

Isaac Assunção Ferreira Silva



A IMPORTÂNCIA DOS
JOGOS ELETRÔNICOS
PARA O DESENVOLVIMENTO
DAS COMPETÊNCIAS
SOCIOEMOCIONAIS
DAS CRIANÇAS:

dos laços familiares e de uma
ambientação digital segura



**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS
PARA O DESENVOLVIMENTO DAS
COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS DAS
CRIANÇAS:
dos laços familiares e de uma ambientação
digital segura**

DIREÇÃO EDITORIAL: Betijane Soares de Barros
REVISÃO ORTOGRÁFICA: Autor
DIAGRAMAÇÃO: Luciele Vieira da Silva
DESIGNER DE CAPA: Editora Hawking
IMAGENS DE CAPA: Canva.com

O padrão ortográfico, o sistema de citações e referências bibliográficas são prerrogativas do autor. Da mesma forma, o conteúdo da obra é de inteira e exclusiva responsabilidade de seu autor.



Todos os livros publicados pela Editora Hawking estão sob os direitos da Creative Commons 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR

2019 Editora HAWKING

Av. Comendador Francisco de Amorim Leão, 255 - Farol, Maceió - AL,
57057-780 www.editorahawking.com.br editorahawking@gmail.com

Catálogo na publicação

Elaborada por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

S586i

Silva, Isaac Assunção Ferreira

A importância dos jogos eletrônicos para o desenvolvimento das competências socioemocionais das crianças: dos laços familiares e de uma ambientação digital segura / Isaac Assunção Ferreira Silva. – Maceió: Hawking, 2023.

Livro em PDF

ISBN 978-65-88220-71-9

1. Jogos eletrônicos. 2. Crianças. I. Silva, Isaac Assunção Ferreira. II. Título.

CDD 794.8

Índice para catálogo sistemático

I. Jogos eletrônicos

Direção Editorial

Dra. Betijane Soares de Barros, Instituto Multidisciplinar de
Alagoas
– IMAS (Brasil)

Conselho Editorial

Dra. Adriana de Lima Mendonça/Universidade Federal de
Alagoas – UFAL (Brasil), Universidade Tiradentes - UNIT
(Brasil)

Dra. Ana Marlusia Alves Bomfim/ Universidade Estadual de
Ciências da Saúde de Alagoas – UNCISAL (Brasil)

Dra. Ana Paula Morais Carvalho Macedo /Universidade do
Minho
(Portugal)

Dra. Andrea Marques Vanderlei Fregadolli/Universidade
Federal de
Alagoas – UFAL (Brasil)

Dr. Eduardo Cabral da Silva/Universidade Federal de
Pernambuco -
UFPE (Brasil)

Dr. Fábio Luiz Fregadolli//Universidade Federal de Alagoas –
UFAL (Brasil)

Dra. Maria de Lourdes Fonseca Vieira/Universidade Federal de
Alagoas – UFAL (Brasil)

Dra. Jamyle Nunes de Souza Ferro/Universidade Federal de
Alagoas –
UFAL (Brasil)

Dra. Laís da Costa Agra/Universidade Federal do Rio de
Janeiro-
UFRJ (Brasil)

Dra. Lucy Vieira da Silva Lima/Universidade Federal de Alagoas
– UFAL (Brasil)

Dr. Rafael Vital dos Santos/Universidade Federal de Alagoas –
UFAL
(Brasil), Universidade Tiradentes - UNIT (Brasil)

Dr. Anderson de Alencar Menezes/Universidade Federal de
Alagoas – UFAL (Brasil)

Isaac Assunção Ferreira Silva

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS
PARA O DESENVOLVIMENTO DAS
COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS DAS
CRIANÇAS:
dos laços familiares e de uma ambientação
digital segura**

Maceió-AL
2023



DEDICATÓRIA

Dedico a Deus, que sempre me guiou em todos os momentos da minha vida me fortalecendo em cada etapa alcançada.

AGRADECIMENTOS

Nesta etapa da minha dissertação, é com grande satisfação e humildade que aproveito este espaço para expressar o meu profundo agradecimento a todas as pessoas e instituição que tornaram possível este percurso acadêmico. Esta dissertação não é apenas o resultado de um esforço individual, mas também do apoio, orientação e generosas contribuições de muitas pessoas eminentes, a quem gostaria de estender meus sinceros agradecimentos.

Agradeço primeiramente a DEUS e a minha família, em especial a minha esposa Wellysama Araújo de Souza da Silva, minha mãe Maria do Carmo Assunção Ferreira, meu pai Genivaldo Soares da Silva e aos amigos José Fabiano dos Santos, Sandra Maria Pontes e Maria José Costa Toledo. Obrigado pelo apoio contínuo, compreensão e encorajamento. Suas palavras de incentivo foram fundamentais para me manter focado e motivado diante dos desafios.

Agradeço profundamente a minha orientadora, Professora Dr.^a Betijane Soares de Barros, por sua orientação perspicaz, paciência incansável e comprometimento inabalável durante todo o processo. Seus conselhos inestimáveis, discussões instigantes e brilhantes estabeleceram as bases para o desenvolvimento deste trabalho.

Sou grato a todos os professores e colegas do Programa de Pós-Graduação do IMAS cujas discussões e interações enriqueceram minha compreensão deste tópico e me encorajaram a explorar novos horizontes acadêmicos.

Não posso deixar de mencionar meu apreço por todas as fontes, artigos e materiais de pesquisa que consultei. A vasta teia de conhecimento disponível é uma importante bússola para a condução desta pesquisa.

Todos aqui mencionados e não mencionados foram fundamentais nesta jornada acadêmica, e minha gratidão é profunda e sincera.

Nós não paramos de brincar
porque envelhecemos, mas,
envelhecemos porque paramos
de brincar.

Olive Wendell Holmes

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| INTRODUÇÃO..... | 12 |
| CAPÍTULO 1 | |
| JOGOS ELETRÔNICO..... | 15 |
| 1.1 Os jogos eletrônicos e os processos cognitivos das crianças..... | 22 |
| 1.2 Jogos eletrônicos e sua importância para potencializar habilidades e competências socioemocionais..... | 25 |
| 1.3 Gamificação na educação..... | 30 |
| 1.4 O gerenciamento familiar no uso dos jogos eletrônicos e seu potencial para estabelecer laços e um ambiente digital seguro..... | 34 |
| CAPÍTULO 2 | |
| O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA ATRAVÉS DOS JOGOS ELETRÔNICOS..... | 39 |
| 2.1 Jogos eletrônicos e o desenvolvimento das competências socioemocional..... | 42 |
| 2.2. A importância dos pais no gerenciamento dos jogos eletrônicos..... | 44 |
| 2.3 Os jogos eletrônicos como ferramenta para fortalecer relacionamento familiar..... | 46 |
| CONCLUSÃO..... | 48 |
| REFERÊNCIAS..... | 50 |

INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos se configuram, enquanto objeto de pesquisa, como complexo, inconclusivo e polêmico. As características atribuídas a esta temática vêm de vários estudos incipientes nas áreas de psicologia, educação, comunicação social, engenharia, designer de produção, entre outras, que defendem que os jogos eletrônicos se trata de um fenômeno mobilizador de públicos distintos devido ao seu fácil acesso, apelo visual, criatividade e rapidez (COTONHOTO e ROSSETTI, 2016).

A incorporação da mídia digital na realidade de crianças cada vez mais novas tem despertado dúvidas e preocupações por parte dos pais, educadores e pesquisadores das mais diversas áreas que lidam com essa problemática. Os jogos eletrônicos influenciam a sociedade atual por diversas justificativas, tais como, “fuga social”, distração de crianças e alívio para os pais que trabalham de forma exaustiva (ARRUDA e GAMBARATO, 2021).

O estudo de Brasil Escola (2020) destaca que a influência dos jogos eletrônicos - por meio de suas brincadeiras e jogos em videogames, *tablets* e *smatphones* – podem ser benéficos e maléficos, dependendo do tempo de exposição e da qualidade do conteúdo que está sendo consumido. Dentre os benefícios, o estudo cita o aprendizado e o desenvolvimento de estímulos cognitivos, por outro lado, os fatores maléficos seriam os vícios e problemas de saúde como, sedentarismo, cansaço físico e mental.

As pesquisas que permeiam o campo da utilização de jogos na educação infantil como forma de desenvolvimento da aprendizagem já são bastante consolidadas no meio científico.

Essas pesquisas partem do princípio de que a brincadeira é meio que a criança se apropria do mundo, ou seja, “ao brincar, a criança passa a compreender sua cultura, valores, hábitos, desejos, desagradados, relações com o outro, enfim, vivencia experiências de seu contexto circundante” (ARRUDA e GAMBARATO, 2021, p. 347).

Contudo, as brincadeiras foram modificadas e, até mesmo, algumas deixaram de ser praticadas devido a modificação dos espaços urbanos e a evolução tecnológica. O ócio ligado ao uso de alguns recursos tecnológicos, tem preocupado diversos profissionais que lidam com áreas como educação física, por exemplo. Mas há de se destacar que até mesmo os jogos eletrônicos se modificam ao longo do tempo haja vista que a evolução tecnológica desenvolve jogos mais interativos e que fazem os jogadores se movimentarem como se estivessem realizando uma atividade física. Esses jogos eletrônicos são denominados de exergames (LEÃO JÚNIOR, 2013).

