

COLÉGIO SÃO LUÍS

**ENSINO MÉDIO
CURSO DE METODOLOGIA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA**

Juan Pablo Lopes Butalla

**Impacto dos videogames na vida dos jovens
Quais os impactos positivos e negativos dos videogames na vida dos jovens?**

**São Paulo
2025**

Juan Pablo Lopes Butalla

Impacto dos videogames na vida dos jovens

Quais os impactos positivos e negativos dos videogames na vida dos jovens?

Artigo apresentado como requisito de aprovação em “Metodologia de Iniciação Científica”, na 2ª série do EM do Colégio São Luís

Orientadora Profa. Esp. Dra. Fernanda Da Silva Franco

São Paulo
2025

DEDICATÓRIA

Gostaria de dedicar este trabalho aos meus pais, que sempre me apoiaram, me incentivaram e acreditaram no meu potencial em todos os momentos da minha trajetória. Agradeço também à minha orientadora Fernanda, pela paciência, orientação e por todo o conhecimento e ajuda compartilhada ao longo do desenvolvimento deste TCC.

AGRADECIMENTO

Agradeço aos meus pais, pelo amor, apoio e incentivo em todos os momentos, por sempre acreditarem em mim e me motivarem a seguir em frente. À minha orientadora, Fernanda, pela paciência, dedicação e por compartilhar seu conhecimento e experiência durante todo o desenvolvimento do trabalho, contribuindo de forma essencial para a sua realização. Também agradeço ao professor Andrey, orientador da turma, pela atenção, disponibilidade e orientações que ajudaram muito no desenvolvimento e no entendimento deste TCC.

EPIGRAFE

“Os jogos, cada vez mais, mudam a forma de nos relacionarmos com o conhecimento, com a comunicação, pois inspiram e fomentam bases de interface associadas a novas práticas comunicacionais, o que não pode ser ignorado.”
Francisco Tupy em 2014.

RESUMO

Este trabalho utiliza principalmente da revisão bibliográfica para analisar os principais impactos dos videogames tanto positivamente quanto negativamente na vida dos jovens e adolescentes da geração atual. Mostra os benefícios cognitivos e educacionais, como a melhora da atenção, raciocínio lógico e resolução de problema, podendo também ajudar os adolescentes a escolherem quais carreiras profissionais que eles irão seguir quando crescerem. Analisa também os riscos associados ao uso excessivo dos jogos eletrônicos, que causam diversos impactos negativos como dependência, queda no rendimento escolar, problemas de saúde como ausência e problemas físicos causado pelo sedentarismo de alguns jovens viciados nos videogames. Sobre esses efeitos negativos, utiliza ainda de uma entrevista com um adolescente que já teve um problema causado pelo videogame. A partir de todas as pesquisas analisadas podemos perceber que, quando utilizados com responsabilidade e equilíbrio, os videogames podem agregar muito em todos os aspectos da vida e não apenas nos acadêmicos, especialmente quando controlamos bem o tempo e priorizamos jogos educativos, deixando jogos que influenciam para o mal como os violentos de lado.

Palavras-chave: Videojogo, acadêmico, saúde mental, orientação.

ABSTRACT

This paper mainly uses a literature review to analyze the main positive and negative impacts of video games on the lives of young people and teenagers of the current generation. It highlights the cognitive and educational benefits, such as improvements in attention, logical reasoning, and problem-solving skills. It also shows how video games can help adolescents choose potential career paths for their future. Furthermore, it examines the risks associated with excessive gaming, which can lead to negative effects such as addiction, decreased academic performance, and health issues like physical problems and absenteeism caused by the sedentary lifestyle of some young people addicted to video games. Regarding these negative effects, the study also includes an interview with a teenager who has experienced problems caused by gaming. Based on all the research analyzed, it can be concluded that, when used responsibly and in moderation, video games can greatly contribute to various aspects of life, not only academic ones, especially when time is managed wisely and educational games are prioritized over harmful or violent ones.

Keywords: Video game, Academic, mental health, Guidance

Sumário

RESUMO	5
ABSTRACT	6
1 INTRODUÇÃO	8
2 IMPACTOS POSITIVOS DOS VIDEOGAMES.....	10
2.1 VANTAGENS QUE O VIDEOGAME PODE TRAZER PARA OS JOGADORES	11
2.2 JOGOS MAIS APROPRIADOS PARA O DESENVOLVIMENTO DOS JOVENS	13
2.3 COMO OS JOGOS DE VIDEOGAME PODEM AJUDAR NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO, ACADÊMICO E PROFISSIONAL	15
3IMPACTOS NEGATIVOS DOS JOGOS DE VIDEOGAME	18
3.1. PROBLEMAS QUE OS VIDEOGAMES PODEM CAUSAR NA VIDA ACADÊMICA DOS ESTUDANTES	19
3.2PROBLEMAS DE SAÚDE QUE OS VIDEOGAMES PODEM CAUSAR.....	20
4 APROFUNDAMENTO DOS IMPACTOS DO VIDEOGAME	21
4.1 O VIDEOGAME NA VIDA PROFISSIONAL.....	21
4.2 DISSOCIAÇÃO CAUSADA PELOS VIDEOGAMES	22
CONCLUSÃO.....	23

1 INTRODUÇÃO

Desde o surgimento de videogames domésticos, em 1972, muitas pessoas em todos os lugares do mundo já adquiriram um console ou pelo menos já jogaram alguma vez, seja adultos, crianças ou jovens. Com os videogames também se criou uma dúvida sobre seu impacto nas pessoas, pois algumas preferiam ficar jogando ao invés de sair de casa e conviver em sociedade com pessoas de verdade, assim preocupando principalmente os adultos. Principalmente os pais começaram a se fazer algumas perguntas como: “Os videogames realmente fazem mal para o nosso estado físico e mental? Eles podem afetar o desempenho acadêmico de um jovem? “

O videogame, porém, passou a ser cada vez mais utilizado pelos jovens na geração Z, já que o mundo se tornou um lugar muito mais tecnológico do que na geração passada. Por isso até os dias atuais os pais e adultos no geral não sabem os reais efeitos dos jogos a longo prazo, por ser algo muito recente na vida deles.

Segundo Luiza Brandão pesquisadora, os videogames realmente podem fazer mal para a saúde mental da pessoa, como o vício, antissocialismo etc. Porém segundo a psicóloga Fernanda Tomie, os videogames têm um impacto positivo na aquisição de cultura digital e em aspectos de conhecimento geral. As tecnologias implementadas nos videogames possibilitam que os jovens tenham um maior espaço de aquisição de conhecimento dentro de um único console, com milhares de jogos de diferentes gêneros que podem ensinar novas habilidades a eles.

