

INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA
CÂMPUS JARAGUÁ DO SUL

ALESSANDRO SILVÉRIO JONSSON
DOUGLAS KVIATKOWSKY JUNIOR
ELISON MAINARDES FERREIRA
GERSON LUIZ DA CRUZ JUNIOR
JONATHAN FRANZEN FAGUNDES

**JOGOS ELETRÔNICOS E APRENDIZAGEM: pesquisa de entendimento e
opinião no Curso Técnico em Química do IFSC- Câmpus Jaraguá do Sul**

Projeto de Pesquisa
Conectando Saberes
Curso Técnico em Química (Modalidade: Integrado)

Jaraguá do Sul
2014

ALESSANDRO SILVÉRIO JONSSON
DOUGLAS KVIATKOWSKY JUNIOR
ELISON MAINARDES FERREIRA
GERSON LUIZ DA CRUZ JUNIOR
JONATHAN FRANZEN FAGUNDES

**JOGOS ELETRÔNICOS E APRENDIZAGEM: pesquisa de entendimento e
opinião no Curso Técnico em Química do IFSC- Câmpus Jaraguá do Sul**

Projeto de pesquisa desenvolvido no eixo
formativo diversificado “Conectando os
Saberes” do Curso Técnico em Química
(Modalidade: Integrado) do Instituto Federal
Santa Catarina – Câmpus Jaraguá do Sul.

Orientador: Selomar Claudio Borges

Jaraguá do Sul
2014

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| 1 TEMA | 3 |
| 2 DELIMITAÇÃO DO TEMA..... | 3 |
| 3 PROBLEMA..... | 3 |
| 4 HIPÓTESES..... | 3 |
| 5 OBJETIVOS..... | 4 |
| 5.1 OBJETIVO GERAL..... | 4 |
| 5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS..... | 4 |
| 6 JUSTIFICATIVA..... | 4 |
| 7 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA..... | 6 |
| 7.1 CONCEITOS GERAIS DE JOGOS ELETRÔNICOS..... | 6 |
| 7.2 INTERAÇÃO E COMUNICAÇÃO DENTRO DOS JOGOS..... | 8 |
| 7.3 O QUE DIZ A MÍDIA SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS..... | 8 |
| 7.4 JOGOS ELETRÔNICOS E APRENDIZAGEM..... | 10 |
| 7.5 JOGOS ELETRÔNICOS E HABILIDADES..... | 11 |
| 8 METODOLOGIA..... | 12 |
| 9 CRONOGRAMA..... | 14 |
| REFERÊNCIAS | 15 |

1 TEMA

Jogos Eletrônicos e Aprendizagem

2 DELIMITAÇÃO DO TEMA

Pesquisa bibliográfica de aprofundamento teórico, bem como pesquisa exploratória sobre o entendimento e opinião dos alunos e professores do Curso Técnico em Química no Instituto Federal de Santa Catarina (IF-SC), câmpus Jaraguá do Sul, sobre a relação entre a aprendizagem e os jogos eletrônicos.

3 PROBLEMA

O uso dos jogos é muitas vezes criticado, no entanto alguns estudiosos defendem o seu uso como auxiliar na aprendizagem. Mas de fato, os jogos eletrônicos prejudicam ou podem ser um auxílio no processo de aprendizagem?

4 HIPÓTESES

- Os jogos eletrônicos têm uma interferência positiva no desenvolvimento de certas habilidades do usuário, portanto interferem também positivamente na aprendizagem;

- Os jogos eletrônicos desenvolvem habilidades cognitivas e linguísticas, dentre outras, que podem ajudar no processo de aprendizagem formal de seus usuários;

- Muitos dos docentes do IF-SC câmpus Jaraguá do Sul têm uma visão negativa dos jogos eletrônicos e resistência de sua relação positiva na aprendizagem, isso se deve, provavelmente, por desconhecimento de estudos científicos sobre o assunto.