Na contemporaneidade tem-se uma sociedade cada vez mais conectada, imersas em um ambiente digital na qual as crianças são “nativos digitais”, ou seja, já nascem em contato com os recursos tecnológicos fazendo parte da sua vida. Neste cenário, e buscando um ambiente de aprendizagem que traga significância e atratividade de interesse para as crianças nativas digitais as tecnologias digitais têm ganhado destaque no processo de ensino-aprendizagem, principalmente com o uso da gamificação. Os jogos além de impulsionar e engajar as crianças e os adolescentes no processo de aprendizagem, ainda desenvolvem a criatividade, a autonomia de pensamento, a

competição saudável, a persistência e características socioemocionais (ESCOLA DA INTELIGÊNCIA, 2017).

O presente trabalho busca fazer uma reflexão de qual o impacto dos jogos eletrônicos no desenvolvimento das competências socioemocionais das crianças, na construção dos laços familiares e do estabelecimento de uma relação criança e ambiente digital seguro? A escrita do presente documento se justifica pela necessidade contemporânea dos nativos digitais se relacionarem com os outros de forma saudável, terem competências para lidar com problemas cotidianos e se conectarem na rede mundial de computadores de forma responsável e segura. O documento subsidia discussões nas áreas da educação, psicologia, direito, entre outras que busquem explorar a temática de forma mais abrangente. Temas como a ética, responsabilidade, respeito, família, tecnologia se relacionam numa busca incessante pela formação cidadã para o século XXI.

O objetivo do trabalho é elencar os principais impactos do uso dos jogos eletrônicos de forma supervisionada para o desenvolvimento das competências socioemocionais das crianças, da construção ou fortalecimento dos laços familiares e de uma ambientação digital segura para a família. Como objetivo específico, tem-se: 1) discutir, com base nas fontes científicas atualizadas, a influência dos jogos eletrônicos no desenvolvimento cognitivo das crianças; 2) buscar evidências científicas que comprovem que os jogos eletrônicos desenvolvem habilidades e características socioemocionais em crianças; 3) destacar a importância da gamificação no processo de ensino-aprendizagem.

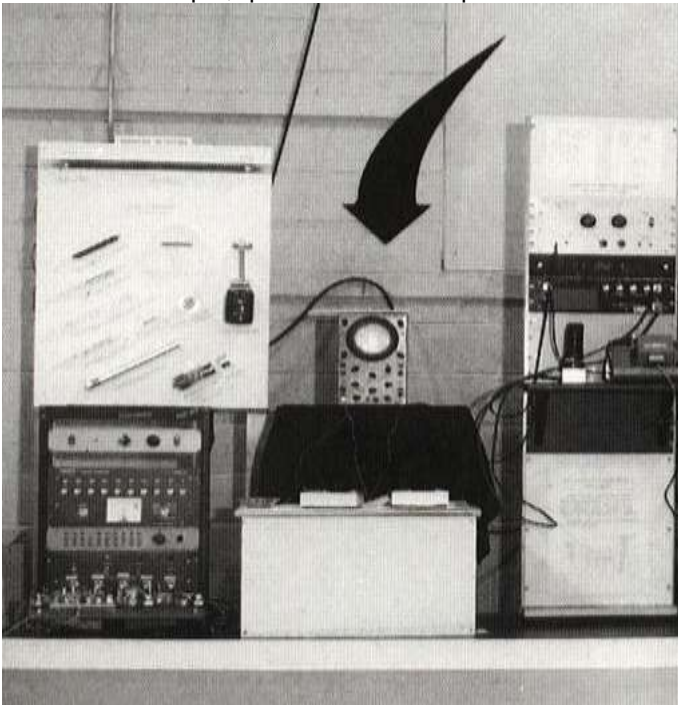
CAPÍTULO 1

JOGOS ELETRÔNICOS

O primeiro jogo eletrônico foi inventado pelo o físico norte-americano William Higinbotham em 1958. O físico criou o jogo, denominado de “Tennis for Two” (tênis para dois) (Figura 1), a partir de uma adaptação em um software de um osciloscópio. O protótipo simulava uma partida de tênis em um osciloscópio.

Figura 1

“Tennis for Two” era um enorme computador analógico ligado a um osciloscópio, que simulava uma partida de tênis.



Fonte: ECT – UFSC

Com os avanços da tecnologia e dos recursos computacionais, assim como, com a evolução da Internet, os jogos eletrônicos contemporâneos combinam diferentes linguagens nos ambientes virtuais e através de multimídias que combinam imagens, sons e textos, incluindo os minis-games, os jogos para computador (em rede ou não), os softwares para videogames, os simuladores e os fliperamas que se constituem como artefatos de grande fascínio econômico, tecnológico e social.

Dentre os vários avanços do primeiro videogame até os consoles atuais, estão à venda de jogos online, controles sem fio, o Kinect (que lê o corpo do jogador através de uma câmera ou de um controle com sensores), as conquistas de troféus - *achievements* que fazem com que o jogador queira desbravar ainda mais seu jogo e jogos com resoluções cada vez mais vivas.

O que vem pelo futuro ainda é muito incerto, mas já se vê um grande salto com os gadgets de realidade virtual. Estão sendo elaborados o Oculus Rift (para PC) e o Projeto Morpheus (para PlayStation4) com sensor de movimentos e tela LCD de alta definição 3D embutida. Contudo, a mudança é drástica e há diversos quesitos que precisam ser aprimorados e estudados, incluindo os enjoos provocados por tais “óculos”.

O trabalho de Freire e Guerrini (2016) buscaram identificar as influências dos avanços tecnológicos no mundo dos jogos elaborando um estudo de caráter bibliográfico a partir de temas como jogos populares, jogos eletrônicos, tecnologias de comunicação e informação, relações humanas, espaços sociais para o jogo e a produção cultural infantojuvenil. Os resultados mostraram que os avanços tecnológicos influenciam os jogos quanto a modificação, bem como os espaços utilizados para o ato

de jogar, os tipos de relações humanas desenvolvidos, a profusão cultural dos jogos, o aumento da faixa etária dos jogadores, a produção crescente dos jogos eletrônicos e para o enfraquecimento da prática dos jogos populares. Assim, a escola é anunciada como instituição social, em que a compreensão dessas influências deve acontecer por meios dos processos de ensino-aprendizagem, em que a Educação Física por ser a área de conhecimento que, historicamente, assumiu o jogo como um conteúdo de ensino, necessita elaborar estratégias que contribuam com essa elucidação pelos estudantes.

Os autores imediatamente supracitados na busca de atingir o objetivo proposto no seu trabalho desenvolveram a investigação com cunho descritivo, de caráter bibliográfico e organizaram o trabalho em duas seções de estudos em livros e artigos científicos sobre as temáticas abordadas. Na primeira seção aprofundou-se a compreensão sobre o jogo de modo geral (concepções e caracterizações) a partir de autores já consolidados cientificamente sobre o tema (Quadro 1), com os autores que possuem notoriedade científica, quando a temática é o jogo como manifestação cultural.

Quadro 1 - Autores e Temáticas Abordadas na primeira seção.

| Autores/ano da obra | Temáticas abordadas |
|----------------------------|---------------------------------|
| Brougère (1998) | Jogo no processo educacional |
| Caillois (1988) | O Jogo na dimensão do sagrado |
| Freire (2005) | Cultura infantojuvenil e o Jogo |
| Friedmann (2013) | Jogos Tradicionais |
| Huizinga (2000) | O lúdico e o Jogo |
| Kishimoto (1993) | Jogo no processo educacional |

Fonte: FREIRE e GUERRINI (2016).

Segundo os Freire e Guerrini (2016, p. 464), os jogos desta primeira seção:

integram o processo de organização social desde a mais distante idade. Nos processos civilizatórios elaborados no mundo todo, o jogo, ação cultural humana envolvida por sistemas de regras e competitividade, assumiu diversos sentidos e significados, desde a vivência na antiguidade para culto ao sagrado, passando por uma finalidade educativa até chegar aos dias atuais, em que os fins são os mais variados possíveis.

Ainda segundo Freire e Guerrini (2016), na segunda seção de estudos, pesquisaram-se autores que trabalham com temáticas como sociedade contemporânea, cultura, avanços tecnológicos, jogos tradicionais e jogos eletrônicos, identificados no Quadro 2.

Quadro 2 - Autores e Temáticas Abordadas na segunda seção.

| Autores e Ano | Temáticas abordadas |
|---------------------------------|--|
| Santos (2009, 2012, 2015) | Caracterização dos Jogos Tradicionais e o Processo Civilizatório |
| Cardoso (2012) | Por onde andam as crianças? |
| Rodrigues (2009) | Tecnologias e Interações Humanas nos jogos |
| Reis e Cavichioli (2008) | Crescente número de adultos nos jogos e a indústria cultural |
| Santaella (2003) | Cultura das mídias e cibercultura |
| Moita (2006) | Games e contexto cultural |
| Gallo (2007) | Jogo como elemento cultural |
| Carvalho <i>et al.</i> (2014) | Os jogos eletrônicos mais vivenciados |
| Streck (2014) | Imersão no espaço virtual |
| Primo (2000) | Interações nos jogos eletrônicos |
| Haelsner (2010) | Jogos como patrimônio cultural |
| Carmo, Gushiken e Hirata (2013) | Franquia Pokémon |
| Koppe (2007) | Aumento da faixa etária no jogo |
| Bauman (2013) | Mundo moderno líquido e a cultura como produto de consumo |

Fonte: FREIRE e GUERRINI (2016).

