

O USO DE VIDEOGAMES COMO FERRAMENTA PSICOTERAPÊUTICA NA SAÚDE MENTAL: INICIAÇÃO CIENTÍFICA NO ENSINO DA PSICOLOGIA

Márcia Duarte Medeiros¹

Juliana Silva Arruda²

Karlinne de Oliveira Souza³

Liliane Maria Ramalho de Castro Siqueira⁴

RESUMO

O presente estudo objetiva descrever uma atividade de iniciação à pesquisa com alunos do curso de Psicologia, explorando a utilização de videogames como ferramenta terapêutica para a saúde mental. A pesquisa se fundamenta em revisões de literatura e avaliações de jogos específicos, como *Celeste* e *Sea of Solitude*, visando compreender seu potencial terapêutico. O projeto busca refletir sobre o uso das novas tecnologias na produção e organização da subjetividade contemporânea, proporcionando aos alunos uma formação atualizada e relevante. Inicialmente, os alunos foram incentivados a se familiarizar com a temática, avançando para a análise crítica do uso de videogames em contextos terapêuticos. A hipótese é que alguns videogames podem facilitar o contato realístico com a prática psicológica, antes mesmo dos estágios supervisionados. Elementos de gamificação e interatividade podem tornar a formação dos futuros psicólogos mais efetiva e acessível. Os resultados indicam que jogos como *Celeste*, que aborda questões como ansiedade e autocritica, e *Sea of Solitude*, que explora temas de solidão e conflitos emocionais, podem oferecer aos jogadores oportunidades de autorreflexão e crescimento pessoal. Este projeto contribui para a formação dos alunos ao ampliar seu conhecimento, desenvolver habilidades de pesquisa, promover reflexões éticas e críticas, e proporcionar reflexões para a prática clínica. É essencial que o uso de jogos eletrônicos como recurso psicoterapêutico seja acompanhado por profissionais qualificados, adaptando as abordagens às necessidades individuais de cada paciente. Futuras pesquisas devem explorar mais profundamente a integração dos jogos como recurso terapêutico na formação de psicólogos. Palavras-chave: Videogames, Saúde Mental, Psicoterapia, Ensino de Psicologia.

Palavras-chave: Videogames, Saúde Mental, Psicoterapia, Ensino de Psicologia.

INTRODUÇÃO

Os videogames criam um ambiente imersivo e interativo, com grande potencial para facilitar a aprendizagem e promover o engajamento emocional. À medida que os

¹ Doutora em Psicologia pela Universidade Feral do Ceará. Professora do Centro Universitário Universitário- Unichristus, marcia@virtual.ufc.br

² Doutora em Educação Brasileira pela Universidade Feral do Ceará. Coordenadora e Professora do curso de Psicologia no Centro Universitário Universitário- Unichristus;

³ Psicóloga e mestre em Psicologia pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Doutoranda em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual do Ceará (PPGE/UECE), karlinneoliveira@gmail.com;

⁴ Doutora em Educação Brasileira pela Universidade Federal do Ceará. Professora da UFC, ramalholiliane@yahoo.com.br;

usuários criam avatares cada vez mais realistas para atuar em espaços virtuais, esses personagens digitais têm se tornado extensões persistentes de identidade. Não se trata de criações temporárias, pois seus criadores investem tempo para moldar suas identidades on-line e acabam se identificando fortemente com elas, utilizando-as como uma espécie de "segundo Eu". Durante horas, os jogadores permanecem imersos, interagindo em mundos virtuais com essas identidades, seja para entretenimento ou para uma experiência imersiva. Segundo Yee, Bailenson e Ducheneaut (2009), essa intensa vivência de uma identidade virtual pode levar o jogador a incorporar características dessa personalidade à sua própria maneira de ser, um fenômeno que os autores denominam de "Efeito Protheus"¹.

A integração dos videogames ao cotidiano das pessoas é cada vez mais evidente, refletindo uma mudança significativa no cenário cultural atual. Os jogos digitais deixaram de ser meras formas de lazer, assumindo papéis variados na educação, terapia e socialização de diferentes faixas etárias. O avanço tecnológico e a variedade de jogos disponíveis permitiram que os videogames transcendessem a simples diversão, passando a ser utilizados como ferramentas educacionais e terapêuticas (Medeiros, 2013). A questão de pesquisa é a seguinte: Como o uso de videogames, como *Celeste* e *Sea of Solitude*, pode ser utilizado como ferramenta terapêutica na promoção da saúde mental?

