

---

## **COMO PODEMOS NOS RELACIONAR COM OS JOGOS VIRTUAIS: DIVERSÃO E APRENDIZAGEM**

**Estudante(s): Davi Leônidas Borges Vieira (e-mail), Joaquim Dias de Sousa  
(joaquimzim.2011@gmail.com), Renan Eduardo Tavares  
(renaneduardotavares132@gmail.com)**

**Orientador(es): Bárbara Matos da Cunha Guimarães (bmatoscg@gmail.com); Nicole  
Cristina Machado Borges; Maísa Gonçalves da Silva**

**Escola: Escola de Educação Básica da Universidade Federal de Uberlândia (Eseba – UFU)**

### **Resumo**

Considerando o acesso significativo da popularização a dispositivos eletrônicos móveis, o consumo de jogos eletrônicos se intensificou, os jogos virtuais estão sempre presentes no contexto dos indivíduos da sociedade, seja nos celulares ou vídeo games. Utilizados inicialmente como forma de diversão, sua utilização foi evoluindo, sendo possível usá-los como ferramenta de aprendizagem. O objetivo deste trabalho consiste em verificar qual a concepção dos consumidores sobre os jogos virtuais e percepções quanto a sua utilização. Por meio de um questionário virtual, foram realizadas 17 perguntas, abertas e fechadas, com indivíduos de diferentes idades e níveis de formação. As perguntas envolviam percepção quanto a utilização dos jogos no dia a dia, como também perguntas acerca da aprendizagem envolvendo jogos. O formulário ficou disponível por uma semana e obteve-se 70 respostas. Percebeu-se que a grande maioria tem um grande apreço pelos de jogos virtuais e que é uma ferramenta de grande uso no seu cotidiano. Destaca-se que os principais motivos da utilização dos jogos estão relacionados a fatores de lazer e de socialização. Foi constatado que o celular é o recurso mais utilizado para jogar, uma vez que é uma ferramenta de fácil acesso durante a rotina. A maior parte dos participantes demonstraram uma visão positiva em relação aos jogos virtuais, entretanto houve participantes que apresentaram uma argumentação mais crítica, reflexiva e questionadora sobre os impactos do uso dos jogos. Houve também diversos relatos pessoais indicando que o contato com os jogos proporcionou aprendizado de conteúdos, o que colabora para defesa da importância da utilização dos professores dos jogos, com um objetivo voltado para o ensino e aprendizagem de conceitos em sala de aula. Assim, defende-se a partir da coleta dos dados dessa pesquisa que os jogos podem ter grande impacto como instrumento de mediação no processo de ensino e aprendizagem, podem desencadear ricas discussões e situações problemas que colaborem com a construção do conhecimento em sala de aula.

**Palavras-chave:** Jogos virtuais; Ferramentas de aprendizagem; Vídeo Games

### **Introdução e justificativa**

Os jogos virtuais estão cada vez mais frequentes na vida das pessoas, principalmente no período de isolamento social, em que as pessoas têm passado muito tempo em casa. As interações com a tecnologia estão muito presentes, boa parte das pessoas andam com seus celulares e a internet é

muito difundida. Em tempos de distanciamento do mundo real, os jogos online se tornaram uma forma de entretenimento importante para as pessoas. Aproximadamente 60% a mais de pessoas começaram a se interessar por jogos virtuais na pandemia de covid-19 (CLEMENTE & STOPPA, 2020).

Ressalta-se estes estudos, considerando que os jogos são muito presentes no contexto atual e isso pode ser demonstrado pela própria realidade pessoal dos autores dessa pesquisa que utilizam esse recurso em celulares, tablets, computadores ou videogames. Acredita-se que os jogos proporcionem o entretenimento, a socialização e o conhecimento de diversos conceitos, fato que é ressaltado por (CLEMENTE & STOPPA, 2020) como também demonstrado através dos resultados analisados dessa pesquisa.

O tema a ser investigado por esse trabalho surgiu a partir da curiosidade dos pesquisadores em saber qual a relação entre os jogos virtuais e a aprendizagem. Considerando que os jogos estão presente no cotidiano de boa parte da população em idade escolar, a investigação desse assunto é de extrema relevância para a sociedade.

## **Objetivos**

O objetivo principal do trabalho, consiste em compreender a percepção sobre os jogos virtuais e sua influência na aprendizagem. A pergunta norteadora dessa pesquisa foi: “O que as pessoas pensam e como elas se relacionam com os jogos virtuais no seu dia-a-dia?”.

## **Metodologia**

Os pesquisadores são integrantes do Grupo de Estudos, Pesquisas e Inovações Tecnológicas (GEPIT) do Colégio de Aplicação Escola de Educação Básica – CAp ESEBA/UFU. No GEPIT são desenvolvidas pesquisas de interesse dos participantes. Devido a pandemia os encontros acontecem semanalmente de forma online pelo *Microsoft Teams*, todos também participam de minicursos de formação que visam o enriquecimento da pesquisa e formação dos alunos. Todos os encontros são registrados no Diário de Bordo, assim como o desenvolvimento, discussões e ideação das pesquisas.

