



OS JOGOS ELETRÔNICOS NO COTIDIANO DOS ALUNOS DO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

*Aline Fernanda Ferreira¹
Suraya Cristina Darido²*

RESUMO: Um dos desafios enfrentados pela Educação é o de refletir como utilizar as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) de maneira efetiva, de tal modo a proporcionar aos alunos uma aprendizagem significativa e contextualizada. Este estudo escolheu pesquisar diretamente os jogos eletrônicos, pois estão presentes na cultura dos alunos e podem auxiliar na construção do conhecimento, possibilitando que o aluno brincando aprenda conceitos, valores e atitudes referentes aos diferentes conteúdos escolares. Assim, o objetivo do presente estudo foi verificar quais são os jogos eletrônicos preferidos dos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental das escolas públicas do município de Rio Claro, São Paulo, além do tempo, o local e a plataforma de jogo. A pesquisa realizada foi do tipo. Descritiva e como instrumento para a coleta de dados elaborou-se um questionário com questões fechadas e abertas que visou extrair dos participantes informações relevantes à pesquisa. Os resultados apontaram que 95% dos alunos apreciam os jogos eletrônicos, principalmente os esportivos (39%) e de passatempo (25%). Todos os dias da semana eles jogam, sendo o computador a plataforma mais utilizada e o celular, a em que os alunos passam mais tempo jogando. Como consequência deste estudo espera-se que os professores se conscientizem da necessidade de se inserirem no mundo dos alunos, de se motivarem para formular novas estratégias de aulas contextualizadas e de lutarem pelas mudanças necessárias para a efetivação dos usos das TICs na educação.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologia educacional. Jogos. Perfil dos alunos.

ELECTRONIC GAMES IN DAILY LIFE OF STUDENTS OF THE YEAR 9th ELEMENTARY SCHOOL

ABSTRACT: One of the challenges facing education is to reflect about how to use Information and Communication Technologies (ICT) effectively to provide students with a meaningful and contextualized learning. This study chose to search directly from electronic games, since they are present in the culture of the students and can assist in the construction of knowledge, enabling the student to learn playing concepts, values and attitudes related to different school subjects. Thus, the aim of this study was to investigate which electronic games preferred of the students from the 9th year of basic education of public schools of Rio Claro, beyond time, place and platform of game. The research was conducted Descriptive type and as an instrument for data collection was elaborated a questionnaire with closed and open questions that aimed to extract the relevant information to research participants. The results showed that 95% of students enjoy electronic games, especially sports (39%) and the hobby (25%). Every day of the week they play, the computer is the most widely used platform and the cell phone that students spend more time playing. As a result of this study it is expected that teachers are aware of the necessity of working in the world of students, to motivate to formulate new strategies contextualized lessons and fight for the changes needed for effective use of ICT in education.

¹ Licenciada em Educação Física e Mestranda em Tecnologias e Desenvolvimento Humano pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – Campus Rio Claro – Departamento de Educação Física – Rio Claro (SP) – Brasil; E-mail: alinandafe@hotmail.com

² Professora do Departamento de Educação Física da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – Campus Rio Claro. Rio Claro (SP) – Brasil; E-mail: surayacd@rc.unesp.br

Recebido em: 13/12/2012 – **Aceito em:** 05/08/2013.

KEYWORDS: Educational technology. Games. Profile of students.

LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS EN LA VIDA DIARIA DE LOS ESTUDIANTES DE 9 AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA

RESUMEN: Uno de los desafíos que enfrenta la educación es pensar acerca de cómo utilizar las TIC de manera efectiva para proporcionar a los estudiantes un aprendizaje significativo y contextualizado que combina el conocimiento científico con el conocimiento adquirido por los estudiantes a través del uso diario e intensivo de la tecnología, como los juegos electrónicos. Estos pueden constituir estrategias de enseñanza que permitan al estudiante jugando aprender los conceptos, valores y actitudes relacionadas con las materias escolares. El objetivo de este estudio fue determinar cuales son los juegos electrónicos preferidos de los alumnos de noveno grado de la educación básica en las escuelas públicas de Río Claro, más allá del tiempo, el lugar y plataformas de los juegos. Este estudio se basa en la investigación descriptiva. Como herramienta para la recolección de datos, un cuestionario con preguntas cerradas y abiertas en relación con los objetivos propuestos se elaboró. Los resultados mostraron que el 95 % de los estudiantes les gusta jugar con juegos electrónicos durante todos los días de la semana, con el ordenador lo más utilizado y el teléfono celular que los estudiantes pasan más tiempo jugando. Los juegos más preferidos de estos estudiantes son, respectivamente, deportivo, funnies, acción, plataforma y RPG. Como resultado de este estudio se espera que los profesores son conscientes de la necesidad de entrar en el mundo de los estudiantes, están motivados para formular estrategias y lecciones más contextualizados y luchan por cambios en la efectivización de los usos de las TIC en la educación.

PALABRAS CLAVE: Tecnología Educativa. Juegos. Perfil de los estudiantes.

1 INTRODUÇÃO

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) dominam o cotidiano de pessoas de diferentes idades, nível de ensino e classe social, sendo utilizadas no trabalho, nos serviços domésticos, na comunicação, no lazer e na educação. Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2009), entre os anos de 2003 e 2006 o setor de telecomunicações sofreu grandes mudanças e diversificações facilitando o acesso da população aos seus variados serviços. Com o aumento da oferta das TICs, o número de brasileiros que as usufruem cresceu, e em relação ao acesso à internet esse número passou de 20,9% para 34,8% durante o período de 2005 para 2008 (IBGE, 2008).