A partir da segunda seção Freire e Guerrini (2016), com autores contemporâneos, verificou-se que os jogos foram se modificando ao longo dos anos, sendo necessária a classificação e caracterização deles para uma melhor compreensão. Assim, percebe-se que:

as sociedades, por um longo período, vivenciaram os jogos populares, caracterizados pela transmissão das gerações mais velhas as mais novas, pela flexibilidade de regras e participação dos jogadores em suas elaborações, origem incerta, utilização dos espaços públicos para a realização entre outras. Porém, pode se identificar nos últimos 40 anos a ascensão dos jogos denominados eletrônicos, contemplados pelas tecnologias computacionais e utilização do espaço virtual ou ciberespaço. Além da identificação dos diferentes jogos, ao longo dos tempos, classificados entre populares e eletrônicos, essa seção permitiu a reflexão sobre a sociedade contemporânea, a influência dos avanços tecnológicos nela e na própria manifestação humana e social de jogar. Integrando a primeira seção com a segunda de autores e temáticas abordadas por cada um, chegou-se aos resultados dessa investigação. Tais resultados, a seguir, apresentam um panorama de algumas influências específicas do avanço em tecnologia no mundo dos jogos. Alerta-se para o fato da necessidade de os professores de Educação Física construir um panorama, que sustente o ensino crítico dos jogos aos estudantes, contemplando os avanços tecnológicos em curso na sociedade atual (FREIRE e GUERRINI, 2016, p. 464).

As tecnologias em progresso também influenciaram na modificação dos espaços utilizados para o ato de jogar. Não só os jogos realizados foram modificados, como também os locais de convivência dos jogadores.

O advento dos jogos eletrônicos por meio do avanço tecnológico criou um novo local da prática social dos games, o ciberespaço. É no ciberespaço que muitos jogadores se encontram. Nesse espaço, não necessariamente, os jogadores precisam ser vizinhos, morar na mesma rua, bairro, cidade, estado ou país.

Várias plataformas foram criadas e ainda são para que os jogadores adentrem ao mundo virtual. O computador e o Arcade, conhecido como fliperama, foram as primeiras plataformas utilizadas para isso. Em seguida, os videogames como Atari, Nintendo, Xbox, Playstation entre outras, ganharam relevância como plataformas utilizadas. Atualmente, os Smartphones são plataformas que passam por inúmeros avanços tecnológicos com o objetivo de permitir o jogo virtualizado.

Isso revela que as formas de ser e estar no espaço virtual vem sofrendo modificações aos longos dos anos, sobretudo por conta dos avanços tecnológicos dos próprios jogos eletrônicos e das plataformas, em que são realizados. A partir disso, a imersão, ou seja, sensação que o indivíduo tem de vivenciar uma realidade ficcional a qual está submetido no mundo virtual ocorre, na maioria das vezes, por meio de avatares, que são personagens e personalidades virtuais adotadas pelos jogadores dentro do ciberespaço dos jogos eletrônicos (STRECK, 2014).

Os avanços em tecnologias nos games, visualizados principalmente nos jogos eletrônicos, têm dominado o mercado econômico mundial do entretenimento. O predomínio dos jogos

eletrônicos na cultura pode ser explicado de várias formas, a partir de diferentes fatores como a crescente violência urbana nos bairros e centros, diminuição de espaços públicos para lazer, o próprio avanço tecnológico já destacado, entre outros, porém, o que mais tem chamado atenção diz respeito ao seu potencial econômico.

Os avanços nos gráficos dos jogos, o nível de jogabilidade, as mais diversas possibilidades de gêneros de games e do sentimento de pertencimento a um grupo específico de jogadores têm atraído um vasto número de consumidores. A indústria cultural apropria-se dessa procura e, ano após ano, cria a necessidade de consumo do novo, avançado, mais atualizado.

Há muito tempo tem se a falsa e, até preconceituosa, ideia de que o ato de jogar é coisa de criança. É verdade que nos primeiros anos de vida, o jogo tem uma contribuição significativa com o próprio desenvolvimento das pessoas. Concorde-se que o caráter lúdico nos jogos é buscado pelas crianças, em vários momentos cotidianos, por exemplo, quando criam avião com a colher na hora de se alimentar. Porém, a ludicidade e o entretenimento não são buscados apenas pelos menores.

1.1 Os jogos eletrônicos e os processos cognitivos das crianças

Nos últimos anos, o acesso às mídias digitais tornou-se parte da cultura da população mundial. Os jogos eletrônicos, por exemplo, influenciam a sociedade contemporânea, pois se configura como instrumento de “fuga social” ou até mesmo, um atrativo para as crianças quando os pais estão cansados ou ocupados demais (ARRUDA e GAMBARATO, 2022).

A geração nascida após o ano de 2010, denominada de Geração Alpha, já nasce em contato com a tecnologia e, portanto, estão conectadas com o universo da diversidade, espontaneidade e das sub-identidades. Esta geração se difere dos “nativos digitais”, da Geração Z (nascidos entre 1990 e 2010), justamente pela velocidade de interação com as novas tecnologias, haja vista que os Nativos sofriam influência tecnológicas quando já dotavam de um determinado desenvolvimento cognitivo. Isso não significa que essa geração não tinha familiaridade com a internet e todas suas possibilidades, como o compartilhamento de arquivos constantes, com os smartphones, tablets, e principalmente, que esteve sempre conectada e acompanhando o que acontece em tempo real.

A naturalidade das gerações Z e Alpha com recursos tecnológicos ainda desperta estranheza em algumas pessoas, principalmente, daqueles que não fazem parte dessas gerações. É um cenário comum, no entanto, uma criança de 2 anos desbloquear um smartphone, acessar um App e visualizar um vídeo, entre outros recursos que estão disponíveis nos diversos dispositivos. Contudo, cabe uma reflexão sobre como estas mudanças impactam no sistema de ensino e aprendizado. Como o sistema educacional está lidando com essas novas demandas e com esse novo perfil de estudantes e professores? Quais recursos podemos oferecer para tornar os conteúdos educacionais mais atrativos?

Nesse sentido, os jogos eletrônicos se mostram como ferramenta educacional poderosa, todavia, essa nova mudança de realidade tornou-se preocupante, gerando curiosidades, hesitações, desafios no meio educacional, no ambiente familiar e

por pesquisadores que, de alguma forma, atuam com essa nova ferramenta.

Nos ambientes educacionais das escolas contemporâneas o uso de computadores (Figura 1), tablets, laboratórios de prototipagens, entre outras ferramentas tecnológicas estão presentes. O movimento da cultura digital é uma realidade que desperta discussões de especialistas de diversas áreas do conhecimento para discussões que vão desde a saúde mental ao processo de ensino-aprendizagem. As discussões permeiam o campo da psicologia haja vista que os eletrônicos quando usados de forma irresponsável e sem supervisão de um responsável pode ter consequências psicológicas desastrosas. Por outro lado, quando os recursos tecnológicos são bem geridos na educação de crianças e adolescentes os resultados são muito satisfatórios, tanto do ponto de vista de desenvolvimento das características socioemocionais quanto do ponto de vista pedagógico.

Os jogos eletrônicos aplicados a educação já são avaliados por muitos especialistas em educação e seus benefícios já são bastante evidentes no desenvolvimento de competências essenciais para o aprendizado potencial, para o convívio em sociedade e para a formação cidadã completa.

Figura 2 - Jogos educacionais na escola. Manicraft Educacional.



Fonte: culturamix.com

1.2 Jogos eletrônicos e sua importância para potencializar habilidades e competências socioemocionais

Os jogos eletrônicos têm ganhado destaque não apenas como formas de entretenimento, mas também como ferramentas que podem potencializar competências socioemocionais. Essas competências englobam habilidades como empatia, colaboração, resolução de problemas, autorregulação emocional e pensamento crítico. A colaboração e o trabalho em equipe são duas características desenvolvidas pelos jogos eletrônicos no sentido de contribuir para o desenvolvimento de competências socioemocionais (SILVA, 2016).

Muitos jogos eletrônicos são projetados para serem jogados em equipe, seja cooperativamente ou em competições. Jogadores aprendem a trabalhar juntos, a se comunicar efetivamente, a delegar tarefas e a aproveitar as habilidades

únicas de cada membro da equipe para alcançar objetivos comuns.

Os jogos eletrônicos, frequentemente, apresentam desafios complexos que exigem que os jogadores pensem de forma criativa e estratégica para superá-los, sendo assim, pode ajudar a desenvolver a capacidade de analisar problemas sob diferentes perspectivas e a encontrar soluções inovadoras (FERNANDES e SILVA, 2015).

O pensamento crítico é outra habilidade desenvolvida por muitos jogos que requerem dos jogadores a tomada de decisões rápidas e ponderadas, considerando as consequências de suas ações. Essa habilidade de tomar decisões informadas e avaliar riscos pode se traduzir em situações do mundo real.

A autorregulação emocional é outra habilidade que se pode destacar como produto dos jogos que envolvem o jogador em situações de alto estresse ou desafios. Nesse caso, os jogadores precisam gerenciar suas emoções para manter o foco e o desempenho eficaz, o que pode ajudar no desenvolvimento de habilidades de controle emocional e resiliência.

Os jogos online, em sua grande maioria, envolvem interações com outros jogadores por meio de chats ou voz. Essa interação traz um potencial melhoria das habilidades de comunicação, escrita e habilidade verbal, bem como a capacidade de se expressar de maneira clara e assertiva (STAHL, 2021).

As ferramentas de criação oferecidas pelos jogos podem permitir aos jogadores projetar seus próprios níveis, personagens ou histórias, contribuindo no incentivo a criatividade e o pensamento fora da caixa. O aprendizado experimental, proporcionado por muitos jogos, permitem que os jogadores

experimentem diferentes abordagens para resolver problemas e observem as consequências de suas escolhas.