Para tanto, tem-se como objetivo geral explorar o potencial terapêutico de videogames, como *Celeste* e *Sea of Solitude*, para a saúde mental, no contexto de uma atividade de iniciação à pesquisa com alunos do curso de Psicologia. Os objetivos específicos, configuram-se da seguinte forma: o primeiro objetivo é analisar as mecânicas e a narrativa dos jogos *Celeste* e *Sea of Solitude*, com foco em temas como ansiedade, autocrítica, solidão e conflitos emocionais; o segundo tenta investigar como elementos de gamificação e interatividade presentes nesses jogos, e por último avaliar como o uso de videogames em contextos terapêuticos pode contribuir para a prática clínica.

Com o avanço das tecnologias digitais, os videogames têm se tornado uma ferramenta cada vez mais presente no cotidiano das pessoas, transcendendo o mero entretenimento para se consolidarem como potenciais recursos educacionais e terapêuticos. O crescente interesse acadêmico pela utilização dos jogos eletrônicos no contexto da saúde mental reflete a necessidade de investigar como esses ambientes imersivos podem influenciar o bem-estar emocional e o desenvolvimento pessoal dos jogadores. Além disso, há uma demanda crescente por novas abordagens terapêuticas que

dialoguem com as tecnologias contemporâneas, oferecendo métodos mais acessíveis e eficazes para os desafios da psicoterapia.

Este estudo justifica-se pela relevância de explorar os videogames como ferramentas terapêuticas no contexto da psicologia, particularmente no que diz respeito à formação de futuros psicólogos. Ao investigar jogos como *Celeste* e *Sea of Solitude*, que abordam questões emocionais complexas como ansiedade, solidão e autocrítica, espera-se demonstrar que esses recursos digitais podem proporcionar aos jogadores oportunidades de autorreflexão e crescimento pessoal, além de contribuírem para a compreensão e prática da psicologia antes mesmo dos estágios supervisionados.

Dessa forma, o projeto oferece uma contribuição significativa tanto para o campo da psicologia quanto para a educação, promovendo a utilização consciente e crítica de novas tecnologias na prática terapêutica. A integração dos videogames como ferramentas psicoterapêuticas, se acompanhada por profissionais qualificados e adaptada às necessidades de cada paciente, pode ampliar as possibilidades de intervenção clínica, beneficiando tanto os pacientes quanto os profissionais envolvidos. A importância de explorar e validar novas estratégias que tornem a formação e a prática psicológica mais eficazes e envolventes reforça a pertinência e a inovação deste estudo.]

METODOLOGIA

Métodos e Procedimentos

O presente estudo foi desenvolvido a partir de uma sequência de etapas cuidadosamente planejadas, com o objetivo de proporcionar uma análise prática e reflexiva sobre o uso de videogames como ferramentas terapêuticas no campo da psicologia. A seguir, apresentam-se as etapas que compuseram essa metodologia, desde a seleção dos participantes até a análise dos jogos e a revisão da literatura.

Seleção dos Participantes

Os alunos envolvidos no projeto foram selecionados por meio de um edital específico vinculado ao Programa de Iniciação Científica (PEBE 15/2022). Dos seis candidatos, três foram escolhidos com base em critérios que incluíam desempenho acadêmico, vínculo institucional regular e resultados obtidos em entrevistas com os orientadores. Não foi necessária experiência prévia com videogames para a participação.

Capacitação Inicial

Os participantes passaram por uma fase de capacitação, que incluiu reuniões e treinamentos voltados para o desenvolvimento de habilidades em metodologias de pesquisa, tanto qualitativas quanto quantitativas. Também foram introduzidos aos jogos que seriam analisados, além de receberem orientações sobre as técnicas de coleta e análise de dados, a fim de garantir um entendimento integral dos procedimentos de pesquisa.