Segundo a psicóloga Fernanda Tomie (2009), cerca de 74,4% dos alunos da universidade USP que foram entrevistados relataram que seu desempenho acadêmico não piorou ao implementarem os videogames em sua vida, embora os outros 25,6% tenham relatado que o videogame influencia negativamente os seus desempenhos acadêmicos.

Ainda, segundo a autora Fernanda Tomie, foi feita outra pesquisa sobre a utilização de jogos agressivos na vida dos estudantes da USP. Nesse estudo foi relatado que 60,5% dos jogadores desse gênero de jogo mais agressivo não têm nenhum tipo de influência perante o seu comportamento. Porém, outros 39,5% dos estudantes afirmaram que tiveram adulteração em seus comportamentos (como problemas de raiva, vício etc.) quando jogam jogos mais agressivos, como excesso de raiva e problemas de convívio com outras pessoas.

Segundo uma matéria da USP realizada com a psicóloga Luiza Chagas Brandão, a autora relata que foi muito procurada pelos pais de jovens que jogavam muito videogame e a partir dessas dúvidas se aprofundou mais no assunto. Ela aponta que 30% dos adolescentes brasileiros fazem uso problemático dos jogos eletrônicos, o que causa problemas emocionais e sociais. Também diz que as crianças e adolescentes tem uma certa dependência dos jogos quando são expostas as telas por muito tempo.

Segundo Luiza Brandão, o uso problemático de videogames na juventude é causado por sofrimento de saúde mental e é nos jogos que os jovens encontram um refúgio, um lugar para esquecer os problemas e se divertir. Na pesquisa realizada por ela, mais da metade dos 5.000 alunos entrevistados (57%) afirmaram que jogam para esquecer dos problemas.

Para Laura Delciello de Souza, psicopedagoga da área materno-infantil do serviço de Psicologia do Hospital Israelita Albert Einstein, esses resultados são preocupantes e podem afetar o desenvolvimento do adolescente, que não vai saber lidar com as frustrações. Ela afirma que ao fugirem de seus problemas constantemente através dos jogos eletrônicos, eles não vão saber lidar com a frustração e com seus problemas.

De acordo com o psiquiatra Renato Silva (2023), os recursos eletrônicos podem se tornar uma forma de diminuir o estresse e o medo da vida real e os jovens acabam encontrando maior satisfação on-line do que na vida real. De acordo com ele, é nesse ponto que a diversão pode virar um problema, já que eles podem ser viciantes e causar transtornos sociais.

Segundo a Organização Mundial da Saúde Pública, o vício em jogos é caracterizado por um comportamento persistente ou recorrente em jogos eletrônicos, seja on-line ou off-line, e os indícios começam quando o indivíduo começa a passar tempo excessivo em frente a tela, quando a pessoa prioriza o jogo ao invés de viver a vida real, seja fazendo um esporte ou socializando. Este padrão comportamental é de severidade suficiente para resultar em conflitos pessoais, familiares, sociais, mentais etc. Segundo a própria organização estes comportamentos podem ser perceptíveis normalmente em 12 meses ou até menos tempo, assim conseguindo perceber se a pessoa está viciada ou não.

Segundo o autor Clóvis Gomes Panta (2023), apesar de os jogos também serem utilizados para coisas boas, na minoria dos casos também podem causar dependência, que é caracterizada pelo uso excessivo e impulsivo desses aparelhos tecnológicos, interferindo na vida cotidiana da pessoa. O autor relata que em 2018 a CID-11 (Décima Primeira Classificação internacional de Doenças) inseriu uma condição denominada GD (*Gaming Disorder*) que visa demonstrar a dependência em jogos eletrônicos.

De acordo com HOWARTH (2022), citado por Clóvis em seu artigo, cerca de 3 bilhões de pessoas no mundo são *gamers*, ou seja, cerca de 37,5% da população mundial é *gamer*, o que significa que muitas pessoas estão propícias ao vício em jogos. No artigo, o autor também cita outra pesquisa (CHEN, K 2022) que afirma que a idade média dos *gamers* é de 30 anos e que 68% deles são maiores de 18 anos de idade. A pesquisa também mostra que os jovens jogam por mais tempo durante a semana com menos tempo de sessão, enquanto os adultos jogam menos vezes na semana, porém com sessões mais longas. Os adolescentes têm uma média diária de 13 horas semanais, enquanto os adultos contam com uma média de 27,76 horas semanais, assim conseguimos perceber uma grande discrepância no tempo de jogo diante de duas gerações diferentes. Essas informações comprovam que apesar dos pais terem uma preocupação maior com o tempo de jogo de seus filhos, os adultos

são os que mais jogam. Porém, como eles tem o cérebro totalmente desenvolvido, não são tão afetados quanto os jovens.

Após uma pesquisa realizada pela *American Neurological Association*, com 2.442 pessoas entre 11 e 7 anos, que utilizavam diariamente os videogames semanalmente, foi apontado que 260 demonstraram problemas principalmente no comportamento e que posteriormente (após 1 ano) também foi detectado vício na maioria dos jovens.

2 IMPACTOS POSITIVOS DOS VIDEOGAMES

Os videogames podem trazer muitos aspectos positivos, a depender claro, da forma como eles são utilizados. Eles podem ser utilizados como método de ensinamentos nas escolas e futuramente até como ferramenta de trabalho na vida profissional dos jovens que se interessam por esse mundo digital (Alves e Carvalho, 2011).

Quem prova esse ponto são os pesquisadores Goodman, Bradley, Paras, Williamson e Bizzochi (*apud* Alves e Carvalho, 2011) que desenvolveram um jogo de videogame em 2006 para os jogadores de Hockey treinarem suas habilidades aprendendo sobre as consequências da profissão. O jogo deu muito certo, auxiliando os jogadores e os ensinando sobre concussões.

Assim como Goodman, Bradley, Paras, Williamson e Bizzochi, Kato e Beale (*apud* Alves e Carvalho, 2011) também tiveram uma ideia muito boa. Eles criaram um jogo educativo sobre a conscientização do câncer, com objetivo de conscientizar as crianças a serem respeitadas com as outras que haviam tido esse problema e ajudava as crianças que tinham o problema a como terem uma boa recuperação.

A partir disso podemos concluir que os videogames, dependendo de como são usados, podem ser vantajosos no ensino acadêmico dos jovens, assim eles aprendem o que é necessário de uma forma mais prática e interativa, prendendo mais a atenção dos jovens.

Além de ajudar os jovens na compreensão e entendimento de um tema, foi analisado durante a pesquisa dos pesquisadores Durkine e Barber (2002) (*apud* Silva e Carvalho 2011) que após estudarem 1304 pessoas que jogavam diariamente videogame, descobriram que não há evidências de problemas em várias medidas como saúde mental, proximidade familiar e principalmente no desempenho escola dos alunos.