No entanto, é importante destacar que nem todos os jogos eletrônicos têm o mesmo potencial para desenvolver competências socioemocionais. Jogos cuidadosamente selecionados, que enfatizam a colaboração, o pensamento crítico e a empatia, são mais propensos a promover essas habilidades do que jogos focados exclusivamente na ação rápida e na competição desenfreada.

Além disso, o papel dos pais, educadores e cuidadores é crucial para orientar os jovens na escolha de jogos apropriados e garantir um equilíbrio saudável entre o tempo dedicado aos jogos e outras atividades importantes na vida, como interações sociais presenciais, exercícios e estudos.

O envolvimento excessivo ou compulsivo com jogos eletrônicos pode levar a uma série de problemas sociais e cognitivos em jovens. É importante destacar que o impacto negativo varia de pessoa para pessoa e depende da intensidade do envolvimento. Alguns dos problemas sociais e cognitivos comuns incluem:

Problemas Sociais:

- **Isolamento Social:** Jovens que passam muito tempo jogando jogos eletrônicos podem isolar amigos e familiares, o que pode levar a sentimentos de solidão e afastamento social.
- **Problemas de Relacionamento:** O envolvimento excessivo em jogos eletrônicos pode causar conflitos em relacionamentos familiares e amizades, na medida em que o tempo gasto com

jogos substitui o tempo dedicado a atividades sociais e interações interpessoais significativas.

- Baixo Desempenho Acadêmico: Quando os jogos eletrônicos consomem uma grande parte do tempo de estudo, isso pode resultar em um desempenho acadêmico inferior. Jovens podem superar tarefas escolares e priorizar os jogos, o que pode levar a notas baixas e problemas de aprendizado.
- Problemas de Comportamento: Alguns jovens que jogam demonstram podem desenvolver comportamentos agressivos, irritabilidade e dificuldade em lidar com a frustração, especialmente quando enfrentam desafios nos jogos.
- Falta de Habilidades Sociais: Muitos jogos online oferecem interações sociais, mas essas interações nem sempre se traduzem em habilidades sociais no mundo real. Jovens que passam muito tempo em ambientes virtuais podem ter dificuldade em desenvolver habilidades sociais essenciais, como a comunicação cara a cara.

Problemas Cognitivos:

- Diminuição da Concentração: O uso excessivo de jogos eletrônicos pode afetar a capacidade de concentração em tarefas não relacionadas a jogos, como estudos ou trabalho.

- Problemas de Sono: Jogar jogos até tarde da noite pode causar distúrbios do sono, prejudicando o desempenho diurno, o que, por sua vez, pode levar a problemas cognitivos.
- Redução do Desenvolvimento Cognitivo: Quando o tempo gasto em jogos eletrônicos supera o tempo dedicado a atividades educacionais e de desenvolvimento, como leitura, resolução de problemas e aprendizado de novas habilidades, isso pode prejudicar o desenvolvimento cognitivo.
- Perda de Tempo: Jovens que jogam divertidos podem atrasar um tempo valioso que poderia ser usado de maneira mais produtiva em atividades educacionais, físicas e criativas.

É importante notar que o impacto dos jogos eletrônicos varia significativamente entre indivíduos e depende da quantidade de tempo dedicado aos jogos, do equilíbrio entre os jogos e outras atividades e das características pessoais de cada jovem. Não é o ato de jogar em si que é problemático, mas sim o uso excessivo e desequilibrado dos jogos.

Araújo e Salgado Júnior (2021) desenvolveram uma pesquisa com o objetivo de identificar a prevalência e correlatos do uso abusivo de jogos eletrônicos em adolescentes. O público pesquisado foram 300 alunos do ensino médio de escolas públicas da zona urbana do município de Patos de Minas, na região do Alto Paranaíba em Minas Gerais. O trabalho caracteriza-se por ser analítico, quantitativo e transversal utilizando como instrumento de coleta de dados um questionário

de autopreenchimento, com questões que abordavam dados sociodemográficos, o uso de games e perguntas que compõem a escala PVP (Problem Videogame Playing) para medir o uso problemático de jogos eletrônicos. Como resultados identificou-se uma prevalência elevada de uso abusivo de jogos eletrônicos (24%), com predominância no sexo masculino, associação com mal rendimento escolar e com interferência no tempo dedicado a relacionamentos afetivos. Tais resultados demonstram que o uso excessivo desses jogos pode alterar de forma nociva o cotidiano do usuário. Diante disso, a inclusão do uso abusivo dos games como um transtorno de saúde mental na 11ª revisão da Classificação Internacional de Doenças (CID-11) é pertinente.

1.3 Gamificação na educação

A utilização da gamificação educacional implica na ideia de pensar e agir de forma similar de quando se está jogando, contudo, estando num contexto não game (PIMENTEL, 2018).

A educação gamificada é uma abordagem educacional que incorpora princípios, elementos e mecânicas de design de jogos no processo de ensino e aprendizagem. Essa abordagem visa aumentar o engajamento dos alunos, tornar o aprendizado mais envolvente e motivador, e promover uma participação ativa por meio do uso de elementos lúdicos.

Na gamificação voltada a educação, os educadores podem usar uma variedade de técnicas, como recompensas, desafios, rankings, níveis, missões e narrativas, para criar um ambiente de aprendizado que se assemelha aos jogos. Os alunos são frequentemente incentivados a atingir objetivos específicos,

receber feedback imediato sobre seu desempenho e competir ou colaborar com seus colegas de classe.

A gamificação educacional pode ser aplicada em diferentes níveis educacionais, desde o ensino fundamental até a educação superior. Ela não substitui o conteúdo acadêmico, mas sim o enriquece e torna mais envolvente. Além disso, pode ser adaptada para se adequar a diferentes estilos de aprendizado e temas, abordando uma ampla gama de disciplinas.

Segundo Kapp, Blair e Mesh (2014) a aplicabilidade da gamificação na educação pode ter diversas formas de aplicações, contudo duas podem ser pontuadas como predominantes, a saber, a estrutural e a de conteúdos. Os mesmos autores destacam que:

a gamificação estrutural faz uso dos elementos de jogos no processo de aprendizagem com a finalidade de motivar os estudantes a engajarem-se nas atividades propostas por meio de motivações extrínsecas. Nessa perspectiva, baseada em análise comportamental, a estrutura em torno do conteúdo é gamificada, o conteúdo em si não passa por modificação, permanecendo inalterado. O intuito é reforçar comportamentos específicos visando atingir os objetivos desejados, como um mecanismo de estímulos e respostas positivas, princípios da teoria de aprendizagem behaviorista (KAPP, BLAIR e MESH, 2014, p. 239).

Alguns exemplos de como a gamificação pode ser usada na educação incluem:

- Pontuação e níveis: os alunos podem ganhar pontos à medida que completam tarefas ou participam em aulas. Eles podem avançar para níveis mais altos à medida que acumulam mais pontos, criando uma sensação de progressão.
- Desafios e missões: os educadores podem criar desafios ou missões relacionados ao conteúdo do curso. Os alunos devem resolver problemas, pesquisar informações ou criar projetos para completar essas missões.
- Recompensas e incentivos: Recompensas tangíveis ou virtuais, como distintivos ou medalhas digitais, podem ser oferecidas aos alunos conforme eles alcançam certos marcos ou atingem metas específicas.
- Narrativas imersivas: introduzir histórias ou narrativas envolventes no processo de aprendizado pode ajudar os alunos a se envolverem emocionalmente com os conceitos e conteúdos.
- Colaboração e competição: os alunos podem colaborar em equipes para alcançar objetivos compartilhados ou competir em atividades que estimulem o aprendizado e a criatividade.
- Feedback contínuo: fornecer feedback constante e específico ajuda os alunos a entenderem como estão progredindo e onde podem melhorar.

- Recursos interativos: utilizar plataformas digitais e tecnologias interativas que permitam aos alunos explorar, experimentar e aprender de forma ativa.

A educação gamificada busca transformar o aprendizado em uma experiência mais imersiva e participativa, promovendo um ambiente no qual os alunos se sintam motivados a se envolver de maneira mais profunda com os conteúdos e as atividades educacionais.

A gamificação altera parte ou todo o conteúdo de uma aula, curso ou disciplina e tem como objetivo proporcionar maior interação entre os que fazem parte da estratégia gamificada e o protagonismo por parte dos estudantes, por meio da participação voluntária e objetiva na construção da aprendizagem (KAPP, BLAIR e MESH, 2014).

Oliveira e Pimentel (2020) destacam que a gamificação apresenta um desenvolvimento mais denso dos elementos de games e possui o intuito de priorizar a aprendizagem a partir de elementos mais complexos, que levem em conta a interação com o meio, com as tecnologias e com as pessoas, o que pode levar a um nível maior de engajamento e motivação nas atividades pedagógicas.

Segundo Fardo (2013) e Alves (2015), aplicar a gamificação é como utilizar várias ferramentas (elementos de games) que estão dentro de uma caixa, e que podem ser combinadas de diferentes maneiras. Todavia, para sua utilização correta, deve-se conhecer quais são as funções de cada uma e como elas irão interagir dentro do sistema proposto.

1.4 O gerenciamento familiar no uso dos jogos eletrônicos e seu potencial para estabelecer laços e um ambiente digital seguro

O gerenciamento familiar no uso de jogos eletrônicos é um aspecto crucial para garantir um equilíbrio saudável entre o tempo gasto com jogos eletrônicos e outras atividades na vida cotidiana das crianças.