Seleção e Avaliação dos Jogos

A análise dos jogos se concentrou em três títulos inicialmente: *Celeste*, *Sea of Solitude*, e *Jornada do Acolhimento*. No entanto, após uma avaliação preliminar, decidiu-se focar apenas em *Celeste* e *Sea of Solitude*:

- **Celeste:** O jogo retrata a trajetória de Madeline, uma jovem que enfrenta obstáculos emocionais e físicos enquanto escala uma montanha, abordando questões como ansiedade, autocrítica e autoaceitação. A partir disso, os alunos analisaram o potencial terapêutico do jogo, focando no desenvolvimento de resiliência e autocompreensão, essenciais no contexto terapêutico.
- **Sea of Solitude:** O jogo apresenta a jornada de Kay em um mundo surreal, onde criaturas representam conflitos emocionais e solidão. Temas como isolamento e reconciliação são abordados, permitindo aos alunos refletirem sobre como o jogo pode servir como metáfora terapêutica.

Para que os alunos tivessem acesso aos jogos, foram providenciadas assinaturas e instruções técnicas para que pudessem vivenciar a experiência completa. Além disso, cada participante manteve um diário pessoal, onde registrou suas impressões ao longo do processo.

Revisão de Literatura

Simultaneamente à análise dos jogos, os alunos realizaram uma revisão de literatura em bases de dados como SciELO, BVS e BDTD. Utilizando descritores definidos por meio do DeCs/Mesh (Descritores em Ciências da Saúde/Medical Subject Headings), a busca foi adaptada a cada base de dados, utilizando operadores booleanos como "AND" e "OR" para refinar os resultados.

Análise dos Jogos

Os participantes documentaram detalhadamente suas experiências com os jogos, anotando reflexões sobre os elementos terapêuticos identificados, assim como as dificuldades encontradas durante o jogo. Esses registros foram complementados com as informações obtidas na revisão de literatura, o que forneceu uma base sólida para discussões acadêmicas. O processo envolveu não só a vivência dos jogos, mas também o desenvolvimento de habilidades críticas e metacognitivas, preparando os futuros psicólogos para o uso ético e eficaz de tecnologias emergentes em suas práticas.

REFERENCIAL TEÓRICO

A gamificação e o uso de simulações são ferramentas que oferecem experiências interativas e imersivas, proporcionando aos estudantes um maior envolvimento e uma compreensão mais aprofundada de conceitos teóricos e práticos (Deterding *et al.*, 2011; Hamari, Koivisto; Sarsa, 2014). No ensino da Psicologia, essas tecnologias podem ser integradas para criar situações que reflitam cenários reais, permitindo uma aprendizagem ativa e contextualizada (Sarmet; Pilati, 2016). O uso de videogames como ferramentas educacionais auxilia os alunos a internalizarem conceitos complexos, permitindo que pratiquem habilidades terapêuticas em ambientes controlados, antes de aplicá-las em contextos clínicos (Brasil; Belmino, 2019; Lima; Miranda, 2021).

Granic, Lobel e Engels (2014) destacam que os videogames oferecem ambientes ricos que favorecem o desenvolvimento de habilidades cognitivas e metacognitivas. Gee (2007) aponta que jogos bem desenhados promovem aprendizado ativo e reflexão, o que é fundamental para o pensamento metacognitivo. Já Hamari, Koivisto e Sarsa (2014) ressaltam que a gamificação pode aumentar a motivação e o engajamento, fatores essenciais para o desenvolvimento de habilidades críticas e metacognitivas.

No campo da Psicologia, há um debate crescente sobre o uso de tecnologias digitais como recursos terapêuticos. Pesquisadores como Sarmet e Pilati (2016), Brasil e Belmino (2019) e Lima de Miranda (2021) destacam que os jogos eletrônicos podem ser usados para promover a saúde mental. Em sintonia com essa perspectiva, o uso de jogos com potencial terapêutico em psicoterapias oferece aos estudantes uma oportunidade de integrar a tecnologia ao cuidado da saúde mental, permitindo-lhes explorar temas como ansiedade, depressão e resolução de conflitos, enquanto desenvolvem habilidades terapêuticas.