O Ministério da Educação (MEC) instituiu em 1989 o Programa Nacional de Informática na Educação (PRONINFE), pelo qual muitas escolas foram computadorizadas e os professores receberam capacitação para o uso dessas TICs como ferramentas pedagógicas, objetivando desenvolver a informática no Brasil e proporcionar aos estudantes o acesso de maneira educativa. Até 2010, o MEC tinha a intenção de “universalizar laboratórios de informática em todas as escolas públicas, inclusive as rurais” (UNESCO, 1995-2011).

Em uma observação mais atenta da realidade das escolas, é possível verificar que são poucas as que possuem e usufruem desses laboratórios. Atualmente é

perceptível que há necessidade de adotar outras estratégias para a utilização das tecnologias no ambiente escolar, de forma que o aluno interaja e produza conhecimentos. Segundo Pretto (2008, p. 34), as tecnologias “não são complementares, mas essenciais para a nova forma de pensar e produzir conhecimentos. Se coloco as tecnologias na escola como instrumentos, essa escola fica sem futuro, apesar da cara de moderna”.

A maioria das críticas atuais sobre a inserção das TICs no ambiente escolar refere-se à maneira como são utilizadas (PRETTO, 2008). Segundo Demo (2008), as TICs, em especial, podem oferecer novas oportunidades de aprendizagem e formação. Para isso a escola deve mudar seu caráter instrucionista e tradicional.

As tecnologias são um dos requisitos para uma educação de qualidade, porém se a melhoria do ensino dependesse somente da introdução delas na escola, as melhores soluções teriam sido encontradas há muito tempo. Assim, deve-se pensar como inserir as tecnologias de maneira efetiva na escola para proporcionar aos alunos uma aprendizagem significativa, com a função de auxiliá-los a se relacionar, interpretar, contextualizar, significar e aprimorar seu conhecimento (MORAN, 2011).

Sancho (2006) aponta que a Educação não acompanha o avanço das TICs, mas acredita que tais tecnologias podem aprimorar o ensino e motivar os alunos. Para sua introdução efetiva no ambiente escolar é preciso que se crie uma política educacional e que sejam fornecidos os materiais necessários para tal. Para a autora, o computador é um bom aliado, pois atrai a atenção dos jovens que já estão aptos para captar as mensagens eletrônicas, uma vez que são comuns em seu cotidiano, além de ser uma ferramenta que apresenta uma grande variabilidade de uso.

Desse modo, a autora arremata afirmando que as tecnologias não mudam apenas as estratégias de ensino, mas toda a concepção e percepção de alunos, dos métodos, da escola e da educação. Ou seja, muda a maneira de ensinar, a forma de aprendizagem do aluno, como ele recebe, constrói e se relaciona com o conhecimento (SANCHO, 2006).

Corroborando com a autora, Romaní (2012) aponta que é preciso formar cidadãos “e-competentes” para lidar com as TICs na educação, ou seja, pessoas alfabetizadas para adquirir um conjunto de habilidades, conhecimentos, estratégias e atitudes para a utilização e exploração da informação e do conhecimento advindo das tecnologias. Algo que deve ser desenvolvido primeiramente com os professores e agentes educacionais e depois com os alunos.

Para isso é preciso modificar as estruturas educacionais (tradicionais) atuais, criando um contexto adequado para o desenvolvimento das “e-competências”

Creemos que las herramientas digitales realmente ayudarán a explorar, explotar y exportar el conocimiento cuando su incorporación esté acompañada de procesos transversales como mejora de los entornos de aprendizaje, nuevos métodos de evaluación, actualización continua de los contenidos, una relación más estrecha entre educación y mundo del trabajo, revalorización del aprendizaje informal, énfasis en el aprendizaje para toda la vida, movilidad y aprendizaje basado en problemas, entre otros (ROMANÍ, 2012, p. 141).

Uma das tecnologias que cresce em venda a cada ano são os jogos eletrônicos.; Segundo a Pricewaterhouse Coopers, até 2015 será a mídia que terá maior aumento (SÊDA, 2011). Em relação ao número de jogadores, o Brasil é o 4º país, com 35 milhões, atrás da Alemanha, com 36 milhões, da Rússia, com 38 milhões, e dos Estados Unidos, com 145 milhões de jogadores (BRASIL, 2011). Além disso, esses jogos são a atividade de entretenimento principal de todas as idades, sendo que 51% dos jogadores são maiores de 19 anos (FERRAREZI, 2012).

Segundo Aguilera e Mendiz (2003) a opinião de profissionais e críticos da mídia, políticos e líderes educacionais, muitas vezes, agregam comportamentos negativos ao uso de jogos virtuais violentos ou o vício nestes, porém profissionais de diferentes áreas realizaram pesquisas nas quais não encontraram uma relação definitiva e direta entre o comportamento dos indivíduos e o uso dos jogos eletrônicos violentos.

Autores como Alves (2004) e Costa (2006) apontam que esses jogos apresentam um enorme potencial educativo e que a aprendizagem do aluno pode ocorrer tanto na ação de jogar quanto na de pensar na produção de um novo jogo. Além disso, os jogos interferem nos aspectos cognitivos, sociais, afetivos e culturais dos alunos, permitindo uma aprendizagem significativa e a “ressignificação” “ressignificação” de seus conhecimentos prévios.

Os jogos eletrônicos podem se constituir em uma estratégia pedagógica, pois estão presentes na vida dos alunos. Por meio deles é possível que o aluno aprenda brincando a construir conceitos, atitudes e valores referentes aos conteúdos escolares. Um trabalho desse tipo favorece a consonância das culturas dos alunos com a escolar. Por isso, é que este estudo escolheu pesquisar diretamente os jogos eletrônicos, pois são uma das TICs frequentemente utilizadas por escolares.