Definir limites de tempo para o uso de jogos eletrônicos é uma prática fundamental. Pesquisas como a de Gentile et al. (2017) demonstraram que a supervisão dos pais na definição de limites de tempo está associada a um melhor ajuste psicossocial nas crianças. Os pais podem criar regras claras sobre quando e quanto tempo seus filhos podem jogar, garantindo que haja um equilíbrio saudável com outras atividades, como lição de casa, interações sociais e atividades ao ar livre. A escolha dos jogos também é um papel fundamental dos pais. Escolher os jogos apropriados para a idade e o desenvolvimento de seus filhos é fundamental para que as crianças e adolescentes não desenvolvam dependência e tenham comportamentos anômalos diante de jogos violentos, por exemplo.

Os pais podem se envolver ativamente no mundo dos jogos eletrônicos de seus filhos. Jogar junto com as crianças não apenas demonstra interesse, mas também oferece uma oportunidade de interação e aprendizado em conjunto. A pesquisa de Olson et al. (2007) descobriu que pais que jogam com seus filhos relatam uma comunicação familiar mais aberta e uma melhor compreensão das preferências de seus filhos.

Anderson et al. (2017), sugerem que crianças que jogam jogos eletrônicos em excesso podem enfrentar problemas de

sono, desempenho acadêmico prejudicado e até mesmo problemas de saúde mental. Portanto, a supervisão constante do tempo de jogo é essencial para garantir um equilíbrio saudável.

Os pais também devem servir como modelos de comportamento adequado no uso de dispositivos eletrônicos. Se os pais demonstrarem um equilíbrio saudável entre o tempo de tela e as interações familiares, isso influenciará positivamente seus filhos a seguir um padrão semelhante. Os pais podem definir limites de tempo para o uso de dispositivos eletrônicos, demonstrando que esses dispositivos devem ser usados com moderação. Ao seguir essas regras, os pais mostram que o tempo de tela não deve substituir completamente outras atividades importantes, como interações familiares, leitura e atividades ao ar livre. Essa prática é apoiada por estudos como o de Gentile et al. (2017), que enfatizam a importância de limites claros para o tempo de tela.

Os pais devem praticar o uso consciente e equilibrado de dispositivos eletrônicos na presença de seus filhos. Isso significa evitar o uso excessivo de dispositivos durante momentos familiares, refeições e atividades compartilhadas. Um estudo de McDaniel et al. (2012) sugere que pais que demonstram um uso consciente da tecnologia durante o tempo em família tendem a ter filhos com hábitos semelhantes.

O comportamento dos pais desempenha um papel fundamental na formação dos hábitos e atitudes das crianças em relação à tecnologia e ao uso de eletrônicos. Pode-se um motivo de destaque para que os pais sejam modelos de uso consciente de eletrônicos: modelagem de comportamento - as crianças observam e imitam o comportamento de seus pais, de forma que, se os pais demonstram um uso equilibrado e consciente de

dispositivos eletrônicos, as crianças têm mais probabilidade de seguir esse exemplo.

Quadro 3 - Detalhamento das etapas da Revisão Sistemática Integrativa.

| ETAPA | TÓPICOS DE CADA ETAPA | DETALHAMENTO DE CADA TÓPICO | | | |
|----------------|---|---|-------|------|------|
| 1 ^a | Tema | A importância dos jogos eletrônicos para o desenvolvimento das competências socioemocionais das crianças, dos laços familiares e de uma ambientação digital segura | | | |
| | Pergunta norteadora | Qual o impacto dos jogos eletrônicos no desenvolvimento das competências socioemocionais das crianças, na construção dos laços familiares e do estabelecimento de uma relação criança e ambiente digital seguro? | | | |
| | Objetivo geral | Elencar os principais impactos do uso dos jogos eletrônicos de forma supervisionada para o desenvolvimento das competências socioemocionais das crianças, da construção ou fortalecimento dos laços familiares e de uma ambientação digital segura para a família. | | | |
| | Estratégias de busca | Cruzamento de descritores por meio do operador booleano AND; Uso de descritores estruturados (codificação) no DECS ou MESH; Uso de metadados (filtros). Uso de metadados (filtros). | | | |
| | Bancos de terminologias | <table border="1" data-bbox="437 1310 904 1380"> <tr> <td data-bbox="437 1310 646 1345">Banco</td> <td data-bbox="646 1310 904 1345">Link</td> </tr> <tr> <td data-bbox="437 1345 646 1380">DeSC</td> <td data-bbox="646 1345 904 1380">http://decs.bvs.br/</td> </tr> </table> | Banco | Link | DeSC |
| Banco | Link | | | | |
| DeSC | http://decs.bvs.br/ | | | | |

| | | | |
|----|---|---|---|
| | | MeSH | https://www.ncbi.nlm.nih.gov/mesh |
| | | Descritor | DeCS (Registro) |
| | | Socioemocional | 55704 |
| | | Jogos eletrônicos | 59708 |
| | | Estrutura familiar | 60150 |
| | | Segurança digital | 30180 |
| | String de busca | “Jogos eletrônicos” Or “Características socioemocionais” “Jogos eletrônicos” And Família Criança And “segurança” And “digital” | |
| | Bibliotecas Virtuais | Link | |
| | | Periódicos da Capes | https://www.periodicos.capes.gov.br/ |
| 2ª | Período de coleta dos dados | De junho a setembro de 2023 | |
| | Critérios de inclusão | Texto (artigo de opinião de espécie científica). Publicação (2017-2023). | |
| | Critérios de exclusão | Artigos que não contemplam a temática. | |
| 3ª | Número de trabalhos selecionados para Revisão Sistemática Integrativa partir da leitura dos agentes indexadores das publicações (tema, descrição, ementa). | 30 | |
| 4ª | Categorias obtidas com a análise dos documentos investigados <i>online</i> gratuitos e de livre acesso. | 2 | |

| | | | | |
|----------------------|--|----------------------------------|---|---|
| 5^a | Tecnologias digitais utilizadas | Tecnologia (software ou website) | Link | Utilidade |
| | | WordArt: Nuvem de palavras | https://wordart.com/ | Construir nuvem de palavras e frequência das palavras-chave para criar as categorias temáticas. |

Fonte: Elaborada pela autora.

CAPÍTULO 2

O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA ATRAVÉS DOS JOGOS ELETRÔNICOS

A palavra “jogo” traduzida do latim “*ludus*” originou o termo lúdico. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano, de modo que, a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo (FIHO, et al. 2020).

O jogo é um fator fundamental para o desenvolvimento infantil, pois pela ludicidade a criança opera, trabalha as Zonas de Desenvolvimento Proximal, e aprende a agir (FIHO, et al. 2020). O jogo passa a adquirir regras mais elaboradas através da socialização da criança; influenciando no desenvolvimento de suas atividades mentais de simbolização e, conseqüentemente, no processo de aprendizagem (BRAGA, et al. 2019).

A arte de brincar é uma forma de prazer e descoberta da criança, é uma forma que ela tem de expressar seus sentimentos e de novas descobertas, é a abertura da ideia de um princípio de que o mundo lhe pertence somente aos adultos. No entanto, para Piaget, o jogo não era apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar as energias das crianças, mas sim meios que enriquecem e desenvolvem o intelecto delas (BERETTA, OLIVEIRA e VILELA, 2016).

Os jogos eletrônicos, por sua vez, despertam a atenção de muitos estudiosos em diversas áreas do conhecimento, haja vista que estes jogos desempenham papel importante no desenvolvimento das crianças por inúmeros fatores, contudo, exige uso equilibrado e supervisionamento dos pais. Dentre os

benefícios dos jogos eletrônicos para o desenvolvimento das crianças, se destaca o desenvolvimento cognitivo por meio de resolução de problemas, do raciocínio lógico e do planejamento estratégico e da resolução de problemas (ARRUDA e GAMBARATO, 2021).

A evolução dos jogos para aqueles que envolvem movimento também proporciona benefícios motores. A exemplo disso estão os jogos de dança ou esportes virtuais que melhoram a destreza das crianças e melhora a coordenação motora (SILVA, 2016).

Os jogos de criatividade, tais como, os que envolvem criação de mundos, personagens e histórias, ajudam a despertar a imaginação das crianças e, conseqüentemente, subsidiam na autonomia das crianças e desenvolvimento de outras habilidades.

Os jogos eletrônicos frequentemente envolvem desafios que estimulam o raciocínio lógico, a resolução de problemas e o pensamento estratégico. Estudos como o de Green e Bavelier (2012) demonstram que jogar videogames de ação pode melhorar a atenção seletiva, a tomada de decisões rápidas e a coordenação mão-olho das crianças. Jogos educacionais também podem aprimorar habilidades acadêmicas, como matemática e leitura (SUBRAHMANYAM & GREENFIELD, 1998).

Jogos que permitem a criação de mundos, personagens e histórias estimulam a imaginação e a criatividade das crianças. Minecraft, por exemplo, é conhecido por sua capacidade de inspirar a construção e a expressão criativa (GRAY, 2012).

Além das habilidades acadêmicas, os jogos podem ensinar habilidades de vida, como planejamento financeiro (por meio de simuladores econômicos), gerenciamento de tempo e tomada de decisões éticas. Uma característica importante dos

jogos eletrônicos é o feedback imediato. Os jogadores recebem informações sobre o sucesso ou o fracasso de suas ações instantaneamente, incentivando o aprendizado iterativo e a melhoria contínua. Isso incentiva a tentativa e erro como parte do processo de resolução de problemas. Estudos, como o de Gee (2003), destacaram como os jogos incentivam a aprendizagem ativa e autônoma.

