

## Jogos eletrônicos: uma análise sobre as percepções de alunos e professores do Colégio de Aplicação

João Walter Backes Nunes\*  
Daniel Giordani Vasques\*\*

### Resumo:

Os jogos eletrônicos estão cada vez mais comuns devido à popularização da internet nos últimos anos e vêm gerando diversas dúvidas sobre as suas aproximações com os temas violência, educação e lazer. Esta é uma pesquisa que teve como objetivo principal analisar as percepções de alunos e professores de uma escola de ensino básico e perceber os diferentes modos de interpretação de questões sobre jogos eletrônicos. Para atingir os objetivos propostos, foi realizado um questionário virtual distribuído para os alunos de francês do oitavo ano do Colégio de Aplicação da UFRGS (n=16) e para os professores do Projeto Pixel, etapa referente ao 8º e 9º anos escolares. Os resultados obtidos com a pesquisa indicaram que as diferenças entre as percepções de alunos e professores foram poucas. Verificou-se que os jogos eletrônicos estão cada vez sendo mais presentes e bem aceitos, inclusive por professores, podendo ser considerados instrumentos de educação.

### Palavras-chave:

Jogos eletrônicos. Educação. Violência. Lazer.

### Abstract:

Electronic games are becoming more popular due to internet massification, what has created doubts about its approach with violence, education, and leisure. This research had the purpose of analyzing students and teachers perceptions about electronic games. For that, a virtual questionnaire was sent to 16 students of the eighth grade and to their teachers. The results indicated few differences between students and teachers. It was noted that electronic games are more often present and well accepted, also by teachers, and can be considered an education instrument.

### Keywords:

Electronic games. Education. Violence. Leisure.

\* Aluno do Ensino Fundamental do Colégio de Aplicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. E-mail: goldlittleboy-master123@gmail.com.

\*\* Doutor em Ciências do Movimento Humano pela UFRGS, licenciado e mestre em Educação Física pela Universidade Federal de Santa Catarina, professor do Departamento de Expressão e Movimento do Colégio de Aplicação da UFRGS. E-mail: dgvasques@hotmail.com. ORCID iD: <http://orcid.org/0000-0001-8955-9676>.

## Introdução

O meu<sup>1</sup> assunto de pesquisa são os jogos eletrônicos, e, como recorte, busquei relacionar esse tema aos conceitos de lazer, violência e educação. Os jogos eletrônicos vêm se popularizando nos últimos tempos, eu, inclusive, sempre fui muito próximo destes e sempre gostei bastante. Agora, na tentativa de transformar essa prática de lazer em um meio de aprendizado, produzi esse estudo em que é feita uma triangulação de dados entre as percepções de professores e de alunos em comparação com a literatura científica.

A pergunta de pesquisa desta investigação foi: “Quais as percepções dos alunos e professores em relação aos jogos eletrônicos?”, já a pergunta secundária foi: “Como os alunos e professores interpretam as noções de lazer, educação e violência dentro dos jogos eletrônicos?”.

Essa pesquisa é resultante do Projeto Pixel do Colégio de Aplicação da UFRGS, projeto responsável pela organização pedagógico do 8º e 9º anos do Ensino Fundamental. No oitavo ano, o tema central das investigações é “identidade”; portanto, minha pesquisa relaciona-se com o tema, pois os jogos eletrônicos estão muito ligados ao lazer de determinados grupos sociais. Porém, os jogos podem também estar presentes em outros campos, como o aprendizado.

A justificativa dessa investigação é que os jogos eletrônicos vêm levantando algumas perguntas, principalmente na questão da influência em atos violentos. Eu considerei importante apresentar uma pesquisa sobre um assunto de meu interesse e investigar as percepções dentre gerações diferentes, apresentando uma comparação, e abrindo espaço a uma triangulação de dados entre as percepções de alunos e professores junto da literatura científica.

O que eu sabia antes de realizar a investigação sobre o tema escolhido era que os jogos eletrônicos haviam criado discussões sobre a sua influência em atos violentos, principalmente os jogos “de tiro” (expressão nativa), e, por isso, estavam sendo mal vistos pela sociedade. No entanto, também sabia que os jogos eletrônicos estão sendo utilizados como ferramentas de ensino, proporcionando uma forma lúdica em que o aluno aprende sem notar que está aprendendo.

O objetivo dessa investigação foi identificar as diferenças entre percepções de alunos e professores do Colégio de Aplicação da UFRGS junto à literatura científica, supondo que os alunos tinham mais contato com os jogos eletrônicos do que os professores.

## Revisão bibliográfica

Para explorar o tema que escolhi para a pesquisa, realizei dois movimentos: a leitura de livros e artigos científicos selecionados a partir de levantamento no Google Acadêmico.