Durante o desenvolvimento da pesquisa, é fundamental considerar as teorias que abordam patologias ligadas à saúde mental, apesar de esse não ser o foco central deste estudo. A pandemia de Covid-19, por exemplo, aumentou significativamente o número de pessoas com queixas relacionadas à saúde emocional, como ansiedade e depressão. Quanto mais familiarizados os indivíduos estiverem com esses recursos tecnológicos, melhor será para os psicólogos na sua prática clínica, facilitando o acompanhamento dos pacientes.

No entanto, é importante observar que os videogames não estão isentos de impactos negativos, especialmente quando usados de forma excessiva. Medeiros (2011, 2013) ressalta que as novas tecnologias, como os videogames, têm efeitos ambíguos sobre a subjetividade humana. Apesar disso, não se pode ignorar que, no atual contexto, a tecnologia está profundamente integrada à vida cotidiana dos alunos, e cabe aos educadores buscar maneiras de utilizar esses recursos de forma construtiva e eficaz no processo de ensino-aprendizagem.

McGonigal (2011), ao estudar os efeitos dos jogos na sociedade, argumenta que títulos como *World of Warcraft* oferecem aos jogadores ferramentas para enfrentar desafios complexos e incentivam a aprendizagem em um ambiente seguro. McGonigal defende que as dinâmicas dos jogos podem ser aplicadas ao mundo real, ajudando os jogadores a resolver problemas e a desenvolver habilidades, que podem ser transferidas para outros contextos, como o manejo terapêutico de certas patologias ligadas à saúde mental.

A inclusão dos videogames na formação dos novos profissionais já é uma realidade, servindo como suporte para novas práticas pedagógicas. Eles oferecem um meio de mediar e ampliar os processos de ensino, fornecendo aos alunos uma forma diferenciada de construção de conhecimento.

Além disso, há registros na mídia sobre o uso de videogames para tratar depressão, ansiedade e na reabilitação de dependentes químicos. Jogos populares como *Tetris* e *Bejeweled*, por exemplo, têm mostrado resultados promissores no controle da depressão e do estresse, além de ajudar a prevenir o ressurgimento de memórias traumáticas (Carras et al., 2018).

Por fim, destaca-se a lacuna existente no que diz respeito ao uso de videogames nos cursos superiores de Psicologia. Essa área é promissora e merece ser mais explorada em investigações científicas, como se propõe no presente estudo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Revisão de Literatura

Em relação à revisão de literatura, optou-se por não detalhar exaustivamente os resultados neste momento, pois será necessário um artigo dedicado para apresentar essas informações de forma mais completa. No entanto, é importante destacar que, ao realizar buscas em bases de dados como SciELO, BVS e BDTD, foram identificados 10.221 estudos com potencial de análise.

Após a aplicação de critérios como relevância para a psicologia, publicações completas em português e foco em videogames relacionados à saúde mental ou psicoterapia, foram selecionados 428 artigos. Desses, 22 eram duplicados e 354 foram excluídos por não abordarem diretamente o tema da pesquisa. Em uma segunda fase de triagem, 15 artigos foram analisados mais profundamente, resultando na seleção de 6 artigos que possuíam relevância para a questão central do estudo, ainda que não tratassem diretamente do tema proposto.

Exploração da Saúde Mental por Meio dos Jogos: Uma Análise Subjetiva de “Sea of Solitude” e “Celeste”

Durante a etapa de avaliação dos jogos, os alunos preencheram uma planilha com categorias como descrição do jogo, narrativa, temática, potencial terapêutico, dificuldades encontradas e habilidades requeridas para jogá-los.

Além da análise teórica, os alunos foram incentivados a experimentar os jogos selecionados. Essa etapa permitiu uma exploração prática e imersiva das temáticas relacionadas à saúde mental. A experiência lúdica dos jogos reforçou as ideias de Victal et al.(2015), que defendem a inserção dos jogos digitais como parte integrante de projetos pedagógicos, preservando o caráter divertido dos jogos enquanto ferramentas educacionais.

Cada aluno foi orientado a manter um diário de campo, registrando suas percepções e reflexões sobre os jogos. Os depoimentos a seguir resumem essas experiências.