- Estima-se que muitos dos docentes do IF-SC Câmpus Jaragua do Sul não incluam a utilização dos jogos eletrônicos em sua prática pedagógica, dentro ou fora de sala de aula, possivelmente devido ao desconhecimento de sua possível aplicabilidade positiva no processo de aprendizagem.

- Estima-se que a maioria dos pesquisados, inclusive os discentes, defendem que os jogos eletrônicos são somente uma fonte de entreterimento.

5 OBJETIVOS

5.1 OBJETIVO GERAL

Pesquisar os conhecimentos, tanto de senso comum, como científicos, a respeito da aprendizagem através dos jogos eletrônicos.

5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Pesquisar junto aos alunos e professores do Curso Técnico em Química (modalidade integrado) no IF-SC, câmpus Jaraguá do Sul, acerca de seus conhecimentos sobre a relação entre jogos eletrônicos e aprendizagem;

- Pesquisar a opinião desses alunos e professores com respeito ao uso de jogos eletrônicos na aprendizagem;

- Pesquisar bibliografia científica e especializada a fim de compreender o processo de aprendizagem através dos jogos eletrônicos;

- Analisar os dados recolhidos por meio de um questionário sobre o tema jogos eletrônicos e aprendizagem, a ser aplicado aos alunos e professores do Curso Técnico em Química no IF-SC, câmpus Jaraguá do Sul;

- Procurar desmistificar o conhecimento de senso comum que alguns discentes e docentes possam ter sobre os jogos eletrônicos formulando, a partir dos resultados da pesquisa, um cartaz com dados e informações, afim de que discentes e docentes do IF-SC, câmpus Jaraguá do Sul, possam compreender os benefícios destas práticas pedagógicas.

6 JUSTIFICATIVA

Para Diniz e Freire (2005) os primeiros protótipos de jogos eletrônicos apareceram na década de setenta e ficaram conhecidos como tele-jogos, e o grande avanço ocorrido na tecnologia durante o século XX possibilitou que eles fossem se desenvolvendo, aumentando sua complexidade, jogabilidade e dinamismo até como nós os conhecemos hoje. O que faz Lynn Alves afirmar que os jogos que são comercializados hoje, os denominados eletrônicos, “apresentam narrativas mais complexas, com níveis de interatividade, jogabilidade e realismo das imagens mais significativo garantindo ao jogador maior imersão no ambiente do jogo [...]”. (ALVES, 2008)

Por isso a importante consideração de Reis e Starepravo (2008) ao avaliar que atualmente os jogos eletrônicos constituem a maior indústria de entretenimento moderno, pois possui grande aceitação pública e também por estar sendo uma atividade cada vez mais popular entre os jovens e adultos. A consequência disso é que se tornam uma opção de lazer cada vez mais presente em nossa sociedade superando o faturamento das indústrias do cinema e da música.

Assim Mendes (2011), considerando a questão produtiva, lembra que as indústrias de jogos eletrônicos vêm se desenvolvendo muito rápido, e também observa que há uma crescente procura às universidades do Brasil e do exterior no setor de jogos eletrônicos, o que permite concluir que esse mercado seguirá aumentando significativamente.

Para compreender esse mercado, Mendes faz referência a uma pesquisa feita pela Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais, onde calculou que em 2008 o faturamento da indústria brasileira de jogos eletrônicos já passava dos 90 milhões de reais por ano.

Também segundo o SEBRAE (Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas), em 2012 o Brasil foi considerado o quarto maior mercado do mundo em jogos digitais, lê-se: “o mercado nacional de games movimentou 5,3 bilhões de reais em 2012, com crescimento de trinta e dois por cento em relação a 2011[...]”.

Certamente esse sucesso mercadológico também se deve à diversidade de seus usuários, fato que faz Lynn Alves (2008) comentar que “no final da década de oitenta, o mercado dos jogos eletrônicos era destinado principalmente para crianças e adolescentes, mas esse público vem se modificando de forma bastante significativa nos últimos anos”.