Sabendo que o desafio da Educação é discutir sugestões e propostas de implementação das tecnologias como uma nova forma de aprendizagem e formação dos alunos, de maneira que estes participem da construção de seu conhecimento, este estudo parte das seguintes questões: Como as TICs estão presentes na vida dos jovens? Como é possível utilizar os conhecimentos dos alunos na adequação dos conteúdos escolares? Quais são os jogos eletrônicos que os alunos mais empregam no seu tempo livre de lazer? É possível aproveitar o conhecimento sobre esse tipo de jogo na escola?

Para refletir sobre tais indagações, este estudo teve como objetivo verificar quais são os jogos eletrônicos preferidos dos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, além do tempo, o local e a plataforma de jogo.

2 MÉTODO

Este estudo foi fundamentado na Pesquisa Descritiva, que visa estudar as características de um fenômeno ou de uma população tendo como premissa a resolução de problemas e a melhora das práticas por meio da descrição objetiva e integral (THOMAS; NELSON; SILVERMAN, 2007, p. 235).

Os participantes foram selecionados de maneira intencional e não probabilística, elegendos casos que representem certa população sob algum aspecto (RUDIO, 2004). Esse tipo de amostragem pode ser generalizado dentro do contexto da população apresentada, não podendo, portanto, representar o todo, mas mostrar uma ideia sobre uma situação, no caso os gostos e os usos dos jogos eletrônicos por jovens estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental.

Foram contatadas inicialmente para participar da pesquisa três escolas públicas do município de Rio Claro; uma recusou. Nas duas escolas participantes todos os alunos do referido nível de ensino foram convidados, gerando um total de 264 alunos. Porém, somente 42 alunos trouxeram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) assinado pelos pais, permitindo a participação dos mesmos na pesquisa. Destes 43% eram do sexo masculino e 57% do sexo feminino, com média de idade de 14 anos e um mês.

Para verificar o nível socioeconômico dos participantes, analisou-se a renda familiar e os aparelhos tecnológicos na residência por meio de um questionário destinado aos seus pais. No geral, 41% dos alunos pertencem à classe baixa, que vai de menos de um a dois salários mínimos, 43% à classe média (baixa, média e alta) com mais de dois a cinco salários mínimos e à classe alta pertencem a minoria, com 8% da amostra³, como aponta o Gráfico 1.

³ Esta categorização por classe é baseada na tabela de renda familiar média dos indivíduos da Comissão para Definição da Classe Média no Brasil, cujo documento está disponível em: <http://www.sae.gov.br/site/?p=13425>.

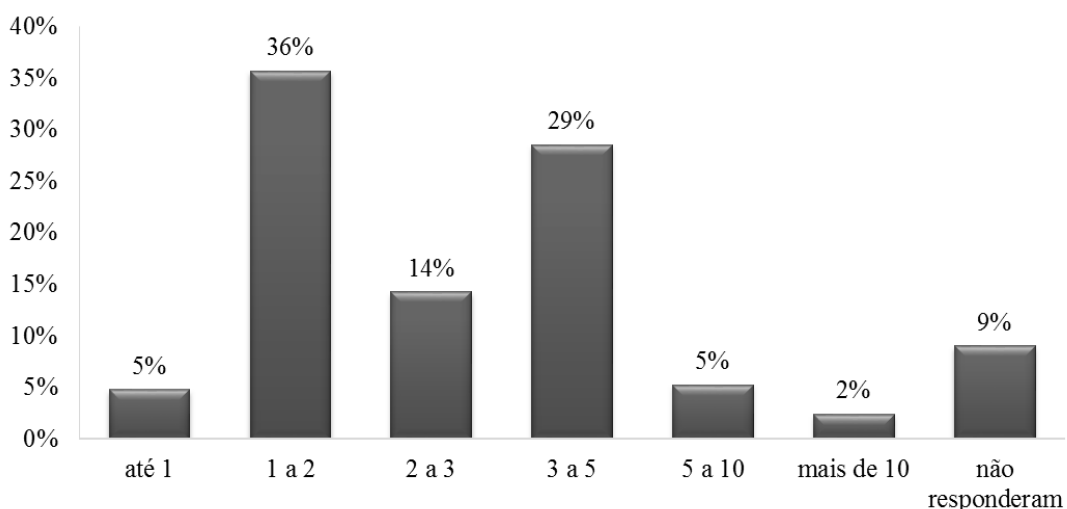


GRÁFICO 1 – Renda dos participantes por salário mínimo (R\$ 622,00)
 Fonte: Pesquisa de campo.

Referente aos aparelhos tecnológicos, os alunos participantes deste estudo apresentam, em sua maioria, pelo menos uma televisão e um computador na residência, enquanto o celular muitos possuem mais de três aparelhos. Segundo os dados da Anatel, o número de celulares existentes no Brasil em agosto de 2013 foi de 268,4 milhões resultando em 1,3545 aparelho por habitante no país.

