



JOGOS NA INFÂNCIA: EFEITOS, VANTAGENS E USO NA EDUCAÇÃO

Clara Letícia de Araújo Dantas

Universidade Federal de Campina Grande

araujodeclara@gmail.com

Resumo: Este trabalho visa uma breve análise do vínculo existente entre criança e jogos eletrônicos, abordando diferentes aspectos, como: os efeitos físicos e comportamentais adquiridos; a influência ao consumismo infantil; e, sob um viés educacional, a relação dos jogos com a educação. Apresenta ainda uma discussão sobre o suposto estímulo à violência e, por fim, informações concisas a respeito de um Estudo de Caso, adquiridas a partir da observação da rotina de um jogador que, durante a infância, iniciou sua experiência no mundo dos *games*.

Palavras-chave: jogos, infância, consumismo, tecnologia, educação.

JOGOS NA INFÂNCIA: EFEITOS, VANTAGENS E USO NA EDUCAÇÃO¹

Clara Letícia de Araújo Dantas

Universidade Federal de Campina Grande

araujodeclara@gmail.com

1. Introdução

Com os avanços tecnológicos, os aparelhos digitais tornaram-se cada vez mais sofisticados e os *videogames*, conseqüentemente, mais elaborados. Ao longo dos anos 1970, os jogos começaram a fazer parte da cultura moderna. Desde então, sua popularidade só tem aumentado, principalmente entre jovens e crianças.

Nesse contexto, considerando a interação entre jogos eletrônicos e o público infantil, analisamos a forma como este lida com os preços e gastos – dentro e fora dos *games*. A compra dos

¹ Trabalho orientado pela professora M^a. Raija Maria Vanderlei de Almeida, durante a disciplina “Mídia e Infância”, do curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Campina Grande.



dispositivos necessários para a execução dos jogos é apenas o momento inicial do contato entre a criança e seu desejo de consumo.

Dentro do próprio universo virtual, de acordo com a história e o objetivo do *videogame*, o jogador pode acumular dinheiro (numa moeda fictícia ou não) a partir de suas conquistas e, em seguida, comprar e/ou vender itens. Durante esse processo, ele aprende o valor de cada coisa e passa a fazer cálculos, resolvendo, naturalmente, operações matemáticas.

Para observar, diretamente, a relação existente entre jogos e consumismo, é necessário definir as características básicas desta cultura de entretenimento e entender seu papel na sociedade. Em relação às ações e às características típicas dos *videogames*, os autores Sara Pereira, Luís Pereira e Manuel Pinto (2010) explicam:

Pode-se dizer que num videogame o jogador interage com um dispositivo digital, que lhe permite mergulhar num ambiente virtual, onde existe geralmente um objetivo a atingir e, ao mesmo tempo, algum tipo de oposição, organizado por um conjunto de regras (PEREIRA, S.; PEREIRA, L.; PINTO, 2010, p. 4).

Sendo assim, os *videogames* proporcionam, ao jogador, possibilidades que vão além da diversão: nesta segunda realidade, ele pode construir seu próprio personagem, agir segundo sua vontade sem enfrentar reais consequências e ser reconhecido diante de seu desempenho virtual.

Devido a essa aparente “falta de responsabilidades” provida pelos jogos, muitos pais acreditam que estes afetam negativamente o comportamento de seus filhos, encorajando o uso da violência. Surge, então, a necessidade de elaborar pesquisas científicas em torno do assunto.

Desse modo, como objetivo geral, propomos verificar, criticamente, as possibilidades de uso oferecidas pelos jogos. Detalhadamente, relacionamos a prática ao consumismo do público infantil; falamos sobre a polêmica envolvendo *videogames* e violência; apresentamos oportunidades de trabalho educacional utilizando RPG; e, por último, indicamos dados recolhidos a partir da observação da rotina de um jogador.