### Biblioteca

O primeiro livro que li intitulava-se *Dicionário Crítico de Educação Física* (GONZÁLEZ; FENSTERSEIFER, 2005). Os principais aprendizados com esse material foram dois conceitos: lúdico e jogo. No livro, é descrita a palavra “jogo” como algo muito difícil de ser conceituado e pode ser representado de diversas formas. Igualmente, é refletido sobre como na vida adulta o jogar pode ser considerado uma coisa simples, sendo interpretado como uma prática infantil. Já para a palavra “lúdico”, no livro é citado que é uma coisa mais espontânea. Os autores acabam mostrando o argumento de que algo forçado não é lúdico.

---

1. O texto encontra-se escrito, por vezes, em primeira pessoa do singular porque a pesquisa foi desenvolvida pelo primeiro autor e orientada pelo segundo.

O segundo livro intitulava-se *A realidade em jogo* (MCGONIGAL, 2012). Os principais aprendizados com esse material foram que os jogos são instrumentos importantes incluídos na nossa sociedade e que contribuem para o avanço da mesma, apresentando um caráter lúdico e envolvendo também diversos assuntos.

## Artigos científicos

O artigo científico “Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade” (RETONDAR; BONNET; HARRS, 2016) apresenta que os jogos eletrônicos, segundo os pesquisadores, são uma forma de evasão da realidade, que muitas vezes nos deixa a desejar. Quanto à questão da violência, os autores argumentaram que os jogos violentos são práticas que evitam atos de violência reais, mas acabam se tornando um passatempo. Também foi apresentado a argumentação de que, para as pessoas que possuem uma certa propensão à violência, os jogos violentos podem ser uma técnica de aperfeiçoamento da prática.

Por sua vez, o artigo “Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso” (ALVES, 2008) também trata desse tema. Os principais aprendizados com esse texto foram principalmente em relação à questão que o autor demonstra que é preciso fazer uma ligação entre o lazer e os espaços de aprendizagem que os tornem interessantes para os alunos.

O terceiro artigo científico que li intitulava-se “Jogos Eletrônicos como conceito chave para o desenvolvimento de aplicações imersivas e interativas para o aprendizado” (ARANHA, 2006). Segundo o artigo, os jogos podem fazer parte do ensino, servindo como treinamento educacional, pois são altamente atrativos para os jovens. O autor enfatiza que a ideia não é acabar com o método atual de ensino, mas integrar no mesmo os jogos eletrônicos.

## Aprendizados com as referências

As principais questões que aprendi com esses autores e utilizei na minha pesquisa foram os diferentes modos de ver e interpretar os jogos eletrônicos de cada pessoa. Além disso, usei alguns argumentos descritos pelos autores em suas pesquisas para realizar a triangulação de dados entre alunos e professores junto à literatura científica.

## Metodologia

O roteiro básico da pesquisa foi organizado da seguinte forma:

1. Escolha do assunto/tema de pesquisa;
2. Pesquisa na biblioteca;
3. Pesquisa em artigos científicos;
4. Confecção do questionário virtual;
5. Aplicação do questionário virtual;
6. Análise dos dados coletados;
7. Produção do artigo científico da pesquisa;
8. Apresentação na mostra de trabalhos da equipe Pixel.

O tipo de pesquisa que escolhi realizar foi qualitativa, porque o tema escolhido sugere dar uma relevância maior às percepções e às justificativas dos participantes, o que uma pesquisa quantitativa não poderia oferecer com tanta profundidade.

O universo da investigação foi o Colégio Aplicação da UFRGS e a amostra (recorte) foi composta pelos 16 alunos que participam do Pixel Francês, bem como pelos professores do Pixel. Foram analisadas as respostas de 12 alunos e 7 professores. Utilizei, para a coleta de dados, o instrumento de questionário virtual, que continha 13 perguntas sobre o assunto.

O meu questionário foi elaborado da seguinte forma: foram realizadas três perguntas sobre a caracterização dos sujeitos. Também foram produzidas duas perguntas mais gerais, sendo elas sobre jogar (quais e por quanto tempo), duas perguntas para conceituar jogo e demonstrar o significado de lúdico, e outras seis perguntas sobre os três principais assuntos da pesquisa: lazer, educação e violência.

Para analisar as informações coletadas, após os sujeitos responderem ao questionário, construí uma tabela para juntar todas as respostas, destacando ideias, conceitos e frases que mais me despertaram a atenção. Os resultados foram analisados de forma geral, ou seja, com todos os respondentes e, após, foram analisados de forma comparativa entre os alunos e os professores.

