

Utilização dos eSports como ferramenta de Extensão para Integração com a Comunidade: Um Relato de Experiência

Laion L. F. Manfroi¹, Gustavo P. C. de Almeida¹, Victor R. Santana¹,
Carlos C. J. V. Neto¹, Renan V. V. Souza¹, Iury G. de J. Saldanha¹,
João L. dos Santos¹

¹Ciência da Computação – Centro Universitário Serra dos Órgãos (UNIFESO)
25976-345 Teresópolis – RJ – Brasil

laionluzmanfroi@unifeso.edu.br

Resumo. *A cultura dos jogos eletrônicos está amplamente presente na sociedade moderna. A partir da capacidade de popularização e profissionalização deste tipo de entretenimento, o termo “eSports” (esportes eletrônicos) foi adotado para definir os modos de competições utilizando vídeo games. Neste artigo é abordada a importância dos eSports nos processos que geram oportunidades na região serrana do RJ. É observado que esta nova modalidade de esporte é dependente de muito mais do que apenas jogadores e espectadores; também deve estar presente a cultura tecnológica baseada nos aspectos sociais e na integração entre as pessoas. O intuito deste artigo é apresentar os resultados do campeonato denominado “Owl e-Cup” e demonstrar o impacto possibilitado através da criação deste cenário para todos aqueles que desejam entrar nesta área, tornando Teresópolis/RJ um polo de desenvolvimento de novos talentos do eSports, uma das principais profissões desta nova era.*

Abstract. *The culture of electronic games is widely present in modern society. From the ability to popularize and professionalize this type of entertainment, the term “eSports” (electronic sports) was adopted to define the competitions using video games. This article discusses the importance of eSports in the processes that can be carried out in the mountainous region of RJ. It is observed that this new sport is dependent on much more than just players and spectators; there must also be a technological culture based on social aspects and integration between people. It was identified that the proposal was widely adopted by the community. The purpose of this article is to present the results of the championship called “Owl e-Cup” and demonstrate the impact of the training scenario for all those who wish to enter this area, making Teresópolis/RJ a hub for the development of new eSports talents, one of main professions of this new era.*

1. Introdução

Na era atual, conhecida como a “era da informação”, digital ou tecnológica, o ensino tradicional tem passado por diversas mudanças, direcionadas pelo fácil e rápido acesso às informações, permitido principalmente pelo uso de *smartphones*, que tem influenciado na forma de pesquisar, aprender e se comunicar. Essa mudança de paradigma fez surgir cada vez mais plataformas digitais contidas em elementos que possam contribuir positivamente no ensino. A possibilidade de acesso a novas tecnologias educacionais (TE) entrega diferentes maneiras de aprender e pensar para docentes, discentes, gestores e instituições de

ensino. A forma como as TE são adotadas e utilizadas nas escolas auxilia no processo de expansão do acesso às informações disponíveis na rede, de uma forma atualizada, auxiliando na criação de comunidades de colaboração de aprendizagens, focadas na construção do conhecimento, na leve comunicação, na busca pela formação continuada, conjuntamente à uma gestão articulada de uma organização educacional [Albino 2016].

No entanto, utilizar apenas celulares, *tablets* e computadores em sala de aula não é o suficiente para garantir uma aula dinâmica e efetiva. É necessário que as instituições de ensino (IES) possuam diretrizes e estratégias de investimento na formação continuada de professores, capacitando-os tecnologicamente para o uso de recursos de TE que possam auxiliar no dinamismo de suas aulas [Zabalza 2004].

Estratégias para a motivação e a inserção de alunos no cenário de eSports estão cada vez mais presentes. São claros os exemplos de IES brasileiras que fomentam a participação de alunos (com apoio financeiro) em competições, além de também promoverem a montagem de equipes profissionais [Gutierrez 2017].

Todas estas estratégias são importantes no atual estágio da educação no Brasil e no mundo. As IES cada vez mais buscam auxílio na montagem de diretrizes para: motivar os alunos, definir propostas para aumento do número de ingressantes e minimizar a evasão. Um ponto importante para o cumprimento destes desafios diários pode estar na constante procura para a manutenção do aluno como um “personagem ativo e participativo” no processo de ensino-aprendizagem.