2. Metodologia

Para o desenvolvimento deste artigo, foi empregado o método fenomenológico que, basicamente, preocupa-se com a descrição direta da experiência. Do ponto de vista dos objetivos, classificamos esta pesquisa como exploratória, pois envolve levantamento de dados, análise de exemplos e entrevista.

Quanto aos procedimentos técnicos, consideramos o trabalho de natureza bibliográfica (elaborado a partir de materiais já publicados), aliado à tática de Estudo de Caso, comumente aplicada em projetos de natureza qualitativa.

3. Resultados e Discussão

É importante lembrar que o mundo dos jogos está situado muito além do campo da distração ou do entretenimento. Nele, novos sentidos são atribuídos às nossas ações, determinando significações que transpassam as conveniências da realidade, conforme afirma Huizinga (2001):

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa 'em jogo' que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo o jogo significa alguma coisa (HUIZINGA, 2001, p. 4).

Através do ato de jogar, é possível desenvolver não só o raciocínio e/ou a lógica, mas também aptidões físicas. A ciência já comprovou que tal exercício pode, literalmente, fazer bem à saúde. Dentre as habilidades visuais aprimoradas, estão: aperfeiçoamento da coordenação olho-mãos, desenvolvimento da sensibilidade à informação na visão periférica e aumento da capacidade do cérebro de prestar atenção em vários eventos ao mesmo tempo.

Como exemplo, podemos citar *Tetris*, um clássico dos jogos antigos, capaz de aumentar a eficiência do cérebro. Pesquisadores de Albuquerque² (EUA) estudaram o cérebro de 26 garotas que o jogaram (30 minutos diários) durante três meses. Através do experimento, foi observado que as

² Estudantes pertencentes ao *Mind Research Network (MRN)*, uma associação de cientistas localizados em universidades, laboratórios nacionais e centros de pesquisa ao redor do mundo, focada em realizar investigações referentes à tecnologia como um elemento integrante da neurociência.



jogadoras desenvolveram um córtex mais espesso que aquelas que não o testaram, especificamente nas áreas ligadas à coordenação de informações visuais, táteis e auditivas.

Há também efeitos na saúde mental do jogador. Jogos podem diminuir a ansiedade, combatem a depressão, previnem doenças ligadas ao sistema neurológico, melhoram o senso de moral e ética e tornam a criança mais tolerante a frustrações. Além disso, estimulam a socialização (tendo em vista que é possível jogar *on-line* e conhecer pessoas de diferentes países), desenvolvem o raciocínio lógico e incentivam a liderança.

No entanto, é necessário prestar atenção aos excessos. Falta de preparo físico e a repetição constante de movimentos com as mãos provocam lesões e dores musculares – como a tendinite, por exemplo – nos praticantes mais assíduos. Além disso, é importante cuidar da postura na hora de jogar. O ideal seria realizar alongamentos, fazer pausas para oxigenar tendões e músculos e, principalmente, respeitar os limites de seu corpo.

3.1 Violência: a culpa é dos games?

No que diz respeito à violência, vale enfatizar que este não é um fenômeno simples de ser analisado. Não podemos afirmar que a simples interação entre sujeito e imagens violentas irá levá-lo à reprodução na vida real. Contudo, é comum que a mídia (e boa parte da população) se limite a estabelecer ligações entre crimes e suas possíveis “inspirações” em jogos eletrônicos.

Foi o que aconteceu após o massacre em Columbine High School, em Littleton (EUA), no dia 20 de abril de 1999, provocado por Eric Harris e Dylan Klebold. Os dois adolescentes, munidos de armas e explosivos, feriram 21 pessoas, mataram 13 (12 estudantes e 1 professor) e, por fim, cometeram suicídio.