Outra pesquisa que prova que não há interferência negativa no desempenho escolar dos alunos foi uma feita por Sharlf e Sargent, (2006) (*apud* Alves e Carvalho, 2011). Os pesquisadores estudaram 4508 adolescentes e concluíram que não há interferência nenhuma entre o uso de videogame e o desempenho acadêmico, mas recomendaram que os jovens joguem por no máximo 1 hora diariamente, já que o tempo utilizado para jogar poderia estar sendo muito mais aproveitado para estudar por exemplo.

Assim como Sharlf e Sargent, Teixeira (2008) (*apud* Ponte, 2024) acredita que, se bem selecionados, os jogos de videogame realmente podem ser benéficos para os jovens, podendo desenvolver muitas habilidades que sem os videogames não seria possível ou de mais difícil aquisição de habilidade.

Com essa fala de Teixeira, é possível perceber que para ele, os jogos não podem ser diretamente classificados como algo bom ou ruim para a sociedade, mas devem ser classificados a partir do conteúdo usufruído dentro dos jogos.

Tendo em vista o que foi dito acima, outros pesquisadores chamados Beck e Wade (*apud* Dias, 2023), em 2006 afirmaram que quando os jovens passam horas num mundo criado para si, eles acreditam que através desse mundo podem desenvolver novas habilidades. Afirmaram também que as experiências virtuais proporcionadas por um videogame podem ter um impacto muito positivo na vida de alguém. Jogar leva à internalização de um conjunto de crenças acerca do mundo e de como agir nele, acabando por moldar a forma de pensar de uma pessoa.

Além disso, os pesquisadores Steinkuehler e Squire (2014) (*apud* Dias, 2023), chegaram à conclusão de que os videogames comerciais, aqueles que não têm qualquer intenção de ensinar, sob certas condições podem promover formas significativas de pensamento e aprendizagem. Experimentar situações de conflito em que a tomada de decisões é exigida para alcançar um objetivo exige uma análise rápida e metodológica dos cenários para cumprir os desafios de um videogame.

Esses jogos que forçam os jogadores a desenvolver estratégias diferentes para tentar concluir os objetivos podem desenvolver habilidades de resolução de problema que futuramente irão ajudar muito eles tanto na vida social quanto na vida profissional.

2.1 VANTAGENS QUE O VIDEOGAME PODE TRAZER PARA OS JOGADORES

Os videogames podem ser sim úteis para fins tanto educativos e culturais, quanto para aquisição de novas habilidades, pois segundo Green e Bavelier (2003) (*apud* Silva e Carvalho, 2011) os jogos de videogame aumentam a capacidade de atenção visual dos jogadores e sua distribuição espacial. Três anos depois, em 2006, os mesmos autores disseram que a literatura mostrava que os efeitos positivos e a forma aplicada dos jogos se dão de modo exitoso em diferentes contextos.

Os videogames também podem não só ajudar no aprendizado e na vida acadêmica dos alunos, mas também na vida profissional. Segundo Rosser (2007) (*apud* Silva e Carvalho, 2011) uma profissão em que o uso do videogame pode ser muito útil é a de cirurgião laparoscópico. Isso porque pesquisadores apontam que cirurgiões que jogavam mais de 3 horas na semana cometiam 37% a menos de erros e eram 27% mais rápidos em suas habilidades laparoscópicas, e 33% eram melhores em testes de sutura, se comparados aos colegas que não jogavam videogame. Ou

seja, os cirurgiões que jogam videogame têm mais sucesso profissionalmente dentro de sua área de trabalho, do que os que não jogam videogame.

Essa visão também é apoiada na pesquisa de Beck e Wade (2006) (*apud* Ponte, 2024) que afirmaram que quando os jovens passam horas num mundo criado virtualmente, podem desenvolver novas habilidades através desse mundo criado especialmente para eles aprenderem. Afirmaram também que as experiências virtuais proporcionadas por um videogame podem ter um impacto muito positivo na vida de alguém. Jogar leva à internalização de um conjunto de crenças acerca do mundo e de como agir nele, acabando por moldar a forma de pensar de uma pessoa.

Como mencionado anteriormente, Steinkuehler e Squire (2014) (*apud* Ponte, 2024) defendem a ideia de que os jogos eletrônicos comerciais, mesmo que não tenham sido criados para ensinar, podem, em alguns casos, ajudar no desenvolvimento do pensamento crítico e da aprendizagem significativa. Isso ocorre porque, ao colocar o jogador diante de situações que exigem decisões rápidas e eficazes, os jogos estimulam a análise lógica, a interpretação de cenários e a aplicação de estratégias para alcançar objetivos específicos. Isso ajuda os jogadores a adquirir habilidades cognitivas que vão além do contexto do jogo e podem ser aplicadas em diversas situações da vida cotidiana.

Os mesmos autores ressaltam que, ao desafiar os jogadores a buscar diferentes soluções para superar obstáculos e atingir metas, os jogos colaboram para a melhora da capacidade de resolver problemas e de adaptar estratégias em diferentes situações específicas. Essas experiências virtuais podem ter reflexos positivos no desenvolvimento social e profissional dos jovens, uma vez que incentivam o raciocínio, a tomada de decisão e o planejamento. Se não tiverem conteúdos violentos, esses jogos podem ser considerados ferramentas importantes para o crescimento pessoal e intelectual, auxiliando no amadurecimento e na preparação dos indivíduos para lidar com desafios reais.

Na área do lazer e da animação sociocultural, o uso de jogos digitais tem mostrado grande potencial, embora ainda seja mais discutido na teoria do que na prática. Segundo Cruz Junior (2017) (*apud* Monteiro e Santos, 2021), por exemplo o jogo Pokémon Go, que usa realidade aumentada, tem valor educativo e recreativo, pois incentiva os jogadores a explorarem espaços urbanos, históricos e turísticos enquanto se movimentam pelas cidades. Além disso, o autor diz que o jogo ajuda a criar formas de convivência e interação social, e que esses aspectos podem ser aproveitados e orientados pela Educação Física tanto em escolas quanto em outros espaços educativos.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que é o documento que orienta o que deve ser ensinado nas escolas do Brasil, reconhece os jogos digitais (também chamados de jogos eletrônicos ou games) como um conteúdo importante para o aprendizado. Ela propõe que esses jogos sejam usados em todas as etapas da educação, desde a Educação Infantil até o Ensino Médio, e em disciplinas variadas, desde Língua Portuguesa até Artes, Educação Física etc. (*apud* Monteiro e Santos 2024).