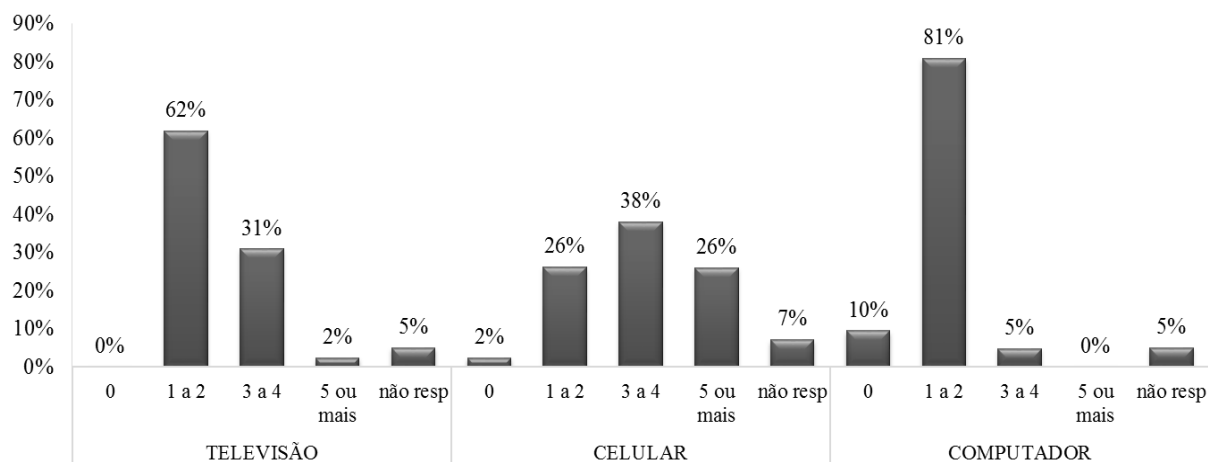


GRÁFICO 2 – Número de aparelhos tecnológicos por residência
 Fonte: Pesquisa de campo

Para a coleta de dados elaborou-se como instrumento um questionário com questões fechadas e abertas que visaram extrair dos participantes informações sobre os

jogos eletrônicos que eles mais utilizam, os locais de acesso e o tempo de jogo por dia e por semana. Utilizou-se também outro questionário opcional com questões fechadas referentes aos dados socioeconômicos, que foi entregue junto com o TCLE para a caracterização do grupo amostral, cujos resultados foram apontados anteriormente.

A coleta de dados foi efetivada nas escolas durante as aulas. Para isso, em cada escola os objetivos foram esclarecidos verbalmente e por meio da carta de apresentação do projeto, do TCLE e dos questionários (para os responsáveis e alunos) para que a direção estivesse ciente das etapas e procedimentos da pesquisa. Os alunos também foram esclarecidos sobre a pesquisa, o sigilo de identidade, a possibilidade de renúncia e omissão durante o preenchimento do questionário, sendo convidados a respondê-lo somente os que fizeram a devolução do TCLE assinado.

Terminada a fase de coleta de dados, estes foram tabulados e analisados conforme as questões do questionário, sendo que a questão 1 (*Você brinca com jogos eletrônicos?*) e a questão 2 (*De qual jogo você mais gosta?*) foram analisadas separadamente e as três restantes (meio, plataforma e tempo de jogo), em bloco.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados deste estudo mostraram que 95% dos alunos brincam com os jogos eletrônicos e apenas dois alunos (5%) afirmaram que não. Estes, portanto, não responderam as demais questões e não estão incluídos nos dados apresentados a seguir.

Em outros estudos, como o de Rossetti e Souza (2005), tal apreciação pelos jogos eletrônicos é apontada, como uma das categorias mais presentes na rotina diária de 100 crianças e adolescentes, com idades entre 6 e 14 anos, de escolas particulares do município de Grande Vitória, Espírito Santo. Nesse estudo os alunos revelaram também que os jogos eletrônicos preferidos são substituídos com frequência por novos lançamentos, sendo deixados de lado após algum tempo de uso.

A pesquisa de Barros et al. (2002) apontou que 50,1% das 747 crianças de 5ª a 8ª série, de um bairro da área metropolitana da cidade do Rio de Janeiro, afirmaram ser o *videogame* uma das atividades recreativas mais realizadas em casa. Na pesquisa de Beckenkamp, Tornquist e Burgos (2011), que entrevistou 104 crianças de 4 a 10 anos, o número é 37,5% dos alunos que brincam com jogos eletrônicos dentro de casa. Segundo os autores dos dois estudos, a preferência por esses jogos é reflexo da falta de espaço público e seguro para o lazer, pois a maioria das brincadeiras apontadas pelos alunos é realizada dentro do ambiente residencial.

Esta apreciação pelos jogos eletrônicos inicia-se na infância perdurando até a vida adulta, abarcando amplas parcelas da população. Segundo os dados da *Entertainment Software Association* (ESA), citados por Sêda (2011), nos Estados Unidos o estereótipo atual dos jogadores mudou; a idade média deles é de 37 anos, 42% são do sexo feminino e 72% das famílias jogam com frequência.

No Brasil mais da metade dos jogadores têm idade acima de 19 anos e 83% jogam com a família (FERRAREZI, 2012). Ou seja, os jogos eletrônicos estão presentes em diferentes segmentos da população brasileira – o que estimula a necessidade de estudar de maneira mais sistemática suas possibilidades educacionais.

De acordo com Sêda (2011), os jogos eletrônicos são uma das TICs que têm o sucesso mais duradouro. Entre todas as justificativas mercadológicas a que prevalece é o desejo do ser humano de brincar. Para Huizinga (1971), importante filósofo, o jogo é uma atividade fundamental da humanidade, transmitida de geração para geração e que está presente em diferentes culturas.

“O que a indústria do videogame fez foi aperfeiçoar boa parte desta atividade e torná-la mais conveniente para os jogadores” (SÊDA, 2011, p.50) oferecendo muitas atividades em versão eletrônica. O jogo não é mais jogado em um lugar qualquer por crianças. Com a expansão das tecnologias o jogo é *videogame* e também espetáculo de televisão (BETTI, 1998).