Entretanto, o crescimento da popularidade também chamou atenção a respeito de seu uso constante. Muitos estudos surgiram criticando o uso dos jogos eletrônicos, ainda que, por outra parte, muitos estudiosos defendem o seu uso como auxiliar na aprendizagem, sendo que diversas pesquisas vêm sendo realizadas no intuito de explicitar quais as interferências positivas e também negativas que estes jogos podem provocar em seus usuários.

Portanto, é a partir de estudos como esses que pretendemos identificar se os jogos eletrônicos prejudicam ou podem ser um auxílio na aprendizagem, partindo do pressuposto do possível desenvolvimento de habilidades cognitivas e interpretativas

através do seu uso. Diante disso acreditamos, por conseguinte, que esta pesquisa será relevante na medida em que visa identificar o grau de conhecimento que os docentes e discentes do Curso Técnico em Química, IF-SC câmpus Jaraguá do Sul, têm sobre a relação entre jogos eletrônicos e aprendizagem, e assim também contribuir com considerações pertinentes a fim de gerar reflexão sobre o assunto, no intuito de poder incidir no repensar de práticas pedagógicas e na aplicação dos jogos eletrônicos como aliado no processo de aprendizagem.

7 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os jogos eletrônicos cada vez mais têm sido estudados na sua relação com a aprendizagem. E para compreender melhor essa vinculação, é de fundamental importância conhecer a conceituação de jogos eletrônicos e alguns aspectos que emergem dessa relação.

7.1 CONCEITOS GERAIS DE JOGOS ELETRÔNICOS

Podem ser considerados jogos eletrônicos ou jogos digitais, qualquer jogo em que o jogador interage com imagens e sons exibidos em um dispositivo eletrônico. Eles são divididos por classificações, as quais são definidas através da dimensionalidade, ponto de vista, gênero e número de jogadores, o que nos permite concluir que para classificar um jogo eletrônico através de suas dimensões, usa-se o número de coordenadas (X, Y e W) que são usadas para representar a posição dos objetos do jogo, podendo ser em 2D (duas dimensões) ou em 3D (três dimensões).

A classificação por meio do conceito de ponto de vista é basicamente como o jogador vê o seu personagem dentro do jogo, podendo ser em primeira pessoa ou em terceira pessoa. Os jogos eletrônicos em primeira pessoa fazem com que o jogador observe o jogo através da visão dos personagens, simulando a visão advinda do próprio usuário. Dessa forma, proporciona maior interação e envolvimento no jogo por parte do jogador. Por outra parte, no jogo em terceira pessoa o jogador observa tudo com um ponto de vista diferente à uma visão simulada própria, como se estivesse fora do personagem.

Gilliard Lopes (s/d) também fala que jogos eletrônicos possuem classificações por gêneros, as quais se distinguem através das características de jogabilidade,

como jogos de ação, aventura, estratégia, RPG, esporte, simulação, tabuleiro e quebra-cabeça. Assim sendo, temos a seguinte classificação:

- Jogos de Ação: é um gênero de jogos eletrônicos onde exige do jogador uma maior habilidade no uso de comandos e no instante de reação;
- Jogos de Aventura: são jogos que recebem maior foco no enredo ao invés da parte gráfica e exigem principalmente ações bem pensadas de um jogador;
- Jogos de Estratégia: são jogos em que a habilidade de tomar decisões estratégicas é mais importante do que as habilidades físicas;
- Jogos de RPG's: RPG sigla para Role-playing game (em português, jogo de interpretação de personagens), é um tipo de jogo onde existe um sistema de níveis, no qual a cada batalha vencida ou missão terminada, se recebe experiência e essa certa quantidade de experiência leva o personagem escolhido pelo jogador ao próximo nível, fazendo que ele fique mais forte, aprenda novas magias, possa equipar novos tipos de armadura, etc. Os personagens em sua maioria possuem status, que são, de um modo geral, o HP (Pontos de Vida), o MP (Pontos de Magia), Ataque, Defesa, Agilidade e Inteligência. O progresso desse tipo de jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminadas, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente;
- Esporte: são jogos que simulam algum tipo de esporte;
- Simulação: são tipos de jogos que simulam operações em equipamentos técnicos ou veículos de maior complexidade;
- Tabuleiro: são tipos de jogos que simulam qualquer jogo tradicional de tabuleiro como o xadrez e a dama;
- Quebra-cabeças: são tipos jogos onde são envolvidos problemas de lógica e raciocínio.