A ideia é que os jogos digitais ajudem os alunos a aprenderem de forma mais divertida e participativa, desenvolvendo criatividade, raciocínio, colaboração e interesse pelo estudo. Além disso, o uso desses jogos pode aproximar a escola da realidade dos jovens, que já convivem com a tecnologia no seu dia a dia.

2.2 JOGOS MAIS APROPRIADOS PARA O DESENVOLVIMENTO DOS JOVENS

Alguns tipos de jogos são mais apropriados para a aprendizagem e o desenvolvimento de habilidades, como por exemplo os jogos modo história e principalmente os educativos.

Os jogos modo história, mais conhecidos como jogo de performance, são um gênero de games que pode auxiliar na compreensão de eventos históricos do passado, ensinando aos jovens de atualmente sobre o passado de seu país por exemplo, ou de diversos outros eventos e acontecimentos históricos.

Um bom exemplo é o jogo *Assassin's Creed III* que coloca o jogador no papel de Ratonnhakéton (Connor Kenway), um nativo americano que atua como um assassino e combatente da liberdade durante a Guerra de Independência dos Estados Unidos. O jogador explora um ambiente virtual com cidades como Boston, Nova York e áreas da Fronteira realizando ações furtivas, escalando construções e eliminando inimigos, inclusive personagens históricos, em eventos marcantes como a Festa do Chá de Boston (apud Bello, Vasconcelos, 2024).

De acordo com Bello (2016), em outra pesquisa de 2016, o jogo cria e reinterpreta a fundação da nação americana ao permitir que o jogador vivencie essa história por meio da performance interativa do personagem. Esse tipo de jogo exemplifica o que se chama de Jogos de Performance, que são os mais populares e lucrativos do mercado. Eles se caracterizam por promover imersão e por oferecer personagens individualizados, com aparência e personalidade próprias, inseridos em narrativas dinâmicas.

Os jogos de performance também abrangem diversos gêneros e propostas, destacando-se principalmente pela exploração de ambientes, resolução de enigmas e gestão de recursos. Outro bom exemplo são os jogos de tiro em primeira pessoa, como *Call of Duty*, que coloca o jogador como um soldado na Segunda Guerra Mundial, os jogos de aventura e exploração em terceira pessoa, como *Assassin's Creed* e *Red Dead Redemption*, que permitem vivenciar períodos históricos distintos em diferentes regiões, ou seja, *Assassin's Creed*, por exemplo, é vivenciado na América e o *Red Dead Redemption* no velho oeste (apud Bello, Vasconcelos, 2024).

Os jogos de luta, plataformas baseadas em corrida e saltos, e RPGs, que valorizam o desenvolvimento narrativo dos personagens, também podem ser positivos

para os seus jogadores ao fazer com que eles criem laços com o personagem e se sintam como ele, o que faz com que o jogador comece a pensar em como tomar decisões e criar estratégias baseado na personalidade do personagem e em cada situação proposta a ele.

Também existem os jogos de enigmas e interação com o cenário, como no jogo *1979 Revolution*, que se passa na Revolução Iraniana, ou seja, te ensina algo que provavelmente você nunca procuraria saber ou nunca se daria o trabalho de ir atrás para saber mais sobre essa revolução. Através dos jogos de performance e da possibilidade de vivenciar essa história on-line e de forma mais imersiva, chama a atenção de diversos jovens e ensina uma nova cultura e uma nova história a eles. (apud Bello, Vasconcelos, 2024).

Alguns jogos utilizam apenas elementos do passado como inspiração estética ou narrativa, sem a intenção de representar ou ensinar eventos ou fatos históricos com precisão. *God of War*, por exemplo, conta com cenários e criaturas mitológicas retratados de forma indireta e contendo ficção. Já *Monkey Island* recria um Caribe do século XIX habitado por piratas, mas com tons cômicos e referências à cultura pop, como montanhas-russas e máquinas de refrigerante. Esses jogos reinterpretem o passado de maneira fantasiosa ou humorística, priorizando a criatividade e a estética em vez da fidelidade histórica, mas ainda assim são positivos para o aprendizado e a aquisição de habilidades criativas pelos jogadores (apud Bello, Vasconcelos, 2024).

De acordo com Murray (2003) (apud Bello e Vasconcelos, 2024), quando o jogador entra em um ambiente virtual, ele se envolve na história e precisa agir para resolver problemas dentro dela. Essa participação pode mudar a forma como ele vê as coisas, ajudando-o a entender melhor e sentir empatia pelas situações que o jogo apresenta e claro, consegue se virar e aprender a melhorar suas habilidades de resolução de problemas.

Segundo o historiador alemão Grau (2007) (apud Bello e Vasconcelos, 2024), existe uma ligação divertida e envolvente entre o jogador, as histórias e os personagens, que acaba criando também uma conexão emocional com o mundo do jogo. Essa ligação surge porque o jogador dedica tempo e participa ativamente da ação de jogar e controlar o personagem, seguindo as regras que organizam e controlam esse espaço virtual, assim, criando relação afetiva dos jogadores por parte dos personagens, ou seja, um laço entre os dois, tornando a experiência algo divertido e bom para adquirir cultura e conhecimentos que os personagens ensinam para os jogadores.

Além dos jogos de performance, os jogos educativos são positivos para o desenvolvimento de habilidades dos seus jogadores.

De acordo com Vieira (2014) (apud Alcantara, 2024), os jogos educativos constituem uma categoria específica dentro do universo dos jogos digitais e é possível dividi-los em diferentes tipos dentro dessa classificação. O autor deixa claro que esses jogos podem ser amplamente aproveitados para fins pedagógicos, contribuindo para a aquisição de novas habilidades, especialmente no que se refere à resolução de problemas e ao desenvolvimento do raciocínio lógico.

Esses diferentes tipos de jogos educativos foram classificados por Dondlinger (2007) (*apud* Alcantara, 2024) em duas categorias principais, os “Edutainment” e os “Educativos”. Ambos contêm o propósito de promover o aprendizado do jogador, porém, utilizam metodologias diferentes para alcançar esse objetivo.

O método denominado Edutainment se trata de uma estratégia que combina elementos educativos e interativos, com objetivo de tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico, atraente e prazeroso. Já os jogos classificados como Educativos, como o próprio termo sugere, têm como finalidade exclusiva ensinar conteúdos específicos aos estudantes por meio de mecânicas de jogo estruturadas e orientadas à passagem do conhecimento.

Dondlinger (2007) (*apud* Alcantara, 2024) também deixa claro que, para que esses jogos sejam eficazes, é necessário que ofereçam estímulo motivacional para os alunos, sejam eles intrínsecos (motivação pessoal do jogador) ou extrínsecos (recompensas externas), de modo a manter o interesse, o engajamento e a atenção durante a experiência de jogo. O autor também destaca a importância da narrativa e do sistema de recompensas, elementos fundamentais para que o jogador permaneça envolvido e o jogo alcance seus objetivos educacionais.

