo uma consciência mais aprofundada sobre suas potenciais áreas de interesse.

Essa abordagem mostrou-se eficaz, pois incentivou o autoconhecimento e abriu espaço para que os estudantes visualizassem alternativas de carreira alinhadas às suas habilidades naturais e interesses.



Figura 1 - (a) Tela principal; **(b)** Baús encontrados no mapa ; **(c)** Tela de perguntas

4. CONCLUSÃO

O objetivo do jogo era servir como um guia de profissões, oferecendo aos estudantes uma experiência lúdica e interativa que promovesse a reflexão sobre carreiras e incentivasse o autoconhecimento. Os resultados obtidos durante o processo de validação indicaram que o jogo foi eficaz em alcançar esse objetivo. A maioria dos estudantes conseguiu identificar áreas de conhecimento e habilidades em que se destacavam, muitas vezes revelando afinidades que ainda não haviam considerado.

Observou-se que, especialmente entre os alunos do terceiro ano, o jogo ajudou a fortalecer a autoconsciência e a autonomia necessária para a escolha profissional. Os estudantes expressaram satisfação com a abordagem divertida e atraente do jogo, e relataram que a experiência proporcionou insights valiosos sobre suas preferências e inclinações. Além disso, o jogo estimulou discussões produtivas sobre possíveis caminhos de carreira, contribuindo para que os alunos visualizassem de forma prática e consciente alternativas para o futuro.

Portanto, o jogo alcançou o objetivo proposto, demonstrando potencial como uma ferramenta útil para apoiar jovens em um momento crucial de escolha, ajudando-os a explorar de forma leve e envolvente as suas aptidões e interesses profissionais.

REFERÊNCIAS

CAETANO, F. et al. Teste de associação profissional: uma Alexa Skill para descoberta de personalidades e aptidões em cursos superiores. 2024.

CAPLAN, S. Using focus group methodology for ergonomic design. *Ergonomics*, v. 33, n. 5, p. 527-533, 1990.

CHELLI, G.; SCHLÖSSER, A. Revisão integrativa da literatura: ansiedade frente à escolha de carreira profissional em estudantes do ensino médio. *Seminário de Iniciação Científica e Seminário Integrado de Ensino, Pesquisa e Extensão (SIEPE)*, p. e28525-e28525, 2021.

DA ROCHA, R. V.; BITTENCOURT, I. I.; ISOTANI, S. Análise, projeto, desenvolvimento e avaliação de jogos sérios e afins: visão geral e desafios. *SBIE*, p. 691-700, 2015.

GARDNER, H. et al. *A Retrospective on Multiple Intelligences*. 2010.

MURAKAMI, T. T.; SUGA, L. J.; PEREIRA, A. P. Design thinking no desenvolvimento de jogos sérios: uma revisão sistemática. *Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, v. 13, p. 656-665, 2014.