Faculdade de Tecnologia Termomecanica

Curso superior de tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

5º período

Métodos e técnicas de Pesquisa

Prof. Fernando Felício Pachi Filho

**O uso de jogos eletrônicos no aprendizado**

Matheus Suarez Silva RE: 031125825

Ricardo Cardoso Petrére RE: 031125940

**Os Jogos Eletrônicos e seus Impactos na Sociedade**

http://www.selectgame.com.br/os-jogos-eletronicos-e-seus-impactos-na-sociedade/

Este artigo fala sobre os impactos benígnos e malignos dos jogos eletrônicos na sociedade. São apresentados detalhes sobre a evolução tanto gráfica quanto conceitual destes jogos, assim como o grau de popularidade e até alienação na qual a sociedade chegou em relação à eles.

Inicialmente é comentado sobre o quão grande a indústria de jogos eletrônicos (videogames) se tornou, ultrapassando inclusive a indústria cinematográfica, e cada vez mais se expandindo. É citado o aumento na sensação de realidade causada pelos jogos atuais, assim como o grau de imersão e integração destes jogos no cotidiano das pessoas, não se limitando mais ao propósito de diversão. Outro ponto interessante é o de que os jogos são capazes de, desde estimular o raciocínio lógico em crianças e idosos, à alterar o comportamento das pessoas, como incentivar o alistamento militar.

Em seguida, é contada um pouco da história dos videogames, desde quando eram meros jogos em aparelhos para serem conectados à TV e exibir imagens praticamente quadriculadas. É elogiado o fato de serem capazes de entreter diversas faixas de idade e de possuírem maior interatividade no caminhar da história do que os filmes, ao ponto de, em alguns jogos, o final ser completamente baseado nas escolhas feitas pelo usuário ao longo da história.

São citados os consoles atuais, equipamentos especializados em rodar jogos, e sua capacidade de processamento comparável (e às vezes superior) à dos computadores de mesa. Também são citadas à evolução gráfica ao longo do tempo e a criação e popularização de jogos online, integrando cada vez mais jogadores ao redor do mundo e apresentando um nível completamente diferente de dificuldade.

São listados alguns benefícios dos jogos eletrônicos, como:

* Exercita mais áreas do cérebro do que outras atividades de lazer
* Incentivar o aprendizado de outras culturas e idiomas
* Incentivar o gosto pela leitura
* Desenvolver estratégias em tempo real
* Possibilidade de ser usado na área educacional e empresarial.
* Simuladores serem usados em treinamento militar
* Auxiliar em tratamento hospitalar de crianças

E também são listados alguns pontos negativos, como:

* A facilidade de viciar o usuário, que pode ficar horas na frente do computador ou videogame
* A temática violenta presente em alguns jogos de grande sucesso, como os de tiro em primeira pessoa
* Jogos como Grand Theft Auto e Bully, que incentivam comportamentos errados por parte do personagem perante à sociedade, que pode influenciar o jogador.
* Casos de assassinatos associados (às vezes injustamente) aos videogames
* O jogador pode passar a ficar mais e mais tempo isolado das pessoas, atrapalhando seu desenvolvimento social, além de às vezes fazer mal para a saúde, principalmente de crianças

Por fim, comenta-se sobre o futuro dos jogos, listando o crescente custo necessário para se produzir um jogo de alta qualidade, a dificuldade para pequenas e médias empresas de se firmarem neste mercado e o crescimento da sensação de realidade virtual e dos jogos online, assim como inciativas de inovação no jogo e na maneira de jogar, como o Nintendo Wii e o jogo Second Life.

**Uso de jogos eletrônicos no aprendizado**

http://anaisdosimposio.fe.ufg.br/uploads/248/original\_Tairine\_Vieira\_Barros\_Monteiro\_\_Cla\_\_dia\_Dolores\_Martins\_Magagnin\_e\_Cl\_\_udia\_Helena\_dos\_Santos\_Ara\_\_jo.pdf

O uso dos jogos eletrônicos na escola deve ser voltado para os alunos e para o aprendizado, como um recurso usado para o desenvolvimento de habilidades cognitivas como: concentração, memória, atenção e raciocínio lógico, dentre outras.

Os jogos são frequentemente criticados sob a alegação de que podem contribuir para o desenvolvimento de personalidades violentas, além de ocupar em excesso o tempo dos jogadores. Todavia, não há como negar as inúmeras habilidades que podem ser desenvolvidas por meio desses jogos: agilidade, raciocínio lógico e pensamento estratégico, dentre várias outras.

