



O USO DE GAMES NO DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES

Sullivan Raziél dos Santos – UNIUV*¹

Professora Orientadora: Simone Santos Junges²

Modalidade de Apresentação: Comunicação Oral

INTRODUÇÃO

Um dos assuntos mais discutidos quando se trata de educação e tecnologia é se o videogame pode trazer problemas para uma criança, ou se pode abrir caminho para um desenvolvimento mais amplo. Sabendo disso, surge a oportunidade de estudar esse argumento para chegar em uma resposta concisa. A maioria dos jogadores de videogame gosta do que faz. É uma atividade voluntária, que une o prazer ao aprendizado, e os seus usuários sabem e sentem essa mudança. Muitas vezes um reflexo melhor, uma capacidade para resolver problemas mais rápida, pode, sim, ser influência do uso de videogame. Mas para isso ser “legítimo”, é preciso desenvolver estudos com acompanhamento de especialistas para poder chegar a uma conclusão verdadeira. Existem diversos estudos e argumentos que explicam como o videogame pode servir para o melhor. Este estudo apresenta vários argumentos que foram encontrados por meio de pesquisa bibliográfica, pois esse método de pesquisa consegue alcançar fontes mais confiáveis, com mais conteúdo a oferecer, para que tudo possa ser explanado da maneira mais correta e imparcial possível.

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

Analisar, relacionar e listar os benefícios dos *games* no desenvolvimento intelectual de crianças e adolescentes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Analisar estudos relacionados ao uso frequente de videogames por crianças e adolescentes;
- b) Relacionar o uso de videogames ao desenvolvimento cognitivo de crianças e adolescentes;
- c) Explorar os argumentos favoráveis e contrários ao uso de videogames por crianças e / ou adolescentes.

METODOLOGIA

Segundo Collado, Sampieri e Lucio (2003, p. 8), a pesquisa científica é, em essência, como qualquer tipo de pesquisa, porém mais rígida, organizada e cuidadosamente realizada. Como salienta Kerlinger (2002), ela é sistemática, empírica e crítica. Isso se aplica tanto aos estudos quantitativos, qualitativos como aos mistos. Dessa forma, o presente estudo fez uso de pesquisa bibliográfica, pois esta tem como principal vantagem a integridade das informações que oferece. Por meio da pesquisa teórica bibliográfica de cunho qualitativo, foi possível realizar estudos exploratórios, com o objetivo de reunir informações sobre jogos eletrônicos, bem como sobre teorias de aprendizagem. Após a coleta de informações, seguiu-se uma cuidadosa análise e seleção de artigos e textos relevantes para a pesquisa. Ao

¹ Acadêmico do curso de Sistemas de Informação do Centro Universitário da Cidade de União da Vitória – UNIUV. E-mail: si.sullivan.raziel@uniuv.edu.br

² Doutora em Educação, professora do Centro Universitário da Cidade de União da Vitória – UNIUV. E-mail: simone_junges@yahoo.com.br



fim da análise das teorias da aprendizagem e dos estudos sobre *games*, observou-se que eles podem influenciar positivamente a aprendizagem.

RESULTADOS OBTIDOS

O *videogame* é um motivador natural, pois o jogador faz uso por puro prazer sem depender de nada. E, além disso, toda essa ação tem um reflexo positivo na aprendizagem e na socialização, pois isso pode ajudar o jogador a adquirir habilidade e motivação necessária para o desenvolvimento social. Embora, nos dias atuais, a aprendizagem e o desenvolvimento intelectual por meio de *games* seja um tanto quanto comum, ainda existe preconceito com relação a isso. Argumenta-se que essa atividade produzida é irrelevante/inconsequente, tanto para a aprendizagem informal, quanto para a formal. Sabendo disso, podemos perceber que os jogos virtuais, mesmo sem conteúdo curricular, já se constituem de valores que certamente serão úteis na vida escolar, e na vida social do indivíduo. Alguns desses valores, dependendo do estilo do jogo, são: planejar ações com antecedência; raciocínio lógico; exercícios físicos; sustento do convívio familiar; organizar os elementos para atingir determinado objetivo; relacionar e interpretar dados e informações, podendo mesmo até ser em outra língua; enfrentar problemas; coordenação; atenção; reflexos; socializar decisões de forma cooperativa com o parceiro do jogo (se tiver); tomar decisões com rapidez. Os *games* podem ser um estímulo muito significativo ao aprendizado humano, pois o usuário, além de fazer essa atividade por vontade própria, consegue aprender. E isso se torna uma atividade prazerosa para quem está na frente no *videogame*. Alguns jogos de *Role-Playing Game* (RPG) melhoram a percepção de crianças para a resolução de problemas, podendo ajuda-las na escola. Jogos mais simples e de fácil acesso, como os de celular, podem melhorar o humor dos jogadores, promovendo relaxamento e afastando a ansiedade. Outro ponto interessante, é que alguns autores destacaram uma possibilidade de que os *games* podem ser ferramentas para criar certa “resistência” em relação ao fracasso. Quando o jogador aprende a lidar com falhas durante o *game*, os autores sugerem que as crianças constroem uma inatacabilidade que se estende para o cotidiano. Outro estereótipo que essa pesquisa contesta, é de que os jogadores são socialmente isolados. Mais de 70% dos jogadores do estudo estão acompanhados de pelo menos um amigo, além das milhares de pessoas no universo *online*, pois os jogos *multiplayer* se tornam comunidades sociais virtuais, nas quais as decisões precisam ser tomadas com rapidez, sobre em quem confiar e como liderar um grupo. Pessoas que jogam *videogame* incentivam a cooperação.

REFERÊNCIAS

- ASSIS, Thalita. **A Teoria da Aprendizagem Significativa Proposta por David Paul Ausubel**. Disponível em: <<http://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos/42380/a-teoria-da-aprendizagem-significativa-proposta-por-david-paul-ausubel>> Acesso em junho/2016.
- CARVALHO, Caio. **Estudo de 10 anos de duração comprova: videogames não provocam violência**. Disponível em: <<http://canaltech.com.br/noticia/games/Estudo-de-10-anos-de-duracao-comprova-videogames-nao-provocam-violencia/>> Acesso em junho/2016.
- FERRÃO, Ana Carolina Covalski. **Desenvolvimento de Jogos Digitais como Estratégia de Aprendizagem**. DocPlayer. Disponível em: <<http://docplayer.com.br/4890426-Desenvolvimento-de-jogos-digitais-como-estrategia-de-aprendizagem.html>>. Acesso em junho/2016.



SAMPIERI, R. Hernández. **Metodologia de Pesquisa**. 3. ed. São Paulo: McGraw-Hill, 2006.

SIMONETTI, Luciane. **O que é desenvolvimento cognitivo?** Disponível em: <<https://cienciadocerebro.wordpress.com/2012/09/05/o-que-e-desenvolvimento-cognitivo/>> Acesso em junho/2016.

Videogames podem estimular a aprendizagem e interação social. Disponível em: <<http://www.minhavidacom.br/bem-estar/galerias/17100-videogames-pode-estimular-a-aprendizagem-e-interacao-social/#carousel-galeria>> Acesso em junho/2016.

ZANELLA, Andréa. **Zona de desenvolvimento proximal: análise teórica de um conceito em algumas situações variadas.** Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X1994000200011> Acesso em junho/2016.