A classificação de jogos eletrônicos também pode ser definida através do número de jogadores que estão jogando simultaneamente em uma partida ou um jogo:

- Single Player: é o modo em que o jogador joga sozinho;
- Multiplayer: é o modo em que o jogador joga junto com até dezenas de jogadores;
- Massive Multiplayer Game: é o modo em que o jogador joga junto com até milhares ou milhões de jogadores.

7.2 INTERAÇÃO E COMUNICAÇÃO DENTRO DOS JOGOS

O Trabalho em equipe dos jogadores se dá quando eles próprios se importam muito uns com os outros, ao ponto de deixar os interesses pessoais de lado, de sorte que os mesmos só atingem um conforto quando a interação entre eles é “saudável”.

Ferreira (2010) conceitua que pessoas “coletivistas” produzem mais ao trabalhar em grupo, tendo a chance de poder ajudar seu “time”. No caso de jogos eletrônicos, o jogador ao se deparar com vários outros tipos de pensamento ele melhora seu “critério” de julgamento das pessoas. Entretanto, há pessoas individualistas que procuram se favorecer, tirando vantagem de jogadores iniciantes ou inexperientes, querendo estar sempre à frente de todos, o que acaba atrapalhando a interatividade e o trabalho em equipe dos jogadores em questão.

Ainda que possa parecer um entendimento positivo, críticas são feitas a essa interação entre os jogadores. De acordo com Morris et al.(1994):

Os jogadores acham melhor não assumir grandes responsabilidades para não atrapalhar o andamento da “equipe” [...] Tem a opinião pessoal muito influenciada pela “equipe”, às vezes tirando totalmente a opinião própria do jogador.[...] Acabam se “atrapalhando” no objetivo que tem, ao tentar chegar em um “consenso”[...]

Existem casas públicas denominadas de LAN Houses (do inglês, Local Área Network, em português, Rede Local de Computadores) onde há vários computadores conectados à internet, o que possibilita que vários jogadores joguem simultaneamente, criando um ambiente coletivista, mas ao mesmo tempo bastante competitivo. O que motiva Andre de Abreu a afirmar que as LAN Houses são:

[...] como um celeiro tão grande de profusão de cultura, as histórias são muitas. O menino Uri Leftel, de 16 anos, é um daqueles que procuram as LAN Houses não apenas pelo jogo, como ele mesmo diz: “O mais legal é a interação e a proximidade com a realidade”. “Poder matar um bonequinho controlado pela pessoa do lado é muito legal”. Daniel Elias, também de 16 anos, compartilha da fala de Leftel: “O que diverte é o jogo e o papo que rola depois”. Apesar do clima de guerra habitando as telas dos jogadores, o clima amistoso no ambiente é grande. [...]

7.3 O QUE DIZ A MÍDIA SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS

Foram pesquisadas diversas reportagens sobre jogos eletrônicos, algumas delas chamam a atenção pelos relevantes pontos levantados. São as seguintes:

1) “Brasil, o novo eldorado dos games”, texto de Marion Coville publicado no jornal francês Le monde, fala sobre o rápido crescimento da indústria de games no Brasil. De acordo com a notícia em 2010 o mercado de games no Brasil movimentou 392 milhões de dólares (274 milhões de euros) ou 0,7% do mercado mundial. Em 2005, esse mercado envolvia apenas 157 milhões de dólares (110 milhões de euros), o que significa uma taxa de crescimento de 20% ao ano. O Brasil, portanto, é o segundo maior mercado da América Latina, atrás apenas do México (604 milhões de euros em 2010) e muito à frente da Argentina (88 milhões no mesmo ano). Isso mostra que jogos eletrônicos também podem ser benéficos à economia, entretanto a notícia tem mostrado o lado ruim, como a pirataria.