Após o incidente, começaram as especulações sobre os motivos que levaram Harris e Klebold ao ataque. Muitos ignoraram outras razões relacionadas ao crime – como os antecedentes criminais dos garotos e o fato de ambos participarem de um grupo chamado Máfia da Capa Preta – e cederam ao sensacionalismo criado a partir da divulgação das preferências dos jovens por determinados jogos (*Doom*³ foi bastante citado como suposta influência), filmes e músicas, como recordam Vieira, Mendes e Guimarães (2009):



Quanto à influência da mídia sobre o comportamento de Harris e Klebold, houve bastante alarde acerca de sua preferência por filmes e videogames violentos e pelo gosto por música de protesto, especialmente Marilyn Manson. (...) É razoável considerar tais fatores como possivelmente relacionados aos comportamentos extremos dos atiradores de Columbine, mas eles também não podem ser apontados como causas determinantes (VIEIRA, MENDES, GUIMARÃES, 2009, p. 497).

No geral, conclusões que fazem ligações entre os *videogames* jogados pelos culpados e os crimes por estes cometidos mostram-se muito precipitadas e reducionistas, levando em conta que algumas pessoas já são naturalmente inclinadas à violência em massa e que seus atos não podem ser compreendidos diante de recortes tão superficiais.

O mercado de jogos eletrônicos é dominado por empresas como *Nintendo*, *Sega* e *Sony*. Entre os gêneros produzidos, estão os de combate e de tiro. Seu sucesso não se dá por instigar comportamento agressivo ou dessensibilizar o público, como costuma ser apontado, mas sim graças ao seu efeito terapêutico. Os jogadores têm a oportunidade de canalizar suas emoções por meio dos *games*, que funcionam como uma válvula de escape, uma oportunidade de fuga da realidade.

Além disso, lembramos a existência de um sistema de classificação indicativa, que analisa e categoriza jogos eletrônicos de acordo com a faixa etária de seu consumidor, ponderando a frequência e a intensidade em que temas como sexo, drogas e violência são apresentados na trama. O objetivo não é avaliar de forma moralista, mas sim informar o público sobre o conteúdo que será exposto.

Assim, mesmo que um indivíduo execute cenas brutais por meio de um *game*, não podemos julgar que ele vá cometê-las fora do espaço virtual. Segundo Costa (1984), agressividade não determina violência, que pode ser entendida como:

[...] o emprego desejado da agressividade, com fins destrutivos. Esse desejo pode ser voluntário, deliberado, racional e consciente, ou pode ser inconsciente, involuntário e irracional. A existência destes predicados não altera a qualidade especificamente humana da violência, pois o animal não deseja, o animal necessita. E é por que o animal não deseja que seu objeto é fixo, biologicamente predeterminado, assim como o é a presa para a fera (COSTA, 1984, p. 30).

³ Jogo de computador, lançado em 1993 pela *id Software*, que contém violência gráfica e imagens demoníacas. Tornou-se popular – sendo responsável por difundir o gênero de “tiro em primeira pessoa” – e, ao mesmo tempo, controverso, diante de sua recorrente associação ao Massacre de Columbine.



Dessa forma, entendemos que a causa do problema não está nos jogos ou em qualquer outro hábito praticado pelo sujeito, mas sim em sua predisposição à violência. Costa (1984) pontua ainda que:

Só existe violência no contexto da interação humana, onde a agressividade é instrumento de um desejo de destruição. Quando a ação agressiva é pura expressão do instinto ou quando não exprime um desejo de destruição, não é traduzida nem pelo sujeito, nem pelo agente, nem pelo observador como uma ação violenta (ibidem, p. 30).

Portanto, mesmo que atos efetuados no espaço virtual sejam vistos como forma de expressão ou até mesmo como violência propriamente dita (sob uma perspectiva simbólica), não são considerados o bastante para potencializar ações e levar o indivíduo a concretizá-las na realidade. Se assim fosse, outros meios de comunicação – filmes, seriados, livros – também seriam tidos como fatores determinantes na análise de infrações da lei que não apresentam um “motivo aparente”.