Os chamados “nativos digitais”, aqueles que fazem parte da denominada “Geração Z”, possuem características diferentes em relação a gerações passadas [Stables 2016]. Uma das principais diferenças é estar sempre focado em várias atribuições ao mesmo tempo em suas vidas. Pode-se definir que esta é uma geração formada por indivíduos que sempre procurarão estar conectados, transpondo cada vez mais desafios a seus educadores. Entende-se que a questão principal para este perfil de público escolar/universitário é: “*Como manter o aluno presente e não-entediado no mesmo ‘desenho’ de sala de aula aplicado há séculos?*”.

Para explorar esta questão deve ser exigida uma nova forma de olhar o contexto educacional como um todo. Acredita-se na abordagem da incorporação de novas ferramentas/estratégias/técnicas para o apoio da manutenção do “contexto discente” dentro de um processo estudantil [Vieira 2011].

Além da incorporação de novas ferramentas, também há a possibilidade da diversificação na aplicação destas novas estratégias. Os eSports podem ser encaixados neste ambiente e foram utilizados como a estratégia principal do estudo realizado neste artigo, que surgiu como premissa de uma maior colaboração dos alunos para a comunidade dentro deste cenário. Nesta perspectiva, é importante ressaltar que os resultados foram alcançados a partir da elaboração inicial de um projeto piloto em 2017, elaborado pelo Diretório Acadêmico de um curso de graduação de Ciência da Computação de uma IES em Teresópolis/RJ, Região Serrana do estado do Rio de Janeiro. A ideia inicial foi elaborar uma mini-competição de eSports apenas para o público interno da IES, focado em apenas 2 jogos: *League of Legends* e *HearthStone*, sendo transformado em um projeto institucional no ano seguinte.



Figura 1. Logo do projeto e caracterização. Fonte: Próprio autor.

2. Objetivos

O objetivo principal deste artigo é apresentar as etapas da elaboração de um canal para apresentação, fomento e divulgação do cenário de eSports na cidade de Teresópolis/RJ.

Este tipo de iniciativa traduz o que os novos alunos procuram em uma IES: apoio e espaço para a aplicação de ideias presentes no dia a dia dos alunos, possibilitando a adesão de novas abordagens de ensino e aprendizagem. Foi notado que as estratégias aqui descritas foram transformadas em uma oportunidade para que a comunidade estivesse inserida dentro de um ambiente universitário pela primeira vez.

3. Metodologia

A pesquisa classifica-se como um estudo exploratório, pois tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com a problemática e dificuldades dos estudantes na aprendizagem. O foco principal deste tipo de pesquisa está no aprimoramento de ideias ou de descoberta de intuições [Gil 2002]. Para o cumprimento das atividades dispostas neste artigo, foram definidos alguns temas de extrema importância para que as metas pudessem ser alcançadas.

A tarefa inicial foi a elaboração do material de divulgação do projeto de extensão, buscando promover um alicerce de centralização das atividades voltadas aos eSports na região. O material de divulgação pode ser verificado na Figura 1. Foi ideal deste projeto mapear eventos gratuitos para uma iniciação na área de eSports aos interessados. Todas estas atividades exigiram um grande trabalho de divulgação pelos colaboradores do projeto, que resultaram em um grande número de participantes.

Para verificar a dimensão de comparecimento e a adesão da comunidade aos eventos, também foi realizado um *survey* (pesquisa) solicitando as opiniões dos participantes. O trabalho também é classificado como uma pesquisa não-experimental, consistindo de uma pesquisa de levantamento [Wazlawick 2014] no qual os dados são adquiridos diretamente do ambiente por meio de um questionário. A pesquisa possui um propósito de

obter dados e informações relevantes por meio de uma amostra representativa de uma população. Para apoiar na elaboração do questionário foi utilizado o *Google Forms*, uma ferramenta gratuita para criação de questionários online. Essa ferramenta facilitou a distribuição do questionário e alcançou o maior número de participantes para onde o estudo foi direcionado.