## Resultados

Como resultados, pode-se dizer que a maioria dos pesquisados são do gênero feminino (63,2%), e residem em Porto Alegre (52,6%).

Na primeira pergunta, que indagava se os pesquisados jogam eletronicamente, cinco pessoas afirmaram que não. Muitos dos que responderam que sim jogam jogos no celular; porém, não tiveram muitos jogos de celular em comum entre os pesquisados. Já os jogos em geral, os mais comuns, dentre eles, foram o *FIFA*, o *CSGO* e o *Fortnite*, os quais são jogos bem conhecidos mundialmente. Segundo a lista dos 20 jogos mais populares do mundo, no site *SuperData Research* (CANDELEZ, 2018), *Fortnite* ocupa o 3º lugar e *CSGO*, o 2º lugar. Já o *FIFA*, segundo os gráficos disponibilizados no *Youtube*, é um dos mais jogados pelos brasileiros.

Na segunda pergunta, que questionou quanto tempo e em quais dias da semana os sujeitos jogavam, três pesquisados responderam que somente jogam durante os fins de semana, entre quatro a oito horas. Cinco pessoas responderam que jogam todos os dias da semana durante menos de uma hora até três horas. Outras duas pessoas responderam que jogam somente dois dias da semana durante uma a três horas. Segundo uma pesquisa de mercado feita pela NPD Group (RILEY, 2015), 82% dos jovens e adultos brasileiros jogam videogames. Os adultos jogam, em média, 15 horas por semana e os jovens jogam 19 horas por semana. Além disso, 65% dos brasileiros entre 45 e 59 anos jogam jogos eletrônicos também.

Ao perguntar sobre o conceito de jogos para os pesquisados na quarta pergunta, a maioria deles responderam que os jogos estão relacionados à diversão e ao entretenimento. Alguns pesquisados responderam que os jogos são passatempos. Já um deles respondeu que jogos são conjuntos de regras para serem utilizadas.

Perguntando sobre o significado de lúdico, muitos afirmaram não saberem dizer o que significava, principalmente alunos. Já os que conseguiram responder trataram como lúdico algo relacionado a brincadeira e infantilidade. Um dos professores respondeu que lúdico era algo feito para descontrair.

Na quinta pergunta, a maioria dos professores responderam que os jogos são instrumentos importantes na educação básica se eles forem utilizados de maneira correta. Já os alunos afirmaram também que sim; porém, não deram tanta justificativa como os professores. Eles argumentaram que os jogos são uma maneira divertida de aprender.

A sexta pergunta era sobre os jogos serem “viciantes” em um ponto de vista maléfico. Nessa pergunta, apenas um dos pesquisados respondeu que os jogos não são “viciantes”. Os alunos responderam, no geral, que existem pessoas que podem se prender em certos jogos eletrônicos por não entenderem que eles são apenas uma forma de se desconectar da realidade e os jogos acabam ocupando espaço de grande significação para elas. Essa frase me chamou atenção porque é um método de exclusão social, transformando o geral da pergunta em casos especiais. Já a maioria dos professores responderam que depende do quanto as pessoas jogam, e que todas as atividades da vida precisam ser dosadas porque tudo em excesso faz mal.

Segundo uma pesquisa da revista *International Journal of Mental Health and Addiction* (KUSS; GRIFFITHS, 2011), o vício dos jogos eletrônicos segue um continuum, o qual a pessoa apresenta antecedentes de uma dependência “completa” através de fatores de risco e etiologia. Uma dependência “completa” é seguida de consequências negativas que prejudicam seu estado patológico.

Ao serem questionados se os responsáveis de menores devem controlar/impôr limites de tempo para o uso dos jogos eletrônicos, alguns alunos responderam que depende se o menor de idade tiver consciência dos seus deveres e conseguir impor a si próprio alguns limites. Outros alunos responderam que os responsáveis devem estabelecer limites para que o menor faça outras coisas. Já os professores, ao serem questionados, a maioria respondeu que os responsáveis devem estabelecer regras para que os menores possam estudar, ter um convívio social, além de praticar outras atividades; porém, pode se abrir uma proposta de diálogos entre os jovens e seus responsáveis para combinar um equilíbrio entre jogos e outras atividades.

Analisando as respostas da pergunta sobre as profissões relacionadas aos jogos eletrônicos e se elas são valorizadas no Brasil, a maior parte dos pesquisados responderam que não são nem um pouco valorizadas. Os alunos, principalmente, afirmaram ter esperanças de que essas profissões sejam cada vez mais valorizadas com o tempo.

Ao serem perguntados se existem jogos eletrônicos violentos, a maioria dos pesquisados responderam que sim. As respostas que mais me chamaram atenção foram as que falaram que existem jogos violentos, mas também existem as faixas etárias que classificam esses jogos.