3.2 Jogos na educação

Na educação, *games* atraem a atenção das crianças e tornam a aula mais dinâmica. Sabendo que o aprendizado é maior quando os alunos são criadores de conteúdos, e não apenas consumidores, torna-se possível o uso dos jogos sob um viés educacional. Para Not (1993), trabalhar com representações (como aquelas oferecidas aos jogadores) é uma forma de dominar variados assuntos:

Aprender é construir representações e desenvolver comportamentos. Estes servirão para construir, reconstruir ou transformar, material ou simbolicamente (sobretudo pela linguagem), os conteúdos de nosso universo material, social ou cultural. As representações são construções do mundo (inclusive de nós mesmos) e das ações cujo objeto podem ser os conteúdos do mundo. O conjunto constitui o conhecimento que é ação ou representação, em potência ou em atos. Conhecer, enfim, é saber, isto é, poder ajustar uma ação aos objetos aos quais ela se refere, aos fins desejados e às situações nas quais se age, ou ainda poder tornar presente a ideia de um objeto de pensamento (NOT, 1993, p. 35).

Então, toda representação do conhecimento é considerada válida. O que define o sucesso da dinâmica é a maneira como o(a) professor(a) ajusta os objetos utilizados (no caso, os videogames) à realidade de sua sala de aula. Not (1993) conclui que:



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

[...] pode-se dizer que ensinar é suscitar atividades de aprendizagem e alimentá-las com os materiais apropriados. Estes consistem em informações que são emitidas para que outros as compreendam. (...) trata-se de estudar as condições de eficácia para a comunicação das informações e para o instigamento das atividades de aprendizagem. (ibidem, p. 63).

Entretanto, se mal utilizados, os jogos eletrônicos podem promover uma experiência insatisfatória, sem resultados efetivos. Por isso, alguns professores preferem não trabalhar necessariamente com *videogames*, mas empregam o conceito de gamificação, que consiste no uso de mecânicas que combinam desafios, competição e recompensas, a fim de aumentar o engajamento dos participantes.

Dentro da diversidade de jogos existentes, o que mais tem se destacado no âmbito educacional é o RPG (*Role Playing Game*), que funciona da seguinte forma: os jogadores assumem papéis de personagens, interpretam e constroem narrativas em conjunto. O progresso de uma partida se dá diante de um sistema de regras predeterminado, dentro das quais os envolvidos podem improvisar livremente.

Ao Mestre – na escola, interpretado pelo(a) professor(a) – cabe a responsabilidade de descrever o cenário e a época, para então introduzir a trama aos demais (no caso, aos alunos). Os jogadores devem criar e controlar seu próprio herói durante o jogo. Nesse contexto, torna-se viável trazer episódios históricos à sala de aula, fazendo com que a turma aprenda sobre o acontecimento estudado conforme diferentes perspectivas.

Para ilustrar a situação, podemos citar a experiência científica de Adriane Veras e Cristiano B. dos Santos, da Universidade Luterana do Brasil (ULBRA), em que o RPG foi usado como ferramenta no ensino de literatura. A proposta da aula foi elaborada a partir da leitura de “O Alienista,” conto de Machado de Assis. A ideia de fazer os alunos vivenciarem a história do livro, situando-os no tempo e no ambiente mencionados, teve como objetivo a espontaneidade dos jogadores no decorrer da narrativa e seu consequente interesse pela obtenção de mais informações – que só poderia ocorrer por meio da compreensão da obra.

Percebemos, então, no que se refere ao ambiente escolar, o jogo – de maneira geral, não só o RPG – como uma importante ferramenta, capaz de propor: comunicação entre os colegas; desenvolvimento cognitivo, social e motor; entretenimento e dinamicidade; e, por último,



compreensão do conteúdo trabalhado. Tais pontos são alcançados através de planejamento pedagógico e preparo do(a) professor(a).

3.3 Estudo de Caso

A criança observada (na época, com 12 anos, do gênero masculino) reside no município de Caicó, localizado no estado do Rio Grande do Norte. Por questões de ética, considerando que estamos tratando de um menor de idade, neste trabalho, designamos seu nome como “Alex”.