Alguns jogos eletrônicos, como jogos de construção ou de criação, permitem que os jogadores resolvam problemas de maneira criativa. Eles podem projetar, experimentar e encontrar soluções únicas para desafios apresentados. Isso estimula a criatividade e o pensamento "fora da caixa".

Li, Polat; Bavelier, (2010) Destaca que as contribuições dos jogos eletrônicos para o desenvolvimento de aspectos cognitivos podem ser destacadas a partir da interação que as pessoas tem com esse tipo de jogos, no caso, os jogadores passam a ter menor reação, melhor desempenho relacionado às habilidades visuais básicas, a atenção e destreza manual devido a exercícios ao manusear os controles.

Para Schwartz (2014, p.36):

Há uma infinidade de jogos que testam memória e outras competências cognitivas, portanto ajudam a desenvolver o cérebro como se estivéssemos numa academia. Ou seja, não só existem jogos desenhados para ajudar em processos de ensino e aprendizagem como alguns títulos aparentemente fora do universo educacional podem ser criativamente adotados por professores e alunos.

2.1 Jogos eletrônicos e o desenvolvimento das competências socioemocional

Diversos autores já afirmaram que seus estudos comprovam que os jogos eletrônicos contribuem para o desenvolvimento da autonomia, moralidade, atenção, intelectualidade e socialização das crianças (COTONHOTO e ROSSETI, 2016).

Algumas habilidades sociais, tais como, trabalho em equipe e resolução de problemas são desenvolvidas em jogos multijogador online, por exemplo. A resolução de problemas é uma habilidade fundamental no desenvolvimento cognitivo e na vida cotidiana das pessoas. Os jogos eletrônicos têm demonstrado ser uma ferramenta eficaz para aprimorar essa habilidade em crianças e adultos, proporcionando desafios que requerem soluções criativas e estratégicas. Muitos jogos eletrônicos apresentam enigmas, quebra-cabeças e situações complexas que estimulam o pensamento crítico e a resolução de problemas. Jogadores são frequentemente confrontados com obstáculos que exigem planejamento, estratégia e criatividade para superar. Um estudo de Green e Bavelier (2003) demonstrou que jogar videogames de ação melhora a capacidade de tomar decisões rápidas e aprimora a atenção seletiva, que são componentes essenciais da resolução de problemas.

Jogos eletrônicos frequentemente forçam os jogadores a tomar decisões que têm impacto nas narrativas ou no progresso do jogo. Isso promove a prática de tomar decisões informadas com base em informações limitadas, avaliação de riscos e recompensas. Essas habilidades são transferíveis para situações da vida real. Um estudo de Adachi e Willoughby (2013) encontrou

uma correlação positiva entre o tempo gasto em videogames e a capacidade de tomada de decisões informadas em adolescentes.

Gee (2003), por meio do seu estudo, mostrou que crianças que jogam jogos multijogador são estimulados a manter uma comunicação constante com os demais jogadores e a desenvolver o poder de negociação e o trabalho em equipe. A pesquisas de Colwell et al. (2013) destacou que jogar jogos online pode ajudar as crianças a desenvolver habilidades de resolução de conflitos e comunicação.

Por meio dos jogos e, conseqüentemente, das perdas nos ambientes destes jogos e desafios, o usuário desenvolve habilidades como autoestima e autoconfiança por meio da superação dos desafios. Przybylski et al. (2014) descobriu uma correlação positiva entre o sucesso em jogos e a autoestima em adolescentes, sugerindo que os jogos podem influenciar positivamente a percepção de si mesmos.

O sucesso em jogos eletrônicos e sua influência na autoestima dos jogadores são tópicos de interesse crescente na pesquisa psicológica e dos jogos. Várias pesquisas exploraram como o desempenho e a conquista em jogos podem afetar a autoestima das pessoas. A autoestima refere-se à avaliação subjetiva que uma pessoa faz de seu próprio valor e autoimagem. É influenciada por várias experiências e fatores, incluindo o desempenho em diferentes áreas da vida, como o sucesso em jogos eletrônicos.

Lidar com os fracassos e derrotas, nesse sentido, subsidiam a criança o poder de resistência e a sabedoria para lidar com as diversidades. Griffiths (2010) afirmou que os jogos podem se caracterizar como ambientes seguros para que as crianças possam expressar suas emoções e possam desenvolver

estratégias para lidar com a frustração e a ansiedade de forma produtiva, por exemplo.

Pesquisas apontam que os jogos eletrônicos que possuem narrativas com certo grau de complexidade e com estruturas de personagens e gráficos bem desenvolvidos são potenciais para desenvolver a empatia nas crianças. O trabalho desenvolvido por Kühn et al. (2019) demonstrou que crianças que jogam jogos com narrativas emocionais têm áreas cerebrais associadas à empatia ativadas, indicando que jogos com características similares aos utilizados na pesquisa podem contribuir para que crianças compreendam e se conectem emocionalmente com os personagens e assim desenvolvam a empatia.

2.2. A importância dos pais no gerenciamento dos jogos eletrônicos

É necessário destacar que embora os jogos eletrônicos tragam diversos benefícios para as crianças, nem todos os jogos são recomendados devido ao seu cunho violento ou com excessivos tons de competitividade, os quais podem promover comportamentos agressivos e criar uma dependência. Nesse sentido, se destaca o papel dos pais ou responsáveis na supervisão dos jogos para que sejam impostos limites e seja realizada a escolha dos jogos para cada faixa etária. Gentile et al. (2017) demonstrou que a supervisão dos pais na definição de limites de tempo para o uso de jogos eletrônicos está correlacionada com um melhor ajuste psicossocial nas crianças. Isso realça a importância de estabelecer um equilíbrio saudável entre o tempo dedicado a jogos eletrônicos e outras atividades,

como interações sociais, exercícios físicos e trabalho escolar. Os pais desempenham um papel vital na definição desses limites e garantindo que seus filhos não fiquem excessivamente imersos em jogos.

Os pais também são responsáveis por supervisionar o tipo de jogos que seus filhos estão jogando. Segundo Ferguson (2017), a seleção adequada de conteúdo está relacionada a resultados psicossociais mais positivos em crianças. A Entertainment Software Rating Board (ESRB) e outros sistemas de classificação fornecem orientações sobre a adequação de jogos para diferentes faixas etárias. Garantir que os jogos escolhidos sejam apropriados para a idade e o desenvolvimento das crianças é fundamental para evitar a exposição a conteúdo inadequado.

Os pais podem se envolver ativamente no mundo dos jogos eletrônicos de seus filhos. Isso não apenas permite uma melhor compreensão do que as crianças estão experimentando, mas também fornece oportunidades de interação e aprendizado em conjunto. O estudo de Olson et al. (2007) descobriu que pais que jogam videogames com seus filhos relatam uma comunicação familiar mais aberta e uma melhor compreensão das preferências de seus filhos.

Além de estabelecer limites de tempo, os pais devem monitorar regularmente o tempo que seus filhos passam jogando. Pesquisas de Anderson et al. (2017) sugerem que crianças que jogam jogos eletrônicos em excesso podem apresentar problemas de sono, desempenho acadêmico prejudicado e até mesmo problemas de saúde mental. Portanto, a supervisão constante do tempo de jogo é essencial para garantir um equilíbrio saudável. A comunicação aberta entre pais e filhos

sobre o uso de jogos eletrônicos é fundamental. Estabelecer um ambiente em que as crianças se sintam à vontade para discutir seus interesses e preocupações relacionados a jogos ajuda os pais a tomar decisões informadas e orientadas para o bem-estar das crianças.

2.3 Os jogos eletrônicos como ferramenta para fortalecer relacionamento familiar

Os jogos eletrônicos têm o potencial de ser uma ferramenta valiosa para fortalecer o relacionamento familiar e promover o desenvolvimento saudável das crianças. Quando usados de maneira equilibrada e supervisionados pelos pais, os jogos podem proporcionar experiências positivas que vão além da mera diversão. Neste texto, exploraremos como os jogos eletrônicos podem cumprir esse papel, com base em evidências e pesquisas relevantes.

Jogar videogames em grupo, como jogos de tabuleiro digitais, jogos de festa ou mesmo jogos de aventura cooperativos, cria oportunidades para a família passar tempo de qualidade juntos. Um estudo de Vasalou et al. (2017) observou que o jogo em família fortalece os laços familiares, promovendo o trabalho em equipe e a comunicação. Os momentos compartilhados durante o jogo podem criar memórias positivas e reforçar os vínculos familiares.

Muitos jogos eletrônicos oferecem desafios cognitivos que estimulam o aprendizado e o desenvolvimento conjunto. Jogos de quebra-cabeças, por exemplo, podem incentivar a resolução de problemas em equipe, enquanto jogos de estratégia promovem o pensamento crítico. O estudo de Gee (2003) destaca

que jogos podem ser ambientes de aprendizado onde pais e filhos podem explorar juntos novos conceitos e habilidades.

Os pais que demonstram interesse pelos jogos eletrônicos de seus filhos têm a oportunidade de se conectar com suas atividades e interesses. Participar dos jogos preferidos de seus filhos mostra apoio e interesse genuíno, o que pode fortalecer o relacionamento familiar. A pesquisa de Olson et al. (2007) aponta que pais que jogam com seus filhos relatam uma comunicação mais aberta e uma melhor compreensão dos interesses de suas crianças.

Jogos frequentemente apresentam situações que exigem tomada de decisões morais e éticas, bem como colaboração e resolução de conflitos. Os pais podem usar esses momentos para discutir valores familiares e ensinar habilidades sociais. Os estudos de Russoniello et al. (2009) sugerem que jogos podem ser usados como ferramentas para promover a aprendizagem de valores e a compreensão ética.