Outro pesquisador que tinha o mesmo pensamento era Gee (2003) (*apud* Alcantara, 2024), que reforça o potencial dos videogames como ferramentas eficazes no processo de ensino e na aprendizagem, ao aplicarem princípios pedagógicos que, muitas vezes, se mostram mais avançados que os métodos tradicionais. Ele reconhece que os jogos digitais podem criar ambientes de aprendizado interativo, nos quais os jogadores têm a oportunidade de experimentar, cometer erros e aprender a partir deles, promovendo uma aprendizagem ativa e significativa.

Com uma visão semelhante a citada acima, os pesquisadores Sanford (2008), Bélli e Raventós (2007) e o próprio Gee (2003) (*apud* Alcantara, 2024) concluíram que, após análises aprofundadas sobre o universo dos games, os videogames educacionais exercem um papel fundamental no desenvolvimento de múltiplas competências, que ultrapassam os limites do currículo escolar tradicional. Entre essas competências, destacam-se a criatividade, a capacidade de colaboração, o pensamento crítico, a resolução de problemas e a autonomia intelectual, evidenciando o potencial dos jogos digitais como instrumentos complementares no processo educacional contemporâneo, sendo uma tecnologia que proporciona novas formas de aprender mais eficazes de um jeito divertido e que está muito presente na vida dos jovens da nova geração.

2.3 COMO OS JOGOS DE VIDEOGAME PODEM AJUDAR NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO, ACADÊMICO E PROFISSIONAL

Os jogos de videogame podem ajudar no desenvolvimento dos jovens em diferentes aspectos, como cognitivo, aprendizado de conteúdos específicos, fins terapêuticos, desenvolvimento de habilidades profissionais e até mesmo escolha de carreira, como no caso de alguns jovens que realmente tem talento nos jogos e que podem ganhar muito dinheiro com isso futuramente, já que o mundo está se tornando cada vez um lugar mais tecnológico, propício para seguir carreira através dos jogos, das tecnologias que eles proporcionam e dos aprendizados que eles ensinam.

No aspecto cognitivo, um dos principais benefícios dos jogos de videogame é 8 potencializar o treino cognitivo, conforme explicado por Green & Bavelier (2008), utilizando o aprendizado com as tentativas e erros nas tarefas que eles propõem. Desenvolve com isso a habilidade de aprender, a capacidade de adquirir habilidades, também alterar comportamentos como resultado da experiência (*apud* Pires e Mello, 2020).

Os mesmos pesquisadores acreditam que os videogames de ação produzem aprendizados que vão muito além de tarefa treinada, eles ajudam a explorar um lado da pessoa que ela precisa estar atenta a qualquer detalhe e enfrentar desafios (*apud* Pires e Mello, 2020) e isso é muito importante na vida profissional.

Esse benefício não é imediato para os jogadores e vão acontecendo conforme eles treinam, como dito por Wang & Yu (2018). Para eles, os videogames de ação são feitos para que os jogadores desenvolvam suas habilidades conforme o tempo jogando o jogo e melhorem a habilidade de resolução de tarefas continuamente (*apud* Pires e Mello, 2020).

Uma ideia relacionada e interessante é a de Deater-Deckard, Chang e Evans (2013), que afirmam que muitas crianças não ficam atentas na aula de matemática como ficam quando estão jogando videogames. Isso significa que, para eles, a utilização de jogos educativos é uma boa estratégia para que os jovens fiquem atentos a aula inteira de uma maneira divertida, prática e que ensine a matéria de uma forma que entretenha mais os alunos e que chame mais a atenção deles (*apud* Pires e Mello, 2020).

O pesquisador Franceschini (2013) fez uma pesquisa onde investigou as habilidades de leitura, fonológicas e atencionais de crianças com dislexia e separou em dois grupos pareados, antes e depois de terem jogado videogames de ação e de não-ação por 9 sessões de 80 minutos por dia (*apud* Pires e Mello, 2020).

O estudo comprovou que o ato de jogar videogames de ação melhorou a velocidade de leitura das crianças, sem nenhum prejuízo ao entendimento do que elas leram. Este resultado foi maior que 1 ano de desenvolvimento espontâneo na leitura, sendo comparativamente maior do que ganhos em tratamentos tradicionais de alta demanda de leitura.

Ainda no aspecto cognitivo e de aprendizagem, é importante mencionar o método chamado gamificação, que é uma forma de ensinar usando jogos para deixar o aprendizado mais divertido e interessante. Ele utiliza jogos educativos feitos para celulares, tablets, computadores e videogames, com o objetivo de motivar os alunos a aprender e aumentar o interesse pelos estudos.

Na educação, a gamificação tem como meta tornar o aprendizado mais envolvente e agradável, misturando diversão e conhecimento. Segundo Zichermann e Cunningham (2011) (*apud* Rodrigues e Clauss, 2024), essa forma de ensinar ajuda o aluno a aprender de maneira leve e participativa, sem deixar de lado o conteúdo escolar e respeitando a idade e o ritmo de cada estudante. Essa metodologia também pode beneficiar os alunos autistas, pois ajuda a prender sua atenção e a estimular o interesse pelas aulas, facilitando o processo de aprendizagem.

No que se refere aos fins terapêuticos, o pesquisador Griffiths (2005) afirmou em sua pesquisa que videogames podem ser usados de forma inovadora em uma grande variedade de terapias e contextos médicos. Também ressaltou que o “videogame de terapia” está sendo usado com sucesso na reabilitação de pacientes que sofreram derrame, pessoas com sequelas traumáticas no cérebro, vítimas de queimaduras, usuários de cadeiras de rodas, pacientes com paralisia de Erb, crianças em tratamento por quimioterapia e aquelas com distrofia muscular e autismo (*apud* Pires e Mello, 2020).

Os motivos pelos quais Griffiths enxergou esses benefícios terapêuticos é porque o videogame ajuda a estimular os movimentos, o raciocínio rápido e gera uma distração para a dor e a ansiedade dos pacientes.

Falando em terapias e uso na medicina, uma das profissões que pode se beneficiar do uso de videogames como forma de treino é a de cirurgião laparoscópico, como dito anteriormente por Rosser (2007) (*apud* Alves e Carvalho, 2011). Segundo as pesquisas, profissionais dessa área que jogavam videogame por mais de três horas semanais apresentaram melhor desempenho em suas atividades, quando comparados aos colegas que não jogavam. O estudo revelou que esses cirurgiões cometiam 37% menos erros, eram 27% mais rápidos na execução de habilidades laparoscópicas e 33% apresentavam melhores resultados em testes de sutura. Esses dados indicam que o uso moderado e orientado dos jogos eletrônicos pode contribuir para o desenvolvimento de coordenação motora, precisão e tomada de decisão, competências essenciais para a prática médica e diversos outros campos profissionais.