Alex pode ser caracterizado como um “nativo digital”, ou seja, alguém que cresceu utilizando recursos eletrônicos. Aos 3 anos de idade, iniciou sua trajetória pelo mundo dos jogos. Teve acesso a *games* clássicos (os famosos jogos de plataforma, como *Super Mario Bros* e *Megaman*), lançados durante os anos 1980 e 1990, por meio de emuladores instalados no computador de sua casa. Estes emuladores – *VisualBoyAdvance* (*Gameboy*) e *ZSNES* (*Super Nintendo*) – estão disponíveis *on-line* e podem ser baixados. Eles são necessários para o funcionamento dos jogos e podem ser rodados em computadores, celulares e *tablets*.

Dentre os gêneros de jogos com os quais Alex tem experiência, notamos os seguintes estilos: corrida (de carro, de bicicleta, de moto, entre outros), combate, terror, aventura, ficção, RPG, futebol, *puzzles* e estratégia. Sua mãe apresenta resistência ao consumo de jogos de tiro e afins, por acreditar que estes provocariam comportamentos agressivos no filho.

Do computador, Alex partiu para o *PlayStation 2*. Depois de um ano, decidiu vendê-lo para comprar um *Xbox 360*. Essa decisão foi unicamente sua. Além do *PlayStation 2*, ele negociou também sua bicicleta, a fim de ter dinheiro o suficiente para a aquisição de um aparelho mais avançado. Sua atitude não pode ser considerada totalmente consumista, tendo em vista que não visava o acúmulo de bens, mas sim a vontade de conquistar (abrindo mão de outros pertences) um dispositivo que correspondesse às suas necessidades de jogador.

O período de tempo que Alex passa jogando também é regulado por sua mãe. Ele liga seu *Xbox* apenas aos sábados, domingos e quartas-feiras. No fim de semana, tem direito a 2 horas diárias. Na quarta-feira, joga durante uma hora e meia (que ele costuma dividir em duas partidas,



cada uma com 45 minutos). Em semana de provas, sua rotina de jogador permanece a mesma, pois ele respeita os horários de estudo.

Foi constatado, pois, que, para Alex, jogar não é um hábito prejudicial. Mesmo tendo iniciado ainda muito jovem, no começo da infância, esta nunca lhe foi uma prática nociva. Quanto às representações e interações promovidas pelos jogos, Lantz e Zimmerman (2010) argumentam:

Embora seja fascinante sua manifestação, os jogos não acontecem no vácuo. A fim de compreender o jogo inteiro, é necessário olhar além das regras e além do jogar, para considerar como o jogo se ajusta em contextos culturais maiores. Que tipos de pessoas jogam e por quê? O que o jogo significa para as pessoas que o jogam e àquelas que não o jogam? E que tipo de relacionamentos simbólicos e representacionais os jogos têm com o resto do mundo? Estes são os tipos de perguntas que são levantadas quando consideramos jogos como artefatos culturais (LANTZ; ZIMMERMAN, 2010).

Com isso, após a fase de coleta de dados, sentimos a necessidade de questionar o pequeno praticante sobre seu hábito. A entrevista se deu oralmente.

a) Por que você joga?

“Para saciar minha vontade de aventuras e ter um bom divertimento, sem sair de casa.”

b) O que os jogos representam para você?

“Eles são uma porta para um mundo onde você pode se divertir, interagir com outras pessoas e testar seus limites e habilidades.”

c) Você se relaciona com outras pessoas, a partir do consumo de jogos?

“Sim, converso com meus amigos sobre os jogos e nós competimos para ver quem consegue a melhor pontuação.”