Os pais podem aproveitar os jogos eletrônicos como oportunidades para educar seus filhos sobre questões relacionadas à segurança online, etiqueta virtual e gerenciamento do tempo. Envolver-se no mundo dos jogos eletrônicos permite que os pais compreendam melhor os riscos associados à internet e orientem seus filhos de maneira responsável.

Explorar os jogos eletrônicos como ponto de partida para discutir a segurança online é uma estratégia eficaz para os pais ajudarem seus filhos a desenvolverem consciência e habilidades para navegar com segurança na internet. A literatura e a pesquisa em educação digital oferecem insights sobre como os pais podem adotar essa abordagem. Vasalou et al. (2017) destacam que o jogo em família não apenas fortalece os laços familiares, mas

também fornece uma oportunidade natural para abordar tópicos importantes, como a segurança online.

Os laços familiares desempenham um papel fundamental no desenvolvimento de um cidadão, moldando sua personalidade, valores e habilidades desde a infância até a vida adulta. A importância dos laços familiares é extremamente reconhecida e respaldada por pesquisas e estudos. A família é o primeiro ambiente social no qual uma criança interage. O psicólogo John Bowlby, em sua Teoria do Apego, enfatiza como o vínculo emocional com os cuidadores (geralmente a família) é essencial para o desenvolvimento emocional saudável.

Por meio dos jogos em família é possível ter tempo de qualidade, ou seja, criar uma oportunidade para passar tempo de qualidade com os membros do clã juntos, criando assim um ambiente onde os mesmos podem se envolver em interações significativas e construir memórias compartilhadas.

Para alguns analistas a cultura dos jogos em família ganha força se o ponto de partida for a observação de uma geração de pais que jogava videogame na sua infância e/ou adolescência. Nessas famílias a cultura dos jogos eletrônicos se dão de forma mais natural do que em famílias de pais que não tiveram a experiência dos jogos eletrônicos na sua infância/adolescência.

CONCLUSÃO

Os jogos eletrônicos podem desempenhar um papel positivo no desenvolvimento das crianças de várias maneiras, quando utilizados de forma equilibrada e supervisionada. As características socioemocionais, por exemplo, são desenvolvidas

de diversas maneiras nas crianças. A empatia, o trabalho em equipe, o gerenciamento das emoções, a tomada de decisão e a resolução de conflitos são algumas das características fundamentais para a vida contemporânea desenvolvidas pelos distintos jogos eletrônicos existentes atualmente.

No entanto, é importante observar que o uso excessivo ou inadequado de jogos eletrônicos pode ter efeitos negativos na saúde e no desenvolvimento das crianças. Portanto, é fundamental estabelecer limites de tempo, monitorar o conteúdo dos jogos e garantir um equilíbrio saudável entre jogos e outras atividades, como exercícios ao ar livre, interações sociais e leitura. Além disso, o envolvimento dos pais ou responsáveis é essencial para orientar as crianças em relação aos jogos eletrônicos e garantir que eles se beneficiem positivamente dessa forma de entretenimento.

A importância dos pais no gerenciamento dos jogos eletrônicos para as crianças é um tema fundamental, dada a crescente presença dos videogames na vida cotidiana das famílias. A supervisão ativa e o envolvimento dos pais desempenham um papel crucial no uso saudável e benéfico desses jogos pelas crianças. Ao mesmo tempo, os jogos eletrônicos têm o potencial de ser uma ferramenta valiosa para fortalecer o relacionamento familiar e promover o desenvolvimento saudável das crianças. Quando usados de maneira equilibrada e supervisionados pelos pais, os jogos podem proporcionar experiências positivas que vão além da mera diversão. Os jogos eletrônicos oferecem oportunidades para interação em família, aprendizado conjunto, compartilhamento de interesses, ensino de valores e educação digital. A chave está na supervisão ativa e na participação dos pais, que podem

transformar o tempo de jogo em momentos valiosos de conexão e crescimento para toda a família.

Explorar os jogos eletrônicos como ponto de partida para discutir a segurança online é uma estratégia eficaz para os pais ajudarem seus filhos a desenvolverem consciência e habilidades para navegar com segurança na internet.

Ao explorar jogos juntos, identificar elementos de segurança, relacionar narrativas de jogos à segurança online e incentivar a resolução de problemas no contexto da segurança, os pais podem ajudar seus filhos a desenvolver consciência e habilidades críticas para navegar com segurança na internet.

REFERÊNCIAS

A. M. Kuhn, S. Dutkiewicz, O. Jahn, S. Clayton, T. A. Ryneerson, M. R. Mazloff, A. D. Barton. Temporal and Spatial Scales of Correlation in Marine Phytoplankton Communities. **JGR Oceans**, v. 124, n. 12, p. 9417 – 9438. 2019

ANUNCIAÇÃO, L. M. R. L.; ARANTES, H. A. G.; CHIRINÉA, A. M. Estratégias De Leitura: Caminhos Para a Inclusão. **Journal of Research in Special Educational Needs**, 2016. v. 16, p. 479–482.

ARAÚJO, M. I. S. *et al.* Aplicação Do Jogo De Dominó Na Educação Fundamental I: Elucidando Os Numeros No Cotidiano Do Aluno. **Revista Univap**, 2017. v. 22, n. 40, p. 384.

ARAÚJO, P. Ágape PP; JUNIOR, WS Uso de jogos eletrônicos por adolescentes em Patos de Minas: Um retrato dos efeitos em

estudantes do Ensino Médio / Uso de jogos eletrônicos por adolescentes em Patos de Minas: Um retrato dos efeitos em estudantes do ensino médio. **Revista Brasileira de Revisão de Saúde**, [S. l.], v. 2, pág. 5769–5779, 2021.

ARAÚJO, S. S.; SILVA SOUZA PARENTE, L. O. DA; ARAÚJO, A. D. Reading the cover of the book brincando de inventar in the perspective of grammar of visual design. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, 2019. v. 19, n. 3, p. 711–731.

Arruda, L. L.; Gambarato, V. T. S. O IMPACTO DOS JOGOS ELETRÔNICOS SOBRE O DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS. In: 10ª Jornada Científica e Tecnológica da Fatec Botucatu, de 08 a 12 de novembro de 2021, Botucatu, São Paulo.

BATISTA, C. A.; SIQUEIRA, M. Análise didática de uma atividade lúdica sobre a “instabilidade nuclear”. **Góndola, enseñanza y aprendizaje de las ciencias**, 2019. v. 14, n. 1, p. 126–142.

BECKER DA ROSA, Á.; GIACOMELLI, A. C.; WERNER DA ROSA, C. T. Caminhando pelo sistema solar: análise de uma atividade lúdica para estudar escalas astronômicas. **Revista Iberoamericana de Educación**, 2016. v. 72, n. 2, p. 9–22.

Benício, C. R.; Silva, C. L. S.; Gaudêncio, E. N. UM OLHAR REFLEXIVO SOBRE A AVALIAÇÃO FORMATIVA NO CONTEXTO DE ENSINO REMOTO. **WebArtigos**, 2021.
Disponível em: <<https://www.webartigos.com/artigos/um-olhar->

reflexivo-sobre-a-avaliacao-formativa-no-contexto-de-ensino-remoto/167914>. Acesso em 01 de dez. 2021.

BERETTA, D. C.; OLIVEIRA, J. S.; VILELA, D. C. a Extensão Universitária E a Ludicidade Na Educação Infantil Contra Crueldade Animal E Violência Interpessoal. **Revista Brasileira De Extensão Universitária**, 2016. v. 7, n. 2, p. 139–144.

BERG, V. VAN DEN *et al.* Integrating juggling with math lessons: A randomized controlled trial assessing effects of physically active learning on maths performance and enjoyment in primary school children. **International Journal of Environmental Research and Public Health**, 2019. v. 16, n. 14, p. 1–13.

BRAGA, C. J. M. *et al.* Jogo de cartas como estratégia para o ensino de doenças autoimunes na graduação médica. **Revista Eletrônica de Comunicação, Informação e Inovação em Saúde**, 2019. v. 13, n. 3, p. 594–607.

CAF, B. *et al.* Ângela Barcellos Café 2. 2018. p. 1–25.

Cotonhoto, L. A.; Rosseti, C. B. Prática de jogos eletrônicos por crianças pequenas: o que dizem as pesquisas recentes? **Rev. Psicopedagogia**, v. 33, 102, p. 346-357. 2016.

CASAGRANDE, N.; RAMOS, F. L. A Educação Física no contexto da educação do campo: a realidade do conteúdo jogo na escola. **Motrivivência**, 2017. v. 29, n. 51, p. 64.

Cecílio, C. BNCC na prática: como garantir o direito de brincar na Educação Infantil. 2019. **A Nova Escola**. Disponível em:

<<https://novaescola.org.br/conteudo/18076/bncc-na-pratica-como-garantir-o-direito-de-brincar-na-educacao-infantil>>. Acesso em: 26 de mai. 2021.

COUTINHO, M. D. M. C. especiais: cegueira The ludicity in the teaching of fractions for students with special needs. **Blindness**. 2009. v. 113, n. 2019, p. 103–113.

DALARMI, T. T. O uso de jogos nas aulas de matemática. In: ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA, 11., 2013, Curitiba. Anais... Curitiba: SBEM, 2013. p. 1-14.

ESPINDOLA, D. S. Atividade lúdica para o ensino de ciências como prática inclusiva para surdos. **Playful activity for science education with inclusive practice for the deaf Abstract**. 2017. p. 485–498.