Outro assunto é a discriminação dos jogos eletrônicos. Ultimamente ocorreu a proibição de certos jogos, como Counter-Strike, Everquest e Bully, sendo um dos motivos a violência presente nos jogos e os efeitos no jogador.

É mencionado que, a associação ACI Games deu início a um projeto chamado Jogo Justo, que tem por objetivo desconstruir os estereótipos ligados ao mundo dos jogos.

2) “Jogos violentos têm o mesmo efeito de uma dose de cocaína, diz especialista” é uma notícia publicada por Marcella Franco no portal de notícias R7, que diz que os efeitos no cérebro de uma pessoa que joga em excesso são as mesmas de uma droga, e que pode viciar.

O Médico e psiquiatra Hermano Tavares diz que o vício atinge normalmente pessoas de 20 a 30 anos e que a maioria dos jogadores são homens, por se interessarem por jogos violentos.

Tavares afirma que a dependência aumentou pelos jogos serem mais acessíveis e baratos, e cada vez mais envolventes, divertidos e perigosos.

Além de tudo isso, o doutor Tavares ainda diz como identificar pessoas viciadas em jogos, verificando coisas como o tempo gasto no jogo, a satisfação gerada e a reação gerada na pessoa depois de um tempo sem jogar.

No final da reportagem Tavares diz que não se deve deixar menores jogarem jogos violentos, pois esses jogos causam uma descarga de dopamina com efeito semelhante ao da cocaína.

3) A última reportagem se chama: “Novo estudo mostra que jogos violentos não influenciam jovens”. Nela lemos que um estudo feito na Universidade Ryerson observou que jogos não influenciam a mente dos jogadores. A pesquisa foi feita com

um grupo de cento e vinte e dois estudantes, homens e mulheres, jogadores e não jogadores, cujos resultados do teste não diferiam. Esse estudo pode ser uma grande contribuição contra o preconceito formado acerca dos jogos eletrônicos.

7.4 JOGOS ELETRÔNICOS E APRENDIZAGEM

Os jogos eletrônicos são de grande influência na sociedade, conseqüentemente também na aprendizagem, fazendo com que seja divertido e desafiador descobrir novos mundos ou histórias, mas essencialmente os jogos eletrônicos vêm se destacando por alguns aspectos relacionados aos desenvolvimento e o cultivo de certas habilidades, habilidades que podem ser facilitadores do processo de aprendizagem em diferentes campos. Segundo Wanderley Wang:

Os jogos permitem um ajuste de nível de dificuldade conforme as habilidades do jogador, provêm aos jogadores um feedback claro e imediato, e dá aos jogadores escolhas e controle sobre suas ações. Também despertam a fantasia e a curiosidade, além de oportunidades para colaborar, competir, ou socializar-se com os outros jogadores.”(Wang, 2012, parágrafo 11).

Há uma grande questão que gira em torno dos jogos eletrônicos e da aprendizagem, os jogos eletrônicos podem auxiliar na aprendizagem? Problematizando a questão, Wang cita o Dr. Henry Jenkins, especialista em jogos de aprendizado e diretor do departamento do MIT sobre Estudos de Mídia Comparativa, o qual tenta identificar e explicar maneiras de como os jogos eletrônicos podem promover o aprendizado, afirmando:

Eles possuem a habilidade de criar um contexto social entre os jogadores, podem acomodar uma variedade de modalidades de aprendizado, favorece um maior engajamento da criança através da imersão, e encoraja os estudantes a adquirirem riscos intelectuais sem grandes medos de fracasso, um conceito que pode ser visto como uma antítese direta dos atuais modelos educacionais baseados em testes de avaliação. (JENKINS apud WANG, 2012, parágrafo 12).