4. Conclusões



De fato, são inúmeras as vantagens de se usar *videogames* no dia a dia, seja sob uma perspectiva educativa ou apenas por entretenimento. O “perigo” surge unicamente com hábitos excessivos – o que vale para qualquer situação na vida. Dito isso, ressaltamos a necessidade de equilíbrio entre o tempo dedicado aos jogos e a outras tarefas (esportes, leituras, entre outros) que fazem parte da vida de crianças e jovens.

Os jogos, reconhecidos como parte do imaginário de gerações que cresceram acompanhando o avanço dos aparelhos e vibrando ao longo do desenvolvimento de seus personagens através das mais diversas fases, são artefatos culturais que movimentam o mercado – criando novos campos de estudo e áreas de trabalho –, a ciência – fazendo com que as grandes empresas invistam cada vez mais em descobertas tecnológicas que chamem a atenção do público – e, por fim, a educação. Para seu emprego no último campo mencionado, reforçamos a importância da renovação das práticas escolares, capacitando o(a) professor(a) como mediador do processo em questão, para que enfim o jogo seja aproveitado enquanto instrumento educativo.

Logo, faz-se necessária sua valorização, bem como o estímulo ao seu acesso e a desmistificação de que seu consumo é prejudicial. *Videogames* são ferramentas em potencial que devem ser usadas com o objetivo de aprimoramento cognitivo, moral e físico. Ademais, a identificação da criança com o herói ou heroína do jogo, permite que esta se visualize enfrentando diferentes desafios e sendo capaz de superá-los.

Referências Bibliográficas

COSTA, Jurandir Freire. **Violência e psicanálise**. Rio de Janeiro, 1984.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2001.

LANTZ, Frank; ZIMMERMAN, Eric. **Checkmate**: Rules, Play and Culture. Disponível em: <<http://www.ericzimmerman.com/texts/RulesPlayCulture.html>>. Acesso em maio, 2015.

NOT, L. **Ensinando a Aprender**: elementos de psicodidática geral. Tradução de Carmem Sylvia Guedes. São Paulo: Summus, 1993.

PEREIRA, Sara; PEREIRA, Luís; PINTO, Manuel. **Videojogos**: Saltar para outro nível. EDUMEDIA - Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade. Diário do Minho. Edição 2010.



VERAS, Adriane; SANTOS, Cristiano B. **RPG como ferramenta de ensino de literatura.** Disponível em: <<http://www.rpgeduc.com/old/artigo02.pdf>>. Acesso em maio, 2015.

VIEIRA, Timoteo Madaleno; MENDES, Francisco Dyonísio Cardoso; GUIMARÃES, Leonardo Conceição. **De Columbine à Virgínia Tech: Reflexões com Base Empírica sobre um Fenômeno em Expansão.** Faculdades Alfa/Universidade Católica de Goiás. 2009. Disponível em: <<http://repositorio.caminhosdocuidado.org/bitstream/handle/480/1/prc.S0102-79722009000300021.pdf>> Acesso em ago., 2015.

Sites consultados:

5 provas científicas de que videogames fazem bem à saúde. Disponível em: <<http://hypescience.com/23609-video-games-fazem-bem-a-saude-de-acordo-compesquisas/>>. Acesso em jun., 2015.

Are video games good for your health? Disponível em: <<http://edition.cnn.com/2009/HEALTH/10/27/gaming.health.senses/index.html>>. Acesso em ago., 2015.

Como os videogames têm sido usados na educação. Disponível em: <<http://revistaeducacao.uol.com.br/textos/0/como-os-videogames-tem-sido-usadosna-educacao-333823-1.asp>>. Acesso em maio/jun., 2015.

Os jogos que mais estimulam o cérebro. Disponível em: <<http://gcnoticias.com.br/educacao/os-jogos-que-mais-estimulam-o-cerebro/3197944>>. Acesso em jun., 2015.

Videogame: cuidado com os excessos. Disponível em: <<http://einstein.br/einsteinsaude/vida-saudavel/crianca-e-adolescente/Paginas/cuidados-ao-jogar-wii.aspx>>. Acesso em jul., 2015.