O tema da pesquisa surgiu a partir do interesse dos pesquisadores em debate com as orientadoras. O tema é de interesse dos pesquisadores, pois está presente no dia-a-dia das

pessoas com grande frequência. Com as discussões durante as reuniões surgiu a curiosidade em saber como as pessoas se relacionam com os jogos virtuais.

Após os estudos e os diálogos, foi criado um formulário, no Google Formulários, chamado “Eu e os Jogos Virtuais” com os seguintes questionamentos; concepções acerca dos jogos virtuais, a frequência da utilização dos jogos no dia a dia dos participantes e sobre o aprendizado a partir dos jogos. O questionário foi construído durante uma das reuniões do grupo, baseando nas experiências dos pesquisadores e nos estudos bibliográficos feitos nesse processo.

A divulgação do formulário ocorreu por meio do WhatsApp, estando disponível para os participantes durante uma semana. Posteriormente, em reunião, foram discutidos e analisados os dados.

## **Resultados e Discussão**

O questionário foi estruturado com 16 questões abertas e fechadas, foram obtidas 70 respostas e os resultados foram discutidos durante uma reunião com todos os pesquisadores. As considerações descritas aqui partiram dos indícios apontados nos resultados obtidos. Entende-se por jogos virtuais como sendo: “[...] aqueles jogados em meios artificiais eletrônicos. Neles, é necessário o suporte de aparelhos eletrônicos, como controles e monitores, para que os jogadores interajam com as peças, os oponentes e os desafios (PORTAL CORREIO, 2021)”.

Em relação ao público da pesquisa, observa-se que 57,1% foram do gênero feminino, seguido de 42,9% masculino e nenhum participante se identificou como não-fluido ou preferiu não se identificar. A idade dos participantes variou de 11 à 51 anos. A diversidade de idades refletiu diferentes gerações, que provavelmente não pensam da mesma forma e conduz a uma visão mais ampla sobre o tema.

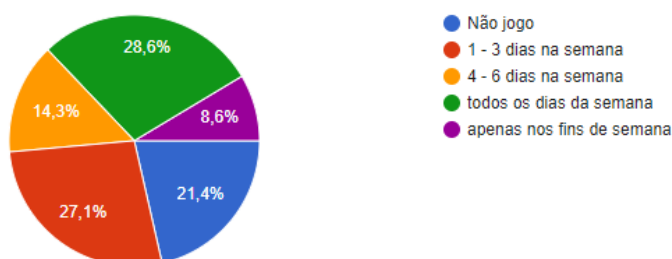
A maioria das pessoas que responderam o formulário já terminaram o ensino superior (62,9%), seguido daquelas que estão cursando o ensino superior (12,9%), cursando o ensino médio (10%) e fundamental II (10%), fundamental I (2,9%) e finalmente pessoas que apenas finalizaram o ensino médio (1,4%). As profissões das pessoas também foram diversas, mas a maioria eram estudantes (n = 20), seguido de professores (n = 11), biólogos (n = 8) e engenheiros (n = 6). Outras profissões como, administrador, fotógrafo, artista, jornalista, desenvolvedor, entre outras, foram menos representativas, tendo apenas uma pessoa de cada uma.

A maioria das pessoas (85,7%) afirmou que gosta de jogos virtuais e 77% disseram que joga jogos virtuais. Muitas pessoas disseram que gostam de jogos apesar de não utilizarem desse recurso no seu dia-a-dia. A partir da análise da pesquisa foi apontado que os principais motivos para se jogar são fundamentados nos seguintes aspectos: entretenimento, competição, passa tempo, socialização, desenvolvimento da concentração, raciocínio-lógico e profissão.

O fato de nesse questionário ser mostrado respostas sobre a utilização dos jogos voltado ao aspecto profissional, levou os pesquisadores a refletir e analisar que o mercado de jogadores profissionais de jogos virtuais tem crescido e contribuído para economia. Acerca desse fato, Manovichh (2002) afirma que a sociedade tende a evoluir seguindo a tecnologia que cria e utiliza no seu cotidiano, dessa forma sociedade digital, podemos ter os *gamers*, como indivíduos que buscam objetivos, sabem seguir regras para alcançar esses objetivos, lidam bem com feedback e a participação voluntária enquanto realizam suas tarefas. Podendo ser esta a nova forma de existir e de se expressar dessa sociedade digital (SILVA, 2015).

Com que frequência semanal você joga jogos virtuais?