O aprendizado tradicional pode ser alterado pelo aprendizado onde os estudantes são mais ativos virtualmente e manipulando mundos virtuais. Um estudo feito no Reino Unido em 2001 por Krototski mostrou que o uso de um entretenimento, através de jogos, desenvolve maior capacidade de leitura e compreensão. Também promovem o desenvolvimento social tanto quando usado para diversão quanto em exercícios em sala. Seus objetivos variam e podem até

mesmo participar na construção moral e de integridade de uma criança, “crianças que, cada vez mais precocemente, participam e sofrem a realidade social e emocional do mundo adulto, ao mesmo tempo em que substituem o mundo da fantasia criadora pelo mundo do simulacro.” (KROTOSKI, 2005).

Diante disso vemos como a aprendizagem a partir dos jogos eletrônicos pode ser consideravelmente boa para a construção moral e que pode desenvolver capacidades de intelecto melhores com uma maior concentração.

Se inicialmente os jogos eram simples representações animadas, hoje são sofisticadas construções de realidade. O jogador é convidado a explorar novos mundos complexos e o aprendizado se torna obrigatório. Os jogos do começo do século XXI exigem não apenas coordenação motora como também o domínio de uma série de comandos e de uma série de eventos para que se consiga alcançar o final. As pesquisas que se destinam à presente revolução dos jogos ainda são escassas. Na literatura científica há poucas análises que têm como alvo a utilidade do uso dos jogos eletrônicos com fins pedagógicos. (DINIZ; FREIRE, 2005).

Entretanto, vários estudos mostram que se deve ter cuidados com esses tipos de jogos, o estudo de Wanderley Wang mostra possível periculosidade:

Entre os efeitos negativos que podem surgir como conseqüências do uso de jogos eletrônicos com conteúdo agressivo, destacam-se: aumento de comportamento agressivo, baixa auto-estima, desejo compulsivo (vício), tendência à prática de crimes como furto, agitação, introversão e também obesidade infantil. Além da falta de pesquisas que avaliem os efeitos dos jogos eletrônicos nas crianças, a longo prazo, também é conhecido que os efeitos podem variar de criança para criança, conforme sua personalidade, idade, sexo e fatores culturais específicos, e conforme o tipo de jogo utilizado. Esses fatores tornam os estudos ainda inconclusivos em sua totalidade, visto que, conforme o tipo de jogo e outros padrões de uso, pode-se conseguir resultados positivos na utilização dos jogos, tais como relaxamento, aumento da auto-estima, melhor coordenação motora, educação, reabilitação e aumento da sociabilidade. Mas, os efeitos nocivos proporcionados pelas novas tecnologias têm aparecido com maior freqüência. Como noticiado em recente programa jornalístico de TV [FANTÁSTICO, 2005], em Pequim, China, uma ala inteira de um hospital abriga a primeira clínica chinesa para tratar viciados em Internet, onde estão internados 20 pacientes com idade entre 13 e 22 anos. A maioria chegou ali depois de abandonar os estudos, e sofre de insônia, depressão, pânico e agressividade. Eles têm, também, dores nas costas e inflamações nos nervos do pulso, de tanto ficar diante do computador. (WANG, 2012)

7.5 JOGOS ELETRÔNICOS E HABILIDADES

Uma grande dúvida já levantada no problema é se os jogos eletrônicos podem influenciar positivamente ou negativamente na aprendizagem, Diniz e Freire (2005)

citam uma pesquisa realizada por Aguilera e Méndiz¹, em que foi percebido que os jogos eletrônicos podem desenvolver várias habilidades, entre elas a leitura, pensamento lógico, observação, localização e representação espacial, resolução de problemas e tomadas de decisão e planejamento de estratégias.