O videogame vem cada vez mais se expandindo, cada vez mais tecnológicos e junto com ele vem a possibilidade de seguir carreira profissional através dele ou com a ajuda dele, uma área profissional que ficou mais conhecida com E-sports e abrem portas para que jogadores profissionais de diversos jogos comecem a ganhar dinheiro através de um hobby no qual eles levam jeito e tem muita habilidade.

Atualmente, os E-sports representam um fenômeno global que traz diversos benefícios econômicos e sociais, contribuindo para o crescimento da economia, a valorização de marcas, o aumento do engajamento do público, além de gerar novas oportunidades de trabalho e realização pessoal para os envolvidos.

De acordo com Faria et al. (2020) (*apud* Alves, 2024) nos últimos anos, os jogos eletrônicos se consolidaram como uma das maiores descobertas da indústria do entretenimento mundial, alcançando um impacto significativo. Os autores afirmam que, atualmente, os diferentes tipos de jogos eletrônicos arrecadam mais lucros do que o cinema e a música juntos, demonstrando a força e o alcance desse mercado.

Reforçando essa ideia, Reis e Cavichioli (2008) (*apud* Alves, 2024) destacam que os jogos eletrônicos se sobressaem nos aspectos de entretenimento e faturamento, tornando-se um dos principais segmentos de lazer e consumo da atualidade. Tal crescimento evidencia que o universo dos E-sports deixou de ser apenas uma forma de diversão e passou a ocupar um papel importante na cultura, na economia e na comunicação moderna, influenciando diretamente o comportamento e os hábitos de milhões de pessoas ao redor do mundo.

A partir de todas as pesquisas apresentadas podemos concluir que o videogame pode ser utilizado para diversas coisas positivas, como o desenvolvimento de habilidades acadêmicas, sociais e podem ajudar a solucionar problemas de pessoas que passam por dificuldades e até mesmo ser uma carreira profissional.

3 IMPACTOS NEGATIVOS DOS JOGOS DE VIDEOGAME

Apesar dos videogames terem diversos aspectos positivos, que podem ajudar em muitas coisas desde o desenvolvimento acadêmico até a decisão de carreira profissional, o videogame conta com alguns aspectos ruins e que podem sim impactar negativamente na vida das pessoas tanto socialmente quanto academicamente e até afetando a saúde dos jogadores.

O pesquisador Teixeira (2008) (*apud* Ponte, 2024) observou que a crescente popularização dos videogames no cotidiano dos jovens trouxe algumas preocupações por parte dos pais e responsáveis sobre os possíveis problemas que isso pode causar na vida dos jovens tanto socialmente quanto academicamente.

As causas dos problemas relacionados a videogame têm alguns motivos e isso tem sido estudado por diversos pesquisadores.

O problema mais comentado é sobre a vida acadêmica dos estudantes, que pode ser impactada pela quantidade de tempo que os estudantes ficam expostos as telas, os diversos problemas de saúde como a ausência, os ataques epiléticos, problemas relacionados principalmente com a coluna, devido a quantidade de tempo que os jovens ficam sentados diante dos videogames.

Outro ponto que também é muito comentado pelos pesquisadores é sobre o impacto negativo social que os videogames podem causar em alguns jovens devido a grande quantidade de tempo que eles ficam dentro de casa convivendo com pessoas de forma online, que em alguns casos pode ser considerado ruim e preocupante, pois pode causar diversos problemas como antissocialismo, depressão, síndrome do pânico etc.

3.1. PROBLEMAS QUE OS VIDEOGAMES PODEM CAUSAR NA VIDA ACADÊMICA DOS ESTUDANTES

Um dos principais problemas que mais preocupam os pais dos jovens que jogam videogame é como isso pode prejudicar a vida acadêmica desses estudantes e isso tem sido objeto de estudo de muitos pesquisadores.

Um estudioso chamado Burgess (2012) (*apud* Dias, 2023) pensava que os problemas podem estar relacionados aos conteúdos violentos aos quais os adolescentes são expostos em alguns jogos desse gênero, que pode sim, resultar em um pior desempenho acadêmico por conta do comportamento mais agressivo do estudante após jogar jogos do gênero violento.

Na mesma linha de pensamento Anderson (2010) e Prescott (2018) (*apud* Dias, 2023) acreditavam que a exposição de jovens a estes tipos de jogos mais violentos pode estimular pensamento e comportamentos mais agressivos, tornando a raiva desses jogadores cada vez mais comum, levando a comportamento hostil tanto com seus colegas e professores, quanto com seus pais e familiares. Isso além de causar problemas na escola traz junto consigo a perda de interesse por parte desses tipos de alunos nas matérias ensinadas na escola.

A dupla de pesquisadores Hartmann & Klimmt (2006) (*apud* Dias, 2023) também acreditava que estes comportamentos causam um menor interesse dos alunos na escola, afetando a frequência com que o jovem vai para o colégio, o interesse do aluno em relação as aulas e conteúdos passados durante ela, faltas de disciplina e comportamentos inadequados com as demais pessoas, como professores, colegas e funcionários. E quanto mais tempo a pessoa passa jogando maior a quantidade de tempo que ela perde e mais viciada e dependente dos jogos ela fica.

Ferguson (2015) sugere um pensamento parecido com esse. Em sua pesquisa afirmou que os jogadores intensivos, que jogam videogames por longas horas e intensamente, não conseguem gerir uma divisão de tempo para jogo e para estudos, resultando em um péssimo desempenho acadêmico. Ele chegou nessa conclusão não por conta do tempo jogado em si, mas porque isso compete com o tempo necessário para estudar.

Quem também obteve esse resultado em sua pesquisa foram os pesquisadores Skoric, Teo e Neo (2009) (*apud* Dias, 2023) que concluíram a partir do estudo feito que o vício nos videogames afeta o desempenho escolar quando comparado com os estudantes que tem um simples envolvimento com jogos. Eles afirmaram que os jogadores de videogames têm um desempenho acadêmico negativo se comparado com os jogadores casuais e de estudantes que não usufruem dos jogos eletrônicos. Porém, isso não ocorre apenas pelo fato de estarem jogando videogame, mas também, pelas horas que eles gastam jogando ao invés de estudar ou fazer algo útil.