Na concepção de Gros (1998), a utilização de videogames permite o desenvolvimento das capacidades de retenção de informações e o estímulo à criatividade. Também desencadeia o planejamento de situações, a formulação de hipóteses e a experimentação, além de obrigar à tomada de decisões e a consequente confirmação ou invalidação das hipóteses criadas pelo jogador à medida que o jogo se desenrola.

Os jogos eletrônicos, atualmente, fazem parte da vida de muitos estudantes do mundo todo. Podem, portanto, trazer algumas contribuições para o desenvolvimento de aprendizagem na educação de crianças, adolescentes e jovens – no caso, estudantes. Não se podem, porém, ignorar alguns perigos presentes em muitos desses jogos, como por exemplo, a violência, agressividade e até o próprio vício. Entretanto, não é necessário optar pela eliminação do videogame, basta que se aprenda a utilizá-lo com senso crítico, aproveitando-o em função de processos educativos (FARIA, 2006).

As características dos jogos eletrônicos – como simulação, virtualidade, acessibilidade, superabundância e extrema diversidade de informações – são totalmente novas e demandam concepções metodológicas e também conceituais, muito diferentes das metodologias tradicionais de ensino. Sua utilização com fins educativos exige mudanças nos modos de compreender o ensino e a didática (BELLONI, 2001).

**Justificativa**

Os jogos eletrônicos, cada vez mais presentes nos dias atuais, trazem cada vez mais avanços no campo da computação gráfica, pois cada novo jogo é um novo desafio aos desenvolvedores, que sempre buscam melhorias para atrair cada vez mais usuários, porém, eles também podem trazer alguns problemas de saúde tanto física quanto mental aos usuários.

No entanto, tais jogos podem ser usados em diversas outras aplicações, e a que abordaremos será a utilização dos jogos como meio de aprendizado, focando no desenvolvimento e aprimoramento de habilidades cognitivas, mais especificamente em concentração e raciocínio lógico, apresentando tanto os aspectos positivos quanto os negativos do assunto.

Mostraremos também com o desenvolvimento de nosso projeto que, através dos jogos eletrônicos, é possível analisar as áreas cognitivas onde os jogadores se destacam, e essas informações podem ser usadas tanto para melhorar ainda mais os pontos onde o usuário se destaca, quanto para aprimorar os pontos onde ele não se destaca tanto, equilibrando seus níveis cognitivos.

A partir desse estudo, visamos demonstrar que os jogos não são somente ferramentas de entretenimento, podendo trazer benefícios à saúde mental das pessoas se usados de maneira correta, na frequência adequada para evitar vicíos e outros problemas, e principalmente para ajudarmosnas pesquisas em um campo tão vasto na era atual.

**Objetivo geral**

Com a conclusão deste trabalho de conclusão de curso, nossa intenção principal é a de concluir com sucesso o curso superior tecnológico em Análise e Desenvolvimento de Sistemas na Faculdade de Tecnologia Termomecânica, recebendo nossa certificação de tecnólogos.

Desenvolveremos um estudo sobre as maneiras como jogos eletrônicos podem influenciar a área da mente responsável pelo raciocínio lógico e concentração das pessoas, e analisar se os mesmos podem trazer algum tipo de melhoria ou benefício nas capacidades cognitivas dos usuários, permanentes ou temporárias, assim como avaliar os malefícios que os jogos podem trazer tanto na saúde mental, quanto física.

**Objetivos específicos**

Compreender a intensidade na qual os jogos eletrônicos são capazes de estimular o raciocínio lógico da pessoa e analisar quais são os impactos que eles podem trazer através desse estímulo, tanto positivos quanto negativos.

Identificar e distinguir os níveis de concentração e raciocínio necessário para cada tipo de jogo, pois alguns tipos focam mais na concentração, outros focam no raciocínio por exemplo. Sendo assim, após o usuário jogar dois ou mais tipos de jogos, podemos avaliar qual a área cognitiva em que o usuário se destaca mais.

Auxiliar na pesquisa de quais tipos de jogos são mais indicados para utilização com o intuito de se tornarem exercícios mentais, com foco principal em crianças que estão iniciando seus estudos e pessoas com algum tipo de deficiência mental, mas não somente esses obrigatoriamente.