Para a aplicação do *survey* foi disponibilizado um link com o questionário em todos os computadores utilizados. Após a aplicação da pesquisa de opinião e coleta dos dados, as respostas foram analisadas e expostas por meio de figuras e os resultados com a descrição dos dados obtidos expostos por meio de gráficos.

Foram criadas as seguintes perguntas:

(Q1) Você indicaria o evento a um colega?

(Q2) Como você avalia o evento? BOM/MÉDIO/RUIM

(Q3) Esse foi seu primeiro contato com a infraestrutura de uma Faculdade?

4. Resultados e Discussão

É importante ressaltar que o projeto completo foi implantado no período de 15 meses, durante os anos de 2018 e 2019. Os primeiros meses do projeto foram focados nos resultados que maior impactam qualquer tipo de indústria/projeto: a popularização, a facilidade no acesso e o estabelecimento de um novo ciclo.

O “novo ciclo” adotado foi o de promover, no dia 14/07/2018, a 1ª Maratona de Games – *Owl e-Cup*, a chamada utilizada para este evento pode ser visualizada na Figura 2 e a duração foi de 4 horas. A partir desta iniciativa, também foram efetuadas as 2ª e 3ª Maratonas de Games – *Owl e-Cup* nas datas de 27/10/2018 e 18/05/2019 respectivamente.



Figura 2. Logo e arte da chamada da 1ª Maratona de Games (14/07/2018). Fonte: Próprio autor.

A grande divulgação fez com que muitas pessoas comparecessem, independentemente de faixa etária, escola, região e classe social. Somando os 3 (três) primeiros eventos, houve uma ampla participação de quase 400 pessoas, todas impactadas pelo sucesso das atividades. As Figuras 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10 demonstram alguns momentos destes dias especiais para todos deste projeto e da comunidade.



**Figura 3. Demonstração do jogo LOL na 1ª Maratona de Games (14/07/2018).
Fonte: Próprio autor.**



**Figura 4. Encontro de gerações na 2ª Maratona de Games (27/10/2018), com a
parceria da JD Tecnologia. Fonte: Próprio autor.**



**Figura 5. Encontro de gerações na 2ª Maratona de Games (27/10/2018), com a
parceria da JD Tecnologia. Fonte: Próprio autor.**



Figura 6. Participação massiva da comunidade na 3ª Maratona de games (18/05/2019). Fonte: Próprio autor.



Figura 7. Estande de itens Geek na 3ª Maratona de Games (18/05/2019), com a parceria da JD Tecnologia. Fonte: Próprio autor.



Figura 8. Demonstração de jogos retrô na 3ª Maratona de Games (18/05/2019), com a parceria do SESC Teresópolis/RJ. Fonte: Próprio autor.



Figura 9. Espaço de jogos retrô na 3ª Maratona de Games (18/05/2019), com a parceria do SESC Teresópolis/RJ. Fonte: Próprio autor.



Figura 10. Participação da equipe iNOVA eSports na 3ª Maratona de Games (18/05/2019). Fonte: Próprio autor.

A partir do grande sucesso da 1ª etapa, foi planejada e organizada a 2ª maratona de games no dia 27/10/2018 e 3ª Maratona de Games no dia 18/05/2019, que contaram com parcerias externas. A programação aconteceu das 16h às 20h, com atrativos como *League of Legends*: campeonatos com premiação; *Hearthstone*: *fireside* marcado e suas contendas; Consoles: PS4 com FIFA 19; *CoD Black Ops*, games de luta e Nintendo *Switch* com diversos games; e, ainda, o *Trading Card Games* (TCG), com mesas para jogo durante todo o evento. Esta edição contou ainda com a parceria da JD Tecnologia, uma empresa de tecnologia e jogos da cidade, que montou uma exposição de itens como chaveiros, bonecos e também jogos, além de sortear mouse games e um jogo. “A intenção foi promover um evento de extensão impactante, tanto para quem é da instituição quanto para quem é de fora. Na primeira edição, tivemos por volta de 50 participantes, e nesta segunda edição triplicamos o público com muitas atividades de games em diversos laboratórios”, comemorou um dos organizadores do evento [Unifeso 2018]. Importante ressaltar que o SESC Teresópolis/RJ também esteve presente como parceiro montando uma “sala de games retrôs” para o contato da nova geração com vídeo games mais antigos.