Segundo Freire (2002) o jogo é um elemento importante da cultura infantil e no ambiente escolar é, inúmeras vezes, utilizado como uma ferramenta de motivação, sendo desconsiderada a sua potencialidade na formação da criatividade. Para o autor o jogo é dotado de características que favorecem o processo de ensino-aprendizagem como: não esquecimento do que foi aprendido; manutenção da aprendizagem; aperfeiçoamento do que foi aprendido; e assimilação dos conhecimentos de nível superior. Dessa forma, os conhecimentos que os alunos possuem sobre tais jogos podem ser ressignificados, possibilitando a aprendizagem de novos conceitos e de novas maneiras de interpretá-los.

Por ser uma atividade realizada pela maioria dos alunos entrevistados, é importante que o professor conheça quais são os jogos eletrônicos presentes na vida de seus alunos para que então ele possa utilizá-los como um meio de ensino dos conteúdos de sua disciplina, bem como promover a conscientização sobre os problemas físicos e psicológicos causados pelo uso excessivo desses jogos, com incentivos para que eles mudem seus hábitos e passem a praticar outras atividades, melhorando assim sua qualidade de vida.

Há diferentes apostas dos jogos eletrônicos na educação. Em Nova Iorque, por exemplo, uma escola da rede pública, criada pelo *Institute of Play*, ensina todos os conteúdos por meio de *games* (virtuais e reais) aos 360 alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental. Os alunos desenvolvem estratégias e criam o próprio jogo juntamente com os conteúdos escolares. Essa é apontada como a escola do futuro e a única diferença com as demais, é que existem oito profissionais extras que são especialistas em *games* e em currículo, proporcionando assim, assistência aos professores da escola (CAMPOS, 2012).

Os jogos utilizados por esse instituto são em sua maioria os comerciais, pois segundo uma das especialistas eles são mais populares e proporcionam um ambiente favorável de aprendizagem e avaliação dos alunos. Nessa escola, o currículo é interdisciplinar e utiliza a metodologia de solução de problemas, tendo como foco a leitura do cotidiano (CAMPOS, 2012).

4 JOGOS ELETRÔNICOS NO COTIDIANO: LOCAL, PLATAFORMA E TEMPO DE USO

Aos alunos foi perguntado em qual local brincavam com os jogos eletrônicos. A maioria (90%) respondeu que jogam em sua própria residência, dado que vai ao encontro com o apresentado no Gráfico 2, que mostra a alta incidência do computador e da televisão na residência dos alunos. Eles também têm acesso a esses jogos na casa de amigos (38%), na casa de parentes (28%), na *lan house* (13%) e em outros locais (8%).

Essa considerável incidência de jogos praticados em casa aparece também no estudo de Albuquerque (2011), no qual 89,5% de 636 entrevistados com idades entre 10 e 31 anos, de duas escolas e uma universidade do município de Florianópolis, jogam em casa. Os resultados reforçam a grande permanência das brincadeiras dentro do ambiente residencial, como nos estudos de Barros et al. (2002) e Beckenkamp, Tornquist e Burgos (2011). Provavelmente isso ocorre devido à falta de espaços de lazer e/ou de segurança, nas grandes cidades brasileiras.

A plataforma de jogo mais utilizada pelos alunos, deste estudo, durante a semana é o computador (85%), no qual eles utilizam mais os sites de jogos e de relacionamento do que os CD-ROMs e aplicativos para se divertirem. O tempo de uso do computador por esses alunos é de aproximadamente 4 horas por dia, incluindo os finais de semana.

O console foi a segunda plataforma, apontada por 77,5% alunos que passam em média 2 horas e 20 minutos brincando com o jogo. Já o celular é utilizado como plataforma de jogo por 52,5% dos alunos, no qual passam em média 3 horas e 30 minutos durante a semana e mais de 4 horas nos finais de semana, sendo que a metade utiliza o celular a qualquer momento do dia para jogar.

Já nas recentes pesquisas como a Censo Gamer Brasil⁴, o primeiro censo realizado no país, o console foi o meio mais utilizado pelos jogadores, o computador o segundo e o celular (mobile) o terceiro (26,5%). Aponta-se também que mais de 80% dos jogadores utilizam o computador para jogar, além de outras plataformas, e quase 10% não possuem o console em sua residência. (FERRAREZI, 2012).

Na pesquisa Game POP⁵ o console (67%) também ficou em primeiro lugar, seguido do computador e notebook (42%), e o celular ou smartphone (16%). Dos jogadores que utilizam o console, 85% jogam na própria casa e 22% na casa de amigos ou parentes (IBOPE, 2012).

O grande número desses aparelhos dentro do ambiente residencial e o grande tempo de utilização dos jogos eletrônicos permitem refletir sobre dois aspectos: o consumo desses jogos e as doenças hipocinéticas. Devido ao aumento da indústria de jogos eletrônicos, estão surgindo cada vez mais pesquisas na tentativa de mapear quem são esses consumidores, o que gostam de jogar e quais são as outras TICs utilizadas como plataformas mais vendidas no Brasil e no mundo.

O aumento do consumo das comodidades tecnológicas vem afetando a quantidade e a qualidade da atividade física e do exercício físico realizado diariamente, acarretando em inúmeros problemas para a saúde e qualidade de vida da população. Resultados obtidos no trabalho de Dumith et al. (2010) ressaltam que adolescentes com 11 anos de idade da cidade de Pelotas, Rio Grande do Sul, Brasil, passam mais de 4 horas por dia em frente à televisão, ao *videogame* e ao computador. Assim, 79,7% desses adolescentes apresentaram comportamento sedentário, que é extremamente preocupante dada a importância da atividade física para a qualidade de vida.