Da mesma forma os autores Mentzoni (2011), Rooij (2014) e von der Heiden (2019) (*apud* Dias, 2023) realizaram estudos que apontam que o uso excessivo e descontrolado de jogos eletrônicos pode causar diversos problemas psicológicos e

físicos. Entre os efeitos citados estão o aumento da agressividade, dificuldade de concentração, queda na autoestima, menor satisfação com a vida, timidez, solidão, ansiedade e sintomas de depressão. Além disso, também foram observados efeitos físicos, como dores musculares, principalmente no pescoço, problemas de visão e crises de enxaqueca, decorrentes do tempo prolongado diante das telas.

Assim como os autores citados acima, o pesquisador Teixeira (2008) também acreditava e deixou claro que os videogames são constantemente responsabilizados por grandes problemáticas que enfrentamos atualmente como, por exemplo, a violência, a depressão e a solidão.

Já Chen (2020) (*apud* Dias, 2023) acreditava que os impactos que o uso dos jogos eletrônicos pode ter no desempenho escolar dos alunos não ocorrem de forma isolada, mas dependem de diversos fatores sociais, econômicos e psicológicos que envolvem o contexto de cada jogador. Isso significa que o efeito dos videogames sobre a aprendizagem varia conforme as condições de vida, o ambiente familiar, o acesso à educação e o estado emocional de cada indivíduo. Ele deixa claro esse pensamento quando ele diz a seguinte frase: "Os efeitos da utilização de videogames no desempenho escolar são mediados por fatores socioeconômicos, psicológicos e contextuais".

Considerando as análises realizadas por esses autores, é possível notar que o uso intenso e contínuo de videogames durante a adolescência pode gerar consequências negativas tanto na vida social quanto no desempenho escolar dos jovens a depender da forma de como ele é utilizado, embora dependam também de outros fatores conforme apontado por Chen. Assim, o resultado dessas pesquisas reforça a ideia que é essencial manter um equilíbrio entre o tempo dedicado aos jogos e outras atividades para evitar impactos prejudiciais ao bem-estar físico, emocional e acadêmico.

3.2 PROBLEMAS DE SAÚDE QUE OS VIDEOGAMES PODEM CAUSAR

Outra preocupação importante é com os danos para a saúde física e emocional dos jovens que jogam videogame. Com passar do tempo foi se notando que os videogames, dependendo de como são utilizados podem causar danos severos a saúde da pessoa e até mesmo sequelas irreversíveis.

Estudos como o de Medeiros, Pimentel, Sarmet e Mariano (2020) (*apud* Pinho, 2021), após realizar a pesquisa com 294 participantes para observar uma possível correlação entre o consumo de jogos violentos e comportamentos antissociais, obteve como resposta que os sujeitos predispostos à violência tendiam a buscar jogos deste gênero, podendo ser sinais de agressão física, que pode representar um problema de saúde mental.

Segundo Abreu, Karam, Goés e Spitzer (2008) (*apud* Silva e Carvalho, 2011), o uso abusivo de jogos de videogame no geral e de internet podem ser parte de outros transtornos, assim como visto na literatura psiquiátrica deles. Ataques epiléticos se

encaixam nesses transtornos, causados pelo excesso de uso do videogame que são reportados pela área da neurologia desde a década de 50.

Em 2006, o pesquisador Chuang fez uma pesquisa com 2 grupos. O grupo 1 era composto por 10 pessoas, cada uma dessas pessoas tinha sofrido ataques epiléticos após a utilização dos videogames, onde 60% foram diagnosticados com anormalidades não específicas, e foi registrado um ataque parcial em 30%. Já o grupo 2 era composto por 12 participantes, onde os ataques surgiram naturalmente e, por causa do jogo, a maioria apresentava problemas como ausência e 42% de ataques de descarga epilética.

A partir desses resultados os autores concluíram que os ataques relacionados a jogos não são uma síndrome rara e homogênea e que a melhor forma de se prevenir é manter o equilíbrio de tempo dedicado a outras atividades como por exemplo físicas.

Já estudos de Forsyth, Harland e Edwards (2001) descreveram um caso de uma pessoa esquizofrênica, que adquiriu esse problema após jogar muito videogame, onde ele se imaginava dentro de um jogo, que para ganhar pontos era necessário que ele roubasse carros e assaltasse pessoas. Isso mostra o perigo que é o videogame quando não se tem autocontrole ou algum problema de saúde mental.

4 APROFUNDAMENTO DOS IMPACTOS DO VIDEOGAME

Como visto nas etapas anteriores do trabalho, o videogame pode ter efeitos bons ou ruins em nossas vidas, dependendo claro, de como nós utilizamos ele.

Eles podem trazer várias habilidades boas para os jovens e para a vida profissional de alguns adultos que exercem algumas funções. Um exemplo que foi citado acima e que vou me aprofundar nele nessa etapa é a dos cirurgiões laparoscópicos. Como já dito anteriormente, os profissionais dessa área que jogam videogame têm uma porcentagem de precisão e acerto maior do que as de seus colegas que não usufruem dos jogos eletrônicos.

Apesar do videogame ser uma fonte de aquisição de conhecimentos, se utilizado de forma errada e sem responsabilidades pode causar problemas de saúde e sequelas permanentes a depender do problema. Nessa etapa pretendo me aprofundar em um caso de um jovem que ficava hora e horas em frente aos jogos e acabou tendo problemas devido ao excesso de tempo jogando.

Com esse aprofundamento nesses dois tópicos e todos os outros exemplos que foram ditos nas etapas anteriores conseguiremos chegar em uma opinião concreta sobre quais os impactos positivos e negativos e como devem ser utilizados os jogos de videogame.

4.1 O VIDEOGAME NA VIDA PROFISSIONAL.

Nos últimos anos, diversos pesquisadores têm mostrado que o uso de videogames pode trazer benefícios reais para o treinamento de cirurgiões,

principalmente em procedimentos delicados que necessitam uma atenção maior como as cirurgias laparoscópicas. Esse tipo de cirurgia exige muita precisão, coordenação entre os olhos e as mãos, controle dos movimentos e atenção constante. A prática de videogames, principalmente os que envolvem rapidez, estratégia e coordenação, ajuda a desenvolver essas habilidades (*apud* Rosser, 2007).

Pesquisas realizadas com profissionais e estudantes da área médica (*apud* Rosser, 2007) mostraram que a habilidade adquirida pelos videogames é um dos melhores causadores de sucesso em treinamentos laparoscópicos, superando até treinamentos tradicionais, como o número de cirurgias realizadas ou o tempo de experiência. Um estudo indicou que os participantes com melhor desempenho em jogos eletrônicos cometeram 47% menos erros, concluíram as tarefas 39% mais rápido e tiveram um resultado geral 41% melhor nos testes práticos.