Ao todo foram realizadas 5 etapas das “Maratonas de Games”, com o número de público total de 1037 pessoas, conforme demonstrado no Gráfico disposto na Figura 11.

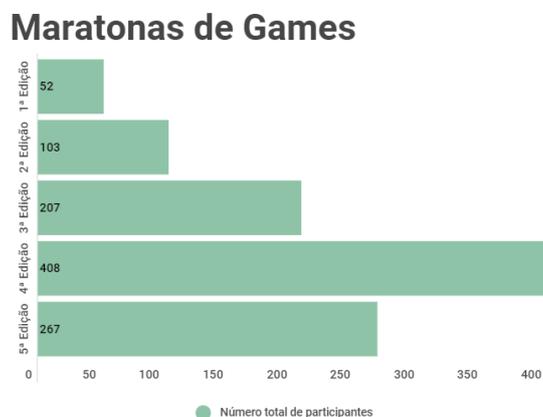


Figura 11. Número total de Participantes das Maratonas de Games. Fonte: Próprio autor.

Dentre este número total de participantes, houve a colaboração de uma parte do público para responder as perguntas da pesquisa anteriormente descrita. Obtivemos a participação de 225 pessoas (21,69% do número total de participantes) no preenchimento do formulário, com resultados dispostos nas Figuras 12, 13 e 14.

Para a questão “Você indicaria o evento a um colega?”, os resultados atingiram 95,56% de respostas positivas, sendo 215/225.

(Q1) Você indicaria o evento a um colega?

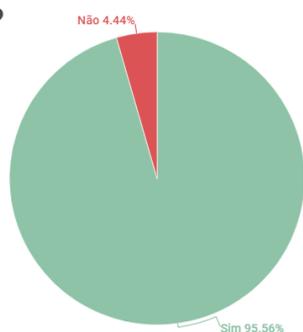


Figura 12. Demonstração gráfica para a resposta da Q1. Fonte: Próprio autor.

Para a questão “Como você avalia o evento? BOM/MÉDIO/RUIM”, os resultados atingiram 88% para BOM (198/225), 8,88% para MÉDIO (20/225) e 3,1% para RUIM (7/225).

(Q2) Como você avalia o evento?

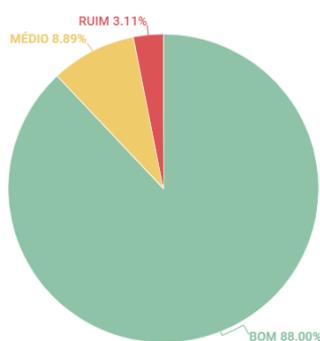


Figura 13. Demonstração gráfica para a resposta da Q2. Fonte: Próprio autor.

Para a questão “Esse foi seu primeiro contato com a infraestrutura de uma Faculdade?”, os resultados atingiram 91,55% para positivos (206/225).

Diante do exposto quantitativamente com o questionário aplicado, foi demonstrado que este tipo de iniciativa de integração com a comunidade oferece qualificações diferenciadas aos alunos na gestão das competições, trazendo novas oportunidades e experiências aos participantes do projeto e motivando a comunidade local a estar dentro de um ambiente universitário. Podemos ressaltar ainda os relatos dos alunos envolvidos na organização dos eventos:

(Q3) Esse foi seu primeiro contato com a infraestrutura de uma Faculdade?

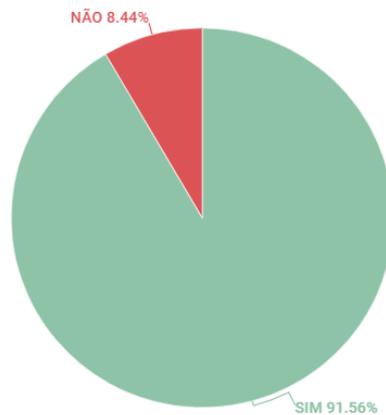


Figura 14. Demonstração gráfica para a resposta da Q3. Fonte: Próprio autor.