Diante de alunos que passam muito tempo envolvidos com os jogos eletrônicos, a escola poderia desenvolver uma intervenção sistematizada para conscientizá-los sobre os malefícios que os usos desses aparelhos, por um longo período de tempo, podem trazer à saúde, relacionados principalmente ao desenvolvimento de doenças causadas pelo sedentarismo como a diabetes, hipertensão, obesidade, entre outras. É importante discutir também os benefícios que os jogos eletrônicos podem oferecer, se utilizados moderadamente.

⁴ Pesquisa realizada pela parceria entre a ACIGAMES (Associação Comercial, Industrial e Cultural de Jogos Eletrônicos) e a InsideComm (grupo de mídia e marketing) objetivou mapear o mercado de jogos eletrônicos no Brasil.

⁵ Pesquisa realizada pelo Ibope nas capitais e grandes centros do Sul, Sudeste, Centro-Oeste e Nordeste com mais de 18 mil pessoas acima de 10 anos.

5 JOGOS ELETRÔNICOS APRECIADOS

Outra questão feita aos alunos foi referente ao jogo eletrônico que eles mais apreciam, e cada um escreveu o nome de um ou mais jogos. No total foram citados 28 títulos que foram agrupados de acordo com a frequência em que apareceram.

O *Grand Theft Auto* (GTA), um jogo de ação com corrida e roubo de carros, no qual se deve completar missões, foi mencionado nesse estudo por seis alunos; o Futebol (vários títulos) que tem o intuito de realizar partidas e campeonatos de futebol com diversos times nacionais e internacionais, também foi citado seis vezes; e o *Counter Strike* (CS), um jogo de tiro no qual combatem grupos de contraterroristas e terroristas até a vitória, foi mencionado quatro vezes.

Além desses três mais citados, outros 25 jogos apareceram nos questionários e foram categorizados por gênero. Sobre a classificação dos jogos eletrônicos, não há consenso entre os autores, sendo que cada um utiliza critérios diferentes. Nesse estudo optou-se pela classificação de Battaiola (2000). Assim, os jogos foram classificados conforme a característica mais evidente e com a temática que abordam, obtendo, assim, uma visão geral dos estilos de jogos eletrônicos que os alunos mais apreciam.

A partir dos resultados explícitos no Gráfico 3 foi possível perceber que 39% dos alunos apreciam mais os jogos de esportes (futebol, tiro, luta, dança, entre outros), seguido dos de passatempo (quebra-cabeça, fazenda, entre outros), de ação (14%), de plataforma (*Mario Bros*, *Sonic*, *Crash*) e de *Role Playing Game* (RPG).

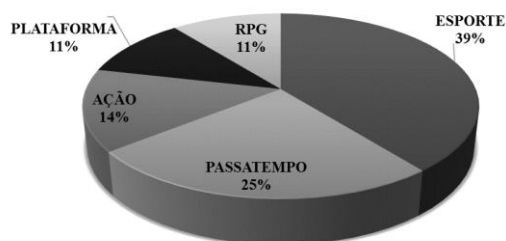


GRÁFICO 3 – Gênero dos jogos mais apreciados pelos alunos

Fonte: Pesquisa de campo

Refletindo sobre as possibilidades da utilização desses jogos no contexto escolar, nas aulas de Educação Física, por exemplo, os jogos eletrônicos de esportes (futebol, tiro, lutas, dança, exercícios e corridas) apresentam grande potencial para serem

tematizados, pois contêm elementos que virtualmente representam situações táticas e técnicas que são desenvolvidas e realizadas na aprendizagem real de tais esportes.

Os jogos de RPG são também um dos mais utilizados na educação, visando o desenvolvimento da dimensão afetiva e social dos alunos. No geral, a intervenção do professor e como ele irá discutir o jogo é que vai torná-lo um bom aliado no ensino dos conteúdos educacionais (ARMANDO, 2010).

Dessa forma, os jogos apresentam um potencial para discutir a diferença entre o jogo real e o virtual a partir da sua análise e reflexão crítica. É importante também que seja tematizada nas aulas as implicações e os desdobramentos do uso excessivo dos jogos eletrônicos. Assim, estes podem se constituir como apoio à aprendizagem de outros conhecimentos relevantes, além de serem próprios objetos de reflexão.

Rodrigues Júnior e Sales (2012) ao entrevistar 100 professores de Educação Física da rede pública e privada de escolas do norte de Minas Gerais, identificaram que 69,26% utilizariam os jogos eletrônicos como conteúdo pedagógico e, dos 350 alunos entrevistados, 85,35% aceitariam os jogos nas aulas. Apesar desse percentual favorável, 47,37% dos professores enxergam inúmeras dificuldades para utilizar essa tecnologia como objeto de aprendizagem.

Na cartilha “Tecnologias na escola” (SEABRA, 2010), o jogo eletrônico é apresentado como um elemento para ser utilizado no ensino, que contém um grande potencial para construir os conhecimentos a partir do estímulo, da ludicidade e da interatividade. Ademais, permitem que os alunos desenvolvam a capacidade de leitura de outras tecnologias nos “aspectos e conteúdos audiovisuais, cognitivos e simbólicos” (p. 23), saibam interagir cooperativamente, planejar ações e deduzir lógicas. A dica dada para tratar os jogos eletrônicos é experimentar outros espaços além da sala de informática, como a sala de aula, a fim de transformá-los em uma ferramenta frequente no processo de aprendizagem.