FARIAS FABIANI, D. J.; SCAGLIA, A. J.; GAVIÃO DE ALMEIDA, J. J. O Jogo De Faz De Conta E O Ensino Da Luta Para Crianças: Criando Ambientes De Aprendizagem. **Pensar a Prática**, 2016. v. 19, n. 1, p. 130–142.

FERREIRA, S. S. **EXPERIMENTAL NA PERSPECTIVA DA LUDICIDADE**, 2019. p. 20–32.

FLORENTINO, R. JOGO DA MEMÓRIA SOBRE MAPAS TEMÁTICOS -UMA FORMA DIVERTIDA DE APRENDER GEOGRAFIA. **Revista Brasileira de Cartografia**, 2017, v. 1, n. 69, p. 1769-1781.

FIHO, J. M. J. *et al.* A saúde do trabalhador e o enfrentamento da COVID-19. **Revista Brasileira de Saúde Ocupacional**, 2020. v. 45, p. 435–438.

FONSECA, A. P. M.; OLIVEIRA, L. S. J. de; TERÁN, A. F.; NOBRE, G. de L. A LUDICIDADE NO ENSINO DE CIÊNCIAS UTILIZANDO O TEMA DOS QUELÔNIOS EM UMA ESCOLA RIBEIRINHA, PARINTINS-AM, BRASIL. **REAMEC - Rede Amazônica de Educação em Ciências e Matemática**, 2018, v. 6, n. 1, p. 190-200.

FREIRE, G. G.; GUERRINI, D. Os Jogos na Sociedade Contemporânea: as Influências dos Avanços Tecnológicos. **Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas**, [S. l.], v. 17, n. 5, p. 463–469, 2016.

Gee J. P. Bons videogames e boa aprendizagem. **Perspectiva**, v. 27, n. 1, p.167-78. 2009.

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave/Macmillan, 2003.

Gentile DA, Bailey K, Bavelier D, Brockmyer JF, Cash H, Coyne SM, Doan A, Grant DS, Green CS, Griffiths M, Markle T, Petry NM, Prot S, Rae CD, Rehbein F, Rich M, Sullivan D, Woolley E, Young K. Internet Gaming Disorder in Children and Adolescents. **Pediatrics**, v. 140, n. 2, p. 81 - 85. 2017.

Griffiths, M.D. The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence. **International Journal of Mental Health Addiction**, v. 8, p. 119-125. 2010.

HERMES RENATO, H. Os Jogos Eletrônicos No Processo De Cognição De Surdos. **Journal of Research in Special Educational Needs**, 2016. v. 16, p. 799–803.

IGLESIAS, T. G.; SILVEIRA, C. Ensino de ciências e educação infantil: um estudo pautado na reprodução interpretativa e cultura da infância. **ACTIO: Docência em Ciências**, 2019. v. 4, n. 3, p. 572.

INÁCIO, H. L. De D. *et al.* Práticas corporais de aventura na escola: possibilidades e desafios - reflexões para além da Base Nacional Comum Curricular. **Motrivência**, 2016. v. 28, n. 48, p. 168.

Kühn S, Gleich T, Lorenz RC, Lindenberger U, Gallinat J. Playing super Mario induces structural brain plasticity: graymatter changes resulting from training with a commercial videogame. **Mol Psychiatry**, v.19, p. 265–271. 2014.

KAPP, K. M.; BLAIR, L.; MESCH, R. **The gamification of learning and instruction fieldbook – ideas into practice**. EUA: Wiley, 2014.

LEAL KLEIN, C.; LOCATELLI, A.; NETO ZOCH, A. A Educação Ambiental por meio da ludicidade: uma proposta didática.

Amazônia: Revista de Educação em Ciências e Matemáticas, 2019. v. 15, n. 33, p. 219.

LEONARDO, L.; SCAGLIA, A. J. Study on youth handball regulations: A documental analysis on the mandatory use of individual defensive system in under -12 and under-14 competitions. **Journal of Physical Education (Maringá)**, 2018. v. 29, n. 1, p. 1–11.

MACHADO, A. A. R; SILVA, J. dos S.; CIABOTTI, V. Elaboração de jogo de fixação de aprendizagem em estatística para o nono ano do ensino fundamental. **In: ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA**, 11., 2013, Curitiba. Anais... Curitiba: SBEM, 2013. p. 1-15.

MESSEDER NETO, H. D. S. O jogo é a excalibur para o ensino de ciências? apontamentos para pensar o lúdico no ensino de conceitos e na formação do professor. **ACTIO: Docência em Ciências**, 2019. v. 4, n. 3, p. 77.

MOYLES, Janet R. Só brincar? **O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

NASCIMENTO, R. M. L. L.; RODRIGUES, L. T. S. O uso de jogos para o ensino da matemática. **In: Anais do XI Encontro Nacional de Educação Matemática. XI ENEM**. Curitiba, 2013.

OLIVEIRA, L. H. S. De *et al.* a Ludicidade No Ensino Da Geometria No 5º Ano Do Ensino Fundamental. **REAMEC - Rede**

Amazônica de Educação em Ciências e Matemática, 2018. v. 6, n. 3, p. 14–23.

OLIVEIRA, J. K. C. de; PIMENTEL, F. S. C. EPISTEMOLOGIAS DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: TEORIAS DE APRENDIZAGEM EM EVIDÊNCIA. **Revista da FAEEBA - Educação e Contemporaneidade**, [S. l.], v. 29, n. 57, p. 236–250, 2020. Disponível em: <<https://www.revistas.uneb.br/index.php/faeeba/article/view/8286>>. Acesso em: 20 out. 2023.

Olson, L. N.; Daggs, J. L.; Ellevold, B. L.; Rogers, T. K. K. Entrapping the Innocent: Toward a Theory of Child Sexual Predators' Luring Communication, **Communication Theory**, v. 17, n. 3, p. 231–251. 2007.

PEREIRA, Í. S. P. O princípio de prática situada na aprendizagem da literacia: A perspectiva dos alunos. **Educação e Pesquisa**, 2017. v. 43, n. 2, p. 393–410.

PEREIRA, V. S. *et al.* Os Jogos Das Crianças Nos Recreios Das Escolas Do 1º Ciclo Do Ensino Básico Do Norte De Portugal. **Movimento (ESEFID/UFRGS)**, 2018. v. 24, n. 3, p. 859.

Przybylski, A. K., Weinstein, N., Murayama, K., Lynch, M. F.; Ryan, R. M. Theidealselvatplay: Theappealofvideogamesthatletyoubeallyoucanbe. **PsychologicalScience**, v. 23,69, n. 76. 2014.

RAMOS, E. D. S.; SANTOS, F. A. C. DOS; LABURÚ, C. E. O uso da ludicidade como ferramenta para o ensino de química orgânica: o que pensam os alunos. **ACTIO: Docência em Ciências**, 2017. v. 2, n. 2, p. 119.

REGINATO HOSOKAWA, R.; CAMARGO BANDEIRA VILLELA, F. Agressividade Infantil No Contexto Escolar: As Possibilidades De Auxílio Proporcionadas Pela Ludicidade. **Colloquium Humanarum**, 2016. v. 13, n. 04, p. 16–20.

Rios, P. P. S.; Silva, T. O. O LÚDICO NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: A BRINCADEIRA DEVE CONTINUAR. In: V Congresso Nacional de Educação – CONEDU. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/T_RABALHO_EV117_MD1_SA9_ID6544_01082018100933.pdf>. Acesso em 06 de jun. 2021.

RODRIGUES, Lúcia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. 2013. 98f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, 2013.

Santos, A. A.; Pereira, O. J. A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil. **Revista Eletrônica Pesquiseduca**, 2019, v. 11, n. 25, p. 480-493.

SARAIVA, S. B. F. *et al.* Conhecimentos Ludopedagógicos na Aprendizagem da Natação Infantil. **LICERE - Revista do**

Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, 2018. v. 21, n. 4, p. 429–449.

SARTORI, A. S. T. **O Lúdico na Educação Matemática Escolar: efeitos na constituição do sujeito infantil contemporâneo**. 2015. 158f. Dissertação (Mestrado em Educação Científica e Tecnológica) – Centro de Ciências Físicas e Matemática, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

SCHWARTZ, G. **Brinco, logo aprendo: educação, videogames e moralidades pósmodernas**. São Paulo: Paulus, 2014.

SILVA, A. V.; Silva, C. M.; Marques, J. B.; Silva, W. F. Educação Infantil: O lúdico de acordo com a BNCC. **Research, Society and Development**, 2021. v. 10, n. 12, p. 1-14.

STRECK, M. O jogador e seu avatar: uma perspectiva do jogador como um ser dualista entre o mundo real e o mundo virtual. In: SEMINÁRIO DE GAMES E TECNOLOGIAS. Novo Hamburgo: Universidade Feevale, 2014.

Sousa, M. J.; Almeida, R. C. O USO DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO FUNDAMENTAL NAS AULAS DE CIÊNCIAS: a percepção dos professores. **Revista Somma**, 2021, v. 7, n. 1, p. 1–17.

TAVARES, J. M. et. al. **Aprender Brincando: O Lúdico na Aprendizagem**. Disponível em:

<<http://www.profala.com/arteducesp140.htm>.> Acesso em: 15 abril. 2016.

Vasalou, A.; Khaleb, R.; Holmes, W.; Gooch. Digital games-based learning for children with dyslexia: A social constructivist perspective on engagement and learning during group game-play. **Computers e Education**, v. 114, n. 1, p. 175-192. 2017.

VOGEL, A. S. *et al.* Ensinando polinômios através da ludicidade. **REMAT: Revista Eletrônica da Matemática**, 2016. v. 1, n. 2, p. 1-7.