Questionando os pesquisados sobre se os jogos eletrônicos influenciam em atos violentos, os alunos responderam que depende do tipo de pessoa. Já os professores responderam que depende do modo que a pessoa trata o jogo, quanto tempo ela dedica a ele, se ela respeita as faixas etárias e como ela entende a violência. Segundo a revista *The Royal Society* (PRZYBYLSKI; WEINSTEIN, 2019), os videogames não estão associados ao comportamento agressivo dos adolescentes.

## Considerações finais

Assim como o projeto de pesquisa e a realização das etapas metodológicas são muito importantes, a chegada nas conclusões da pesquisa também é. Assim, vou apresentar as considerações da minha pesquisa:

### Quanto às pesquisas bibliográficas (biblioteca e artigos no Google Acadêmico)

A minha pesquisa teve muitos resultados parecidos com os resultados dos artigos, tais como a percepção de que os jogos podem influenciar em atos violentos, mas dependendo de cada sujeito e, certamente, de um conjunto complexo de fatores. As referências bibliográficas me ajudaram também na construção de algumas perguntas do questionário.

### Quanto à aplicação do meu instrumento de pesquisa

O questionário virtual realizado foi muito importante, porque a partir dali diversos dados foram obtidos, além de conseguir analisar mais rápido do que se fosse de forma manuscrita, afinal o questionário foi o instrumento da minha coleta de dados.

## Aprendizados para além da investigação

Os meus principais aprendizados com essa pesquisa foram: os jogos eletrônicos podem ser interpretados de diversas formas e eu consegui perceber que os professores estão aprendendo cada vez mais e aceitando diversas formas de ensinar.

Os principais aprendizados, para além dos resultados, ou seja, o que eu aprendi para a vida nesta pesquisa foi: a respeitar as percepções dos outros, mesmo se eu não concordar e parar pra pensar por que eles têm interpretações diferentes da minha. Os livros, principalmente, fizeram-me pensar sobre algumas ideias que eu não concordava, como, por exemplo, a descrição do *Dicionário Crítico de Educação Física* sobre o que são jogos eletrônicos. Nele é dito que o jogo é apenas uma atividade lúdica e que se a pessoa fosse obrigada a fazê-la, não seria mais considerada um jogo, assim dizendo que as pessoas que trabalham jogando esses jogos não poderiam estar “jogando”.

É preciso ressaltar a importância da pesquisa científica na educação básica, pois já é um aprendizado para trabalhos futuros e para a formação de novos pesquisadores, assim expandindo cada vez mais o conhecimento científico.

## Referências

ALVES, Lynn. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. *Educação, Formação & Tecnologias*, Portugal, v.1, n. 2, p. 3-10, nov. 2008. Disponível em: <http://eft.education.pt/index.php/ef/article/view/58>. Acesso em: 13 dez. 2019.

ARANHA, Gláucio. Jogos eletrônicos como conceito chave para o desenvolvimento de aplicações imersivas e interativas para o aprendizado. *Revista Ciências e Cognição*, Rio de Janeiro, v. 7, ano 3, p. 105-118, mar. 2006.

CANDELAZ, Gregore. Os 20 Jogos Mais Populares do Mundo. *FD Comunicação*, São Paulo, 18 jan. 2019. Disponível em: <https://www.fedcomunicacao.com.br/jogos-de-pc-mais-populares/>. Acesso em: 29 abr. 2021.

GONZÁLEZ, Fernando; FENSTERSEIFER, Paulo. *Dicionário Crítico de Educação Física*. Ijuí: Editora Unijuí, 2005.

KUSS, Daria Joanna; GRIFFITHS, Mark. Internet gaming addiction: a systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, United States, v. 10, n. 2, p. 278-296, 16 mar. 2011.

MCGONIGAL, Jane. *A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*. Rio de Janeiro: Editora BestSeller, 2012.

PRZYBYLSKI, Andrew; WEINSTEIN, Netta. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. *The Royal Society Publishing*, United Kingdom, v. 6, n. 2, 13 fev. 2019.

RETONDAR, Jeferson José Moebus; BONNET, Juliana Coutinho; HARRIS, Elisabeth Rose Assumpção. Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Brasília, DF, v. 38, n. 1, p. 3-10, jan. 2016.

RILEY, David. New report from The NPD Group provides in-depth view of Brazil's gaming population. *The NPD Group*, United States, 12 out. 2015. Disponível em: <https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/2015/new-report-from-the-npd-group-provides-in-depth-view-of-brazilnpdls-gaming-population/>. Acesso em: 6 dez. 2019.

Data de submissão: 13/12/2019

Data de aceite: 22/06/2020