Assim, compreende-se a importância da reflexão sobre as possibilidades de inclusão dos jogos eletrônicos na escola para promover uma “ressignificação” e um olhar crítico sobre os mesmos, discutindo com os alunos o comportamento e relações pessoais durante a brincadeira, e as consequências de seu consumo exagerado, bem como apresentar aos professores estratégias e possibilidades de uso desses jogos nas aulas.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados desse estudo apontam o grande envolvimento dos alunos com os jogos eletrônicos fora do período escolar, principalmente os de esportes e passatempo, além de mostrar que as TICs (televisão, celular e computador) também estão presentes em seu cotidiano. Todos os dias da semana os alunos brincam com os jogos eletrônicos, sendo o computador a plataforma mais utilizada e o celular o meio em que eles passam mais tempo jogando.

Para utilizar efetivamente as informações obtidas neste estudo, seria necessária a transposição didática desses jogos eletrônicos (que têm finalidades comerciais), focando nas dimensões conceituais (do que trata o jogo; modos adequados de jogar), procedimentais (a vivência do real e do virtual) e atitudinais (valorizar, criticar, respeitar, cooperar durante e após o jogo) (COLL et al., 2000). Num processo sistematizado de “ressignificação” dos conhecimentos prévios, de modo a permitir a aquisição de novos conceitos, maneiras de manipulação e principalmente a discussão e a reflexão dos valores presentes nesses objetos comuns aos alunos, tornando assim a aprendizagem significativa.

Segundo Forquin (1993, p. 14) “toda educação, e em particular toda educação do tipo escolar, supõe sempre na verdade uma seleção no interior da cultura e uma reelaboração dos conteúdos da cultura destinados a serem transmitidos às novas gerações”. Assim a escola deve atrelar o conhecimento científico cultural com os conhecimentos que os alunos já possuem e o professor deve construir e reconstruir os conceitos junto a eles, referentes aos jogos que permeiam parte de sua cultura.

Os jogos eletrônicos conseguem envolver os alunos, fazendo com que tenham cada vez mais vontade de permanecer no jogo, de superar desafios e de se divertir. Os professores e a escola podem aproveitar essa atratividade, buscando tornar a aprendizagem mais instigante, interessante e prazerosa. Porém, a inserção dos jogos eletrônicos nas aulas é um desafio. É preciso conhecer e se envolver nesse ambiente virtual para encontrar quais são os jogos e elementos que podem ser extraídos a fim de auxiliarem de fato a aprendizagem dos conhecimentos.

Algumas medidas estão sendo tomadas para favorecer o professor no uso dos jogos eletrônicos, como a criação de jogos com finalidade exclusiva à educação. Vários centros do Brasil e do mundo desenvolvem *softwares* com temáticas específicas para ensinar determinados conteúdos, como por exemplo, o projeto de construção de um

jogo, inicialmente para o computador, que objetiva ensinar a história dos jogos olímpicos para alunos do 6º do ensino fundamental nas aulas de Educação Física⁶.

Existem também algumas políticas públicas para a inserção das TICs na Educação (PRONINFE, UCA, UTA, RIVED)⁷, criadas pelo MEC, porém muitas dessas não atingem as metas pré-estabelecidas devido às dificuldades na implantação. Atualmente o Ministro da Educação está tomando medidas que consideram a relevância do planejamento pedagógico, do suporte tecnológico (internet, *softwares*, conteúdos digitais, entre outros) e da formação dos professores para empregarem as TICs nas escolas, especificamente o *tablet* (HONORATO, 2012).

É essencial que essas medidas entrem efetivamente na escola, oferecendo todo o suporte para que se formule um Projeto Político Pedagógico, em uma ação conjunta de toda a comunidade escolar que considere as experiências e o contato dos alunos com as TICs algo que ainda precisa ser muito debatido e refletido por todos agentes educacionais.

Como consequência deste estudo espera-se que os professores se conscientizem da necessidade de se inserirem no mundo dos alunos, de se motivarem para formular novas estratégias de aulas contextualizadas e lutarem pelas mudanças necessárias para a efetivação dos usos das TICs na educação. O próximo passo desta pesquisa é justamente apresentar estratégias para inserir tais informações no ambiente escolar.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. 2004. 249f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004.

ALVES, Lynn Rosalina Gama; HETKOWSKI, Tânia Maria. *Gamers* brasileiros: quem são e como jogam? In: NASCIMENTO, Antonio Dias. **Desenvolvimento sustentável e tecnologias da informação e comunicação**. Salvador: Edufba, 2007. v.1, p. 161-174.

ALBUQUERQUE, Rafael Marques de. **Diversão nos videogames: perfis de usuários de jogos eletrônicos**. 2011. 166f. Dissertação (Mestrado em Design e Expressão Gráfica) – Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2011.

⁶ Tese apresentada no exame de qualificação ao Programa de Pós-graduação em Desenvolvimento Humano e Tecnologias da Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, como parte dos requisitos para obtenção do título de Doutor de Laercio Pereira Franco. Estudo em andamento.

⁷ Programa Nacional de Informática na Educação, Um Computador por Aluno, Um Tablet por Aluno, Rede Interativa Virtual de Educação.

BARROS, Ricardo et al. O uso do tempo livre por adolescentes em uma comunidade metropolitana no Brasil. **Adolescência Latinoamericana**, Porto Alegre, v. 3, n. 2, nov. 2002.

BECKEMKAMP, Diana; TORNQUIST, Luciana; BURGOS, Miria Suzana. Brincadeiras praticadas no recreio escolar e nas horas de lazer. **EFDeportes - Revista Digital**, Buenos Aires, n. 156, p.1, maio 2011. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd156/brincadeiras-praticadas-no-recreio-escolar.htm>>. Acesso em: 13 dez 2013.