Depoimentos sobre a Experiência com "Sea of Solitude" e "Celeste"

Aluno 1 – Durante o processo de análise, os registros detalhados das experiências com "Sea of Solitude" e "Celeste" incluíram reflexões sobre os aspectos terapêuticos observados e as dificuldades encontradas. Esses registros, complementados com as informações da revisão de literatura, serviram

como base para discussões acadêmicas e proporcionaram uma compreensão mais profunda das questões de saúde mental abordadas pelos jogos.

***Aluno 2** – A exploração dos temas de solidão, depressão e ansiedade presentes nas narrativas de Kay e Madeline permitiu o desenvolvimento de maior autoconsciência e empatia. As reflexões sobre as jornadas emocionais desses personagens destacaram a importância da autoaceitação e do enfrentamento de conflitos internos, elementos essenciais na prática terapêutica.*

***Aluno 3** – Os desafios enfrentados durante o jogo "Celeste" reforçaram a importância da resiliência e perseverança, tanto para os jogadores quanto para os pacientes em contexto terapêutico. A análise crítica e a resolução de problemas exigidas pelo jogo aprimoraram a capacidade de identificar e abordar questões complexas nos pacientes. Além disso, a regulação emocional necessária para enfrentar os altos e baixos do jogo contribuiu para o fortalecimento da habilidade de manter a calma em situações emocionalmente intensas.*

Dificuldades Técnicas

Os alunos relataram algumas dificuldades técnicas ao jogarem os jogos, especialmente devido à falta de familiaridade com as mecânicas. Isso exigiu que desenvolvessem habilidades básicas para prosseguir com a experiência. Inicialmente, a falta de familiaridade com as dinâmicas dos jogos gerou desmotivação e a sensação de que os desafios eram excessivamente difíceis. No entanto, com o tempo, a prática, a paciência e a busca por informações ajudaram os alunos a superar essas dificuldades e se sentirem mais à vontade durante o jogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve como foco examinar o uso de videogames como ferramentas terapêuticas e sua contribuição para o desenvolvimento de habilidades metacognitivas em estudantes de Psicologia. Por meio da análise de jogos como *Celeste* e *Sea of Solitude*, os alunos foram incentivados a explorar questões emocionais complexas, refletindo sobre seus próprios processos de aprendizado e aprimorando competências essenciais para sua atuação profissional futura.

Os achados da revisão de literatura indicam que, embora ainda existam poucas pesquisas diretamente relacionadas ao uso de videogames no campo da saúde mental, seu potencial terapêutico não pode ser subestimado. A combinação entre a experiência prática dos alunos e uma análise teórica aprofundada permitiu uma maior compreensão do uso dos videogames em contextos educacionais e terapêuticos.

A experiência de jogar esses videogames mostrou ser uma estratégia eficaz para o desenvolvimento de habilidades metacognitivas, como a autorregulação, a reflexão crítica e o autoconhecimento. Os desafios técnicos enfrentados pelos alunos e as soluções que eles encontraram para superá-los reforçaram a importância dessas habilidades tanto no ambiente acadêmico quanto na futura prática profissional.

Além disso, a incorporação de tecnologias digitais no currículo de Psicologia criou um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e interativo, alinhado às exigências educacionais contemporâneas. Os jogos digitais não só enriqueceram a formação teórica dos alunos, como também os prepararam para aplicar essas ferramentas inovadoras em contextos clínicos reais.

Em suma, a utilização de videogames no ensino de futuros psicólogos revelou-se uma abordagem promissora para o desenvolvimento de habilidades metacognitivas e terapêuticas. Este estudo contribui para a literatura ao demonstrar a importância de integrar tecnologias emergentes na formação em Psicologia, sublinhando os benefícios educacionais e profissionais dessa prática. Pesquisas futuras devem continuar a investigar e ampliar o uso dessas estratégias, sempre com o objetivo de alinhar os avanços tecnológicos à formação de profissionais mais qualificados e aptos a lidar com os desafios da saúde mental na atualidade.

REFERÊNCIAS

ANJOS, M.; NUNES, F. E.; TORI, R. Avaliação de habilidades sensório-motoras em ambientes de realidade virtual para treinamento médico: uma revisão sistemática. *Journal of Health Informatics*, v. 4, n. 1, 2012.