Existem várias categorias de jogos eletrônicos, entre eles há certos tipos jogos onde se usa em abundância um contexto que conta desde a história do personagem à história do mundo onde acontece o jogo, promovendo a leitura e a interpretação por parte dos jogadores, até mesmo para que possam compreender o jogo e passar às suas diferentes fases.

Outro tipo de jogo que promove o uso do pensamento lógico e do planejamento de estratégias são os RPG's e os jogos de estratégias onde o jogador é obrigado a resolver problemas rapidamente, antecipar os resultados e principalmente a pensar em estratégias para vencer. Praticamente todos os jogos eletrônicos usam em abundância a capacidade de observação do jogador, para que o mesmo possa orientar seu personagem, propor trajetórias ou estratégias, distinguir objetos, reconhecendo cada um deles e usá-los a favor dele próprio, também induzindo o jogador a explorar e descobrir o mundo.

Uma das características mais importantes de um jogo eletrônico é o uso da capacidade em que um jogador toma uma decisão e resolve um problema, cada decisão tomada irá afetar diretamente no que irá acontecer com o seu personagem, então para isso o jogo exige um domínio sobre o conteúdo promovendo também a interpretação.

Percebe-se que todas as habilidades estão relacionadas umas com as outras, mostrando o quanto é exigido de um jogador, em um mundo complexo, mas ao mesmo tempo divertido e dinâmico.

8 METODOLOGIA

Inicialmente, este projeto se propõe um aprofundamento na pesquisa bibliográfica, a fim de aumentar os conhecimentos e os dados necessários ao desenvolvimento das argumentações e proposições que surgirão no texto final da pesquisa. Para tanto, será aplicado um questionário adaptado pelo grupo através de

¹ AGUILERA, Miguel; MÉNDIZ, Alfonso. Vídeo Games and Education. **ACM Computers in Entertainment**. vol. 1, 2003.

meios eletrônicos com os alunos e professores do Curso Técnico em Química no Instituto Federal de Santa Catarina, câmpus Jaraguá do Sul. O intuito é identificar o nível de conhecimento que os docentes e discentes têm a respeito da relação entre os jogos eletrônicos e aprendizagem, ao mesmo tempo questionando-os se os jogos são ou não capazes de influenciar positivamente na aprendizagem.

Finalmente, após a análise dos dados, será elaborada a primeira versão do relatório de pesquisa, em seguida será feita a elaboração de um cartaz informativo, tanto para a apresentação quanto para exposição dos resultados finais.

9 CRONOGRAMA

| Atividades | Período – ano 2014 | | | | | |
|--|--------------------|--------|----------|---------|----------|----------|
| | julho | agosto | setembro | outubro | novembro | dezembro |
| Aprofundamento da revisão bibliográfica | X | X | X | X | X | X |
| Elaboração do questionário | | X | | | | |
| Coleta de dados | | X | X | | | |
| Análise dos dados | | | X | X | | |
| Redação da 1ª versão do trabalho | | | | X | X | |
| Redação da versão final | | | | X | X | X |
| Elaboração do cartaz | | | | X | X | X |
| Apresentação do trabalho de conclusão do conectando saberes. | | | | | | X |