BRASIL tem 35 milhões de jogadores de videogame, diz pesquisa. **Jornal Folha de S. Paulo online**, São Paulo, 02 maio 2011. Cad. Tec. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/tec/910151-brasil-tem-35-milhoes-de-jogadores-de-videogame-diz-pesquisa.shtml>>. Acesso em: 10 jun. 2012.

CAMPOS, M. O que os games tem a ensinar para os alunos. **O Estado de S. Paulo**, São Paulo, 10 set. 2012. Cad. Educação. Disponível em: <www.estadao.com.br/noticias/vidae,o-que-os-games-tem-a-ensinar-aos-alunos,928507,0.htm>. Acesso em: 11 set. 2012.

COLL, Cesar et al. **Os conteúdos na reforma**. Porto Alegre: Artmed, 2000. 184 p.

COSTA, Alan Queiroz. **Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa**. 2006. 190f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Motricidade) – Instituto de Biociências de Rio Claro, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2006.

DEMO, Pedro. **TICs e educação**. 2008. Disponível em: <<https://docs.google.com/document/pub?id=122YjQchoYmfKffYTaFQksphUwzyh9gOPx6FuQTBRirU>>. Acesso em: 13 dez. 2013.

DUMITH, Samuel de Carvalho et al. Sedentary behavior in adolescents: the 11-year follow-up of the 1993 Pelotas (Brazil) birth cohort study. **Cadernos de Saúde Pública**, Rio de Janeiro, v. 26, n. 10, p. 1928-1936, out. 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-311X2010001000009>. Acesso em: 20 jan. 2012.

FERRAREZI, Luiz. **Infográfico CGBR 2012**. Censo Gamer Brasil 2012: A primeira pesquisa sobre o mercado de games brasileiro realizada pela ACIGAMES e InsideComm. Disponível em: <<http://jogosdinheirointernet.blogspot.com.br/2012/06/primeiro-censo-nacional-mapeia-mercado.html>>. Acesso em 13 dez. 2013.

FORQUIN, Jean-Claude. **Escola e cultura: as bases sociais e epistemológicas do conhecimento escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993. 208 p.

IBGE. **Acesso à Internet e posse de telefone móvel celular para uso pessoal 2008**. Rio de Janeiro, 2008. Disponível em:

<<http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/acessoainternet2008/internet.pdf>>. Acesso em: 20 mar. 2012.

IBGE. **O setor de tecnologia da informação e comunicação no Brasil 2003-2006**. Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: <<http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/economia/stic/publicacao.pdf>>. Acesso em: 20 mar. 2012.

IBOPE. **Pesquisa inédita do Ibope media sobre games revela o perfil dos jogadores de videogame no Brasil**. Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Pesquisa, 2012. Disponível em: <<http://www.ibope.com.br/pt-br/relacionamento/imprensa/releases/Paginas/Pesquisa-in%C3%A9dita-do-IBOPE-Media-sobre-games-revela-o-perfil-dos-jogadores-de-videogame-no-Brasil.aspx>>. Acesso em: 13 dez. 2013.

MORAN, José Manuel. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. In: MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos Tarciso; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 19. ed. Campinas: Papirus, 2011. Cap. 1, p. 11- 65.

PRETTO, Nelson de Luca. **Escritos sobre educação, comunicação e cultura**. Campinas: Papirus, 2008. 240 p.

RODRIGUES JR., Emilio Rodrigues; SALES, José Roberto Lopes. Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar. **Conexões**, Campinas, v. 10, n. 1, p. 70-82, jan./abr. 2012.

ROMANÍ, Cristobal Cobo. Y si las nuevas tecnologias no fueren la respuesta? In: PISCITELLI, Alejandro. **El proyecto FACEBOOK y la posuniversidad**. Buenos Aires: Ariel, 2012. Cap. 9, p.131-145.

ROSSETTI, Claudia Broetto; SOUZA, Maria Thereza Costa Coelho de. Preferência lúdica de uma amostra de crianças e adolescentes da cidade de vitória. **Psicologia: Teoria e Prática**, Porto Alegre, v. 7, n. 2, p. 87-114, 2005.

RUDIO, Franz Victor. **Introdução ao projeto de pesquisa científica**. 32. ed. Petrópolis: Vozes, 2004. 144 p.

SANCHO, Juana Maria. De tecnologias da informação e comunicação à recursos educativos. In: SANCHO, Juana Maria; HERNÁNDEZ, Fernando (Org.). **Tecnologias para transformar a educação**. Tradução de Valério Campos. Porto Alegre: Artmed, 2006. p.15-41.

SÊDA, E. Reportagem especial sobre Videogame. **Revista Carta Capital: Política, Economia e Cultura**, São Paulo, n. 677, p. 40-50, dez. 2011.

THOMAS, Jerry R.; NELSON, Jack. K.; SILVERMAN, Stephen. J. **Métodos de pesquisa em atividade física**. 5 ed. Porto Alegre: Artmed, 2007. 396 p.

UNESCO. **TIC na Educação do Brasil**. 1995-2011. Disponível em:
<<http://www.unesco.org/new/pt/brasil/communication-and-information/access-to-knowledge/ict-in-education/>>. Acesso em: 13 dez. 2013.

Agradecimento

À CAPES, pelo financiamento da pesquisa.

Como citar este texto:

FERREIRA, Aline Fernanda; DARIDO, Suraya Cristina. Os jogos eletrônicos no cotidiano dos alunos do 9º ano do ensino fundamental. **ETD - Educação Temática Digital**, Campinas, SP, v. 15, n. 3, p.595-611, set./dez. 2013. ISSN 1676-2592. Disponível em:
<<http://www.fae.unicamp.br/revista/index.php/etd/article/view/4253>>. Acesso em: 21 dez. 2013.