BRASIL, R. P.; BELMINO, M. C. de B. Contato, virtualidade e ciberespaço: uma reflexão à luz da Gestalt-terapia. *IGT na Rede*, v. 16, n. 31, 2019. Disponível em: <http://igt.psc.br/ojs3/index.php/IGTnaRede/article/view/572>. Acesso em: 20 jul. 2022.

CARRAS, M. C.; ROOJI, A. J. V.; SPRUIJT-METZ, D.; KEVDAR, J.; GRIFFITHS, M. D.; CARABAS, Y.; LABRIQUE, A. Commercial video games as therapy: a new

research agenda to unlock the potential of a global pastime. *Frontiers in Psychiatry*, v. 8, 2018. Disponível em: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsy.2017.00300/full>. Acesso em: 21 jul. 2022.

GRANIC, I.; LOBEL, A.; ENGELS, R. C. M. E. The benefits of playing video games. *The American Psychologist*, v. 69, n. 1, p. 66–78, 2014.

LIMA, R. M.; SANTOS, A. M.; MENDES NETO, F. M.; SOUSA NETO, A. F.; LEÃO, C.; MECEDDO, F. T.; CANUTTO, A. M. P. A 3D serious game for medical students training in clinical cases. In: *IEEE International Conference on Serious Games and Applications for Health*, 2016.

LIMA DE MIRANDA, R.; LIMA VERDE PESSOA, K. Jogo Eletrônico Celeste: Um Olhar Gestáltico. *IGT na Rede*, v. 17, n. 33, 2021. Disponível em: <https://igt.psc.br/ojs3/index.php/IGTnaRede/article/view/644>. Acesso em: 21 jul. 2022.

MEDEIROS, M. D. Jogos Eletrônicos e Subjetivação: o preparo e despreparo das juventudes digitais. *SBGames*, Salvador, 2011. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/gamesforchange/SBGames-GamesForChange-MarciaMedeiros.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2022.

MEDEIROS, M. D. Jogos Eletrônicos, Mundos Virtuais E Identidade: O Si Mesmo Como Experiência Alteritária. 2013. Tese (Doutorado em Educação Brasileira) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2013. Disponível em: <https://proinclusao.ufc.br/wp-content/uploads/2020/06/tese-de-marcia-duarte-medeiros-2013.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2022.

NICOLA, S.; STOICU-TIVISAR, L. Mixed Reality Supporting Modern Medical Education. In: *EFMI-STC*, 2018, p. 242-246.

NICOLACI-DA-COSTA, A. M. Revoluções tecnológicas e transformações subjetivas. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, v. 18, n. 2, p. 193-202, 2002.

NICOLACI-DA-COSTA, A. M. Primeiros contornos de uma nova “configuração psíquica”. *Caderno CEDES*, v. 25, n. 65, p. 71-85, 2005.

SARMET, M. M.; PILATI, R. Efeito dos jogos digitais no comportamento: análise do General Learning Model. *Temas em Psicologia*, Ribeirão Preto, v. 24, n. 1, p. 17-31, 2016. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X2016000100002. Acesso em: 21 jul. 2022. DOI: <http://dx.doi.org/10.9788/TP2016.1-02>.

SANTOS, C. P.; SILVA, D. R.; FERREIRA, G.; SILVEIRA, M. Desenvolvimento de Jogos Digitais como uma Estratégia para Despertar Novos Talentos: Um Relato de Experiência. In: *Workshop de Informática na Escola (WIE)*, 24., 2018, Fortaleza. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2018. p. 129-136. DOI: <https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2018.129>.

SANTOS, C. P.; SILVA, D. R.; SILVEIRA, M. G.; FERREIRA, G. Desafio de Programação para Meninas do Ensino Médio: Um Relato de Experiência. In: *Workshop de Informática na Escola (WIE)*, 23., 2017, Recife. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2017.

SAYEG, E. Psicologia e Informática. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2000.

TURKLE, S. Life on Screen: identity in the age of the Internet. New York: Touchstone Edition, 1995.

VICTAL, E. R. N.; PEREIRA JUNIOR, H. A.; RIOS, P. T. G.; MENEZES, C. S. Aprendendo sobre o uso de Jogos Digitais na Educação. In: *Workshop de Informática na Escola (WIE)*, 21., 2015, Maceió. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2015. p. 444-453. DOI: <https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2015.444>.

.