Depoimento - aluno organizador 1: “Escolhi participar do projeto owl e-cup para poder mostrar para comunidade um pouco do universo dos jogos, para que vejam que os jogos podem não ser simplesmente uma distração ou diversão, atualmente os jogos se tornaram uma profissão. O melhor resultado de tudo é você trabalhar duro para promover um evento e no dia do evento perceber que a comunidade e a universidade o receberam de braços abertos, no final foi um sucesso!”

Depoimento - aluno organizador 2: “Nossa proposta principal é trazer a cultura do eSports para as pessoas que não conhecem e promover para quem já faz parte. Estamos apenas no início de um grande projeto, mas os resultados obtidos já são impressionantes. Vamos continuar em busca deste objetivo!”

Depoimento - aluno organizador 3: “Alinhar esta proposta com o envolvimento pleno da sociedade é o que mais nos motiva. O dia a dia da aplicação deste projeto demonstra como a comunidade irá ganhar com iniciativas como esta a médio/longo-prazos, fazendo com que a IES tenha suas portas abertas para receber a comunidade a todo e qualquer momento, só que agora, através de um novo, moderno e jovem mercado, que são os eSports.”

5. Considerações finais

Com a elaboração das atividades dispostas neste projeto, foi notado que a comunidade local necessita e anseia por possibilidades que ofereçam infraestrutura, integração e oportunidade para que as pessoas que se interessam por este tema possam se reunir, discutir sobre estratégias, crescer profissionalmente e entender que um ambiente universitário também pode ser um ambiente para a geração dos eSports.

Os gestores da IES que hospedou este projeto sabem que deverão ser realizadas novas etapas focadas em maiores competições, com uma maior participação do público externo, já que nestas primeiras etapas estavam presentes alunos da Graduação de diferentes cursos da IES sede e de outras IES da região, assim como alunos do Ensino Fun-

damental e Médio de várias escolas, independente do modelo econômico da Instituição.

Cabe ressaltar que todos os autores envolvidos no projeto que baseia este artigo apresentaram trabalhos em Congressos da área, que ocorreram em 2018 e em 2019. Além deste projeto contar com 2 alunos bolsistas “FAPERJ Jovens Talentos”, que também apresentaram seus respectivos trabalhos na XIX Jornada do Programa Jovens Talentos, evento do programa Jovens Talentos para a Ciência, realizado no dia 12/12/2018.

Referências

- Albino, R. D. (2016). *Analisando fatores que influenciam o uso das TIC em escolas brasileiras*. CONF-IRM 2016 Proceedings. 62. <http://aisel.aisnet.org/confirm2016/62>.
- Gil, A. C. (2002). *Como elaborar projetos de pesquisa*. Atlas, 4th edition.
- Gutierrez, B. (2017). Universidade brasileira dá bolsa de estudos para pro players de lol, disponível em: <https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2017/01/31/universidade-brasileira-da-bolsa-de-estudos-para-pro-players-de-lol.htm>.
- Stables, S. (2016). *Generation Z*. Waterloo Publishing, 1th edition.
- Unifeso, N. (2018). Gamers participam da ii maratona de games do unifeso. disponível em: <http://www.unifeso.edu.br/noticia.php?n=gamers-participam-de-ii-maratona-no-unifeso>.
- Vieira, R. S. (2011). *O papel das tecnologias da informação e comunicação na educação: um estudo sobre a percepção do professor/aluno*. Universidade Federal do Vale do São Francisco (UNIVASF), v. 10, p.66-72.
- Wazlawick, R. (2014). *Metodologia de pesquisa para Ciência da Computação*. Elsevier, 2th edition.
- Zabalza, M. A. (2004). *O Ensino Universitário: Seu cenário e seus protagonistas*. Porto Alegre: Artmed.