REFERÊNCIAS

- ABREU, Andre de. Videogame: um bem ou um mal? **Rua, Revista Universitária do Audiovisual**. Seção Artigos, 15 out 2009. Disponível em: <<http://www.rua.ufscar.br/site/?p=2230>>. Acesso em: 30 maio 2014.
- AGUILERA, Miguel; MÉNDIZ, Alfonso. Vídeo Games and Education. **ACM Computers in Entertainment**. vol. 1, 2003. Disponível em: < >. Acesso em: 11 jun. 2014.
- ALVES, Lynn. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. **Educação, Formação & Tecnologias**. v.1(2), 2008, p. 3-10. Disponível em: <http://www.lynn.pro.br/admin/files/lyn_artigo/6030abd204.pdf>. Acesso em: 30 maio 2014.
- ALVES, L; GUIMARÃES, H. O; GILDEON, R.A. Ensino On-Line, jogos eletrônicos e RPG: Construindo novas lógicas. In: Conferência eLES´04. Aveiro, outubro/2004. **Anais...** Disponível em: <http://pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo3/ludicidade/aline/prod_8_jogos.pdf>. Acesso em: 31 maio 2014.
- COVILLE, Marion. Brasil, o novo eldorado dos games? **Le Monde**. jun. 2011. Disponível em: <<http://www.jogojusto.com.br/2011/06/jogo-justo-no-jornal-frances-le-monde/>>. Acesso em: 11 junho 2014.
- DINIZ, Rodrigo Pinto; FREIRE, Livia Ferreira. Ciência do comportamento aprendido através de jogos eletrônicos. In: I Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação - construindo novas trilhas, GT2 – Jogos Eletrônicos e Educação. UNEB, Salvador, outubro/2005. **Anais...** Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/novastrilhas/textos/rodrigopinto.pdf>>. Acesso em: 30 maio 2014.
- FERREIRA, R. A. F. A influência dos jogos eletrônicos e do gênero sobre o comportamento social dos jovens da geração Y. **Fundação Getúlio Vargas**. fev. 2010. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/bitstream/handle/10438/6574/Fernanda%20A.%20Ferreira.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 31 maio 2014.
- FRANCO, Marcella. Jogos violentos têm o mesmo efeito de uma dose de cocaína, diz especialista. **R7**. abr. 2014. Disponível em: <<http://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/jogos-violentos-tem-o-mesmo-efeito-de-uma-dose-de-cocaína-diz-especialista-19042014>>. Acesso em: 11 jun. 2014.
- KROTOSKI, Aleks. Game for Learning. *TechnologyReview*, abr. 2005. Disponível em: <<http://www.technologyreview.com/news/403946/game-for-learning/>>. Acesso em: 11 jun. 2014.
- LOPES, Gilliardi. Jogos Eletrônicos, Conceitos Gerais. (data não disponível), p. 6-28, Disponível em: <<http://www->

usr.inf.ufsm.br/~pozzzer/disciplinas/cga_8_classificacao_jogos.pdf>. Acesso em: 31 maio 2014.

MENDES, Thiago G. Jogos Digitais como Objetos de Aprendizagem: Apontamentos para uma Metodologia de Desenvolvimento. In: X SB Games, 2011, Salvador.

Anais... Disponível em:

<<http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92067.pdf>>. Acesso em: 31 maio 2014.

REIS, Leoncio José de Almeida; STAREPRAVO, Fernando Augusto. Lazer à laser: os jogos eletrônicos no século XXI. In: SEMINÁRIO O LAZER EM DEBATE, 9., 2008, São Paulo. **Anais...** São Paulo: EACH/USP, 2008. Disponível em:

<<http://boletimef.org/biblioteca/1971/Lazer-a-laser-os-jogos-eletronicos-no-seculo-XXI>>. Acesso em: 31 maio 2014.

SERVIÇO BRASILEIRO DE APOIO ÀS MICRO E PEQUENAS EMPRESAS (SEBRAE). **Brasil tem o maior mercado de games no mundo em 2012.**

Disponível em: <<http://www.sebrae2014.com.br/Sebrae2014/Alertas/Brasil-tem-o-maior-mercado-de-games-no-mundo-em-2012>>. Acesso em: 11 jun. 2014.

WANG, Wanderley. O Aprendizado através de jogos para computador: por uma escola mais divertida e mais eficiente. **Portal de Educação e Tecnologia.** (s/d).

Disponível em: <<http://www.educacaoetecnologia.org.br/?p=6098>>. Acesso em: 11 jun. 2014.