70 respostas



**Figura 1.**Gráfico da frequência semanal com que as pessoas jogam.

**Fonte:** Próprio Autor.

Em relação a frequência da utilização dos jogos no cotidiano, o gráfico acima apontou que do total de pessoas que participaram da pesquisa, 28,36%, jogam a maior parte da semana enquanto 8,6% jogam apenas nos fins de semana. Ao analisar essa questão, os pesquisadores perceberam os efeitos negativos do uso excessivo do jogo no dia-a-dia, como o estresse, fato esse

comprovado pelas pesquisas em relação aos efeitos da pandemia do Covid-19, no qual demonstram que as pessoas têm buscado nos jogos, o alívio mental e a socialização.

Além disso, os resultados da pesquisa mostraram que 62,9% jogam nos celulares, 47,1% no computador/notebook, 47,1% no videogame e 7% em tablets. Ao analisar esses dados, percebe-se que esses resultados vêm de encontro com muitas pesquisas que apontam que a razão da maioria das pessoas jogarem no celular tem relação com a quantidade de tempo que passam com esse objeto em mãos, além da facilidade em controlar os personagens do jogo, além do fato de que o custo financeiro desses instrumentos tecnológicos e da compatibilidade com os jogos.

Os diferentes tipos de jogos utilizados pelos participantes da pesquisa foram de: raciocínio, estratégia, exploração, tiro, esportes, sobrevivência. A maioria das pessoas tem uma visão positiva dos jogos e acredita que jogos virtuais são entretenimento (91%), que eles têm o potencial de ensinar outra língua (80%), auxiliam na memória e concentração (74%), ensinam algo novo (69%), promovem a interação entre as pessoas (66%), ajudam a aprender (63%) e ajudam a fazer amizades (60%). Quanto a visão negativa, alguns participantes acreditam que os jogos deixam as pessoas mais isoladas (24%), prejudicam os estudos (20%), que eles não deveriam ser violentos (19%), são uma perda de tempo (7%), deveriam ser apenas para adultos (6%), deixam as pessoas mais violentas (4%) e que eles não deveriam existir (1%).

Foi apontado também que 98,6% acreditam que é possível aprender com os jogos virtuais, e 1,4% não. E sobre o aprendizado de algo novo com os jogos virtuais, cerca de 78,6% responderam positivamente e 21,4% responderam que não. Os conhecimentos aprendidos pelos participantes por meio dos jogos foram: idiomas (inglês e espanhol), estratégias, relações interpessoais, estratégias, desenvolvimento da concentração e da organização rápida do pensamento, visão espacial, persistência, inteligência emocional, organização, entre outros. Segundo Schaeffer e Angotti (2016) a aprendizagem com jogos é motivadora diferente das outras formas de aprender que raramente são e devem estar combinados com outras formas ou métodos de aprendizagem.

Um dos participantes relatou a aprendizagem de conceitos do ensino superior “*Aprendi sobre o enovelamento de proteínas (matéria do ensino superior). O jogo se chama "Fold It"*”. Para Barbosa (et al, 2012), a utilização de jogos virtuais para o ensino em uma sala de aula vai além do ensino do conteúdo, por meio dele é possível desenvolver várias habilidades como a lógica, a memória, a percepção visual, além de conteúdo específicos escolhidos para serem trabalhados.

---

Além de promover uma troca de conhecimentos e experiências entre alunos e professores (LOZZA & RINALDI, 2017).

### **Conclusões**

Por meio dessa pesquisa percebe-se que existem diferentes tipos de jogos para diferentes fins. Assim é possível se divertir, socializar, conhecer pessoas e aprender, de diferentes formas com os jogos. Acredita-se que eles podem ser valiosas ferramentas para auxílio do professor em sala de aula podem promover uma aprendizagem prazerosa para os alunos.

### **Referências**

BARBOSA, C. P. et al. A utilização de jogos como metodologia de ensino da matemática: uma experiência com alunos do 6º ano do ensino fundamental. **Revista Científica IFMG**, Formiga, v. 3, n. 1, p. 70-86, jan./jun. 2015.

Como os jogos virtuais têm crescido em importância. **Portal Correio**. Disponível em: <https://portalcorreio.com.br/como-os-jogos-virtuais-tem-crescido-em-importancia/>. Acesso 10 de agosto de 2021

Covid-19. **LICERE - Revista Do Programa De Pós-graduação Interdisciplinar Em Estudos Do Lazer**, 23(3), 460–484, 2020. <https://doi.org/10.35699/2447-6218.2020.25524>.

MANOVICH, L. *The Language of New Media*. The MIT Press. 2002.

SCHAEFFER, A. G.; ANGOTTI, J. A. P. Jogos digitais na apropriação de conhecimentos científicos. **RENOTE**, v. 14, n. 1, 2016.

SILVA, L. M.A. Jogar para Refletir. **Proceedings of SBGames 2015**, 2015.