Além disso, aqueles que costumavam jogar mais de três horas por semana apresentaram uma média de 37% na diminuição dos erros, o que indica uma relação direta entre o hábito de jogar e o aumento da precisão cirúrgica.

Esses resultados também têm impacto direto na segurança do paciente, pois menos erros e mais precisão significam que as cirurgias estão ficando cada vez mais seguras e com melhores resultados clínicos muito por conta dos videogames. Por isso, a ideia de usar videogames como uma ferramenta de apoio ao ensino médico e na vida acadêmica dos jovens tem ganhado força nos últimos tempos. Os jogos são recursos acessíveis, baratos e capazes de estimular o raciocínio rápido e a coordenação motora de forma divertida e eficiente.

Diante disso, Rosser e sua equipe (2007) sugerem que o próximo passo é criar videogames específicos para o treinamento cirúrgico, com controles e mecânicas que imitem os instrumentos usados nas cirurgias laparoscópicas. Isso permitiria um treino mais realista e direcionado, unindo tecnologia e educação médica. Assim, o uso dos videogames pode se transformar em uma nova forma de ensino e aprimoramento técnico, ajudando futuros cirurgiões a desenvolverem suas habilidades de forma mais prática, segura e eficiente.

4.2 DISSOCIAÇÃO CAUSADA PELOS VIDEOGAMES

Como analisado nas etapas anteriores do trabalho os videogames, se não forem utilizados com responsabilidade e com equilíbrio, podem trazer problemas, físicos, mentais, sociais e principalmente afetar a saúde da pessoa.

Tendo isso em vista, fiz uma pesquisa com um jovem que em 2018 teve sérios problemas relacionado aos jogos. Ele adquiriu um problema chamado Dissociação, conhecida também como ausência, isso afetou muito a vida dele durante os dois anos de tratamento.

A dissociação é definida como uma ruptura ou descontinuidade na integração normal da consciência, memória, identidade, emoção, percepção, representação corporal, controle motor e comportamento (*apud* Giardina, 2024), fazendo com que a pessoa se sinta desconectada da realidade, como se estivesse distante de si mesma ou do que está acontecendo ao seu redor. Em situações assim, ela pode agir

automaticamente, ter perda de memória, confusão sobre o que está fazendo ou até perder a noção do tempo, principalmente quando está muito imersa em alguma atividade, como o uso excessivo de videogames.

Na entrevista realizada com o jovem, ele diz que jogava 10 horas diariamente e que não fazia mais nada além de jogar e ir à escola. Um exemplo que o entrevistado deu, foi quando ele estava jogando futebol com seus amigos e graças ao problema adquirido pelo videogame, simplesmente esqueceu o que ele estava fazendo, ou seja, por causa dos videojogos e do tempo excessivo de jogo, ele adquiriu esse problema que afetou a vida social dele também.

O entrevistado afirma que após todas essas dificuldades, ele aprendeu a controlar melhor seu tempo de jogo e dar espaço a coisas mais importantes como passar tempo ao ar livre e com amigos e família, coisa que antes de ter o problema ele não dava valor algum.

O próprio também relatou que sim, ele teve uma queda acadêmica após o problema, principalmente em matemática e linguagem, já que é necessária uma atenção maior nessas aulas e ele se via cansado e com dor de cabeça durante todo o dia, sem contar a falta de atenção.

Por fim, segundo Giardina e sua equipe de pesquisa (2024) esse vício também pode ser visto como um refúgio para essas pessoas, por isso ficam altas horas jogando. No caso do entrevistado, quando ele parou de jogar por conta da dissociação seus amigos ficaram bravos com ele, afetando a sua vida social. Porém todos esses amigos eram on-line, ou seja, seus únicos amigos só se falavam virtualmente, pois o tempo que ele ficava dentro de casa com essas pessoas, ofuscou o tempo que ele tinha para socializar com outras pessoas na vida real.

Como podemos ver nessa entrevista, são muitos os impactos causados pelo excesso de jogo na vida dos jovens e que a irresponsabilidade não só por parte do jovem, mas também pela dos pais, pode causar sérios danos à saúde do indivíduo.

CONCLUSÃO

Esse é um trabalho feito através de revisões bibliográficas de autores que acreditam que os videogames são úteis para fins acadêmicos e profissionais e de pesquisadores que acreditam que os videogames fazem mal para as pessoas.

Com base em todo o conteúdo apresentado neste trabalho, é possível concluir que os videogames têm um grande potencial para serem utilizados no ambiente acadêmico, pois se usados com responsabilidade e da maneira correta podem agregar muito.

Ao longo da pesquisa, ficou evidente que os jogos eletrônicos vão muito além do simples ato de jogar por lazer e sem nenhum objetivo. Eles podem servir como ferramentas de aprendizado, desenvolvendo habilidades que são muito importantes no processo educacional, como a atenção, a memória, a coordenação, o raciocínio lógico e a capacidade de resolver problemas de forma criativa.

Os resultados do meu projeto de pesquisas retratam que, quando usados de maneira equilibrada e com objetivos pedagógicos, os videogames podem contribuir de forma positiva para o desempenho escolar dos estudantes. Eles tornam o aprendizado mais interessante, aproximam os jovens dos conteúdos e ajudam na construção de novas formas de ensino que combinam diversão com conhecimento. Isso reforça a ideia de que aprender não precisa ser algo cansativo ou distante da realidade dos alunos, e que os jogos digitais podem ser grandes aliados nesse processo.

Porém ao mesmo tempo, também foi possível observar que o uso exagerado ou sem controle dos videogames pode trazer consequências negativas, como a perda de foco, a dificuldade de manter a rotina de estudos e, em alguns casos, a queda no rendimento escolar, sem contar os problemas de saúde que podem afetar a vida das pessoas permanentemente. Por isso, é fundamental que o uso dos videogames na educação seja planejado, acompanhado e orientado por professores e responsáveis, garantindo um equilíbrio saudável entre diversão e aprendizado.

Diante de todas as análises feitas, pode-se afirmar que a hipótese apresentada no início do trabalho foi confirmada: os videogames podem ser utilizados para fins acadêmicos e podem trazer benefícios reais para o processo de ensino e aprendizagem e que se usados da maneira correta não atrapalham o desempenho acadêmico do aluno, pelo contrário, até podem ajudar eles a se concentrarem mais nas aulas e consequentemente tirarem notas mais altas. Além disso, os objetivos propostos foram alcançados, pois foi possível demonstrar, com base nas pesquisas e análises, que os jogos não apenas entretêm, mas também educam, inspiram e desenvolvem habilidades essenciais para a vida escolar, pessoal e profissional dos jovens.

Assim, este estudo reforça a importância de olhar para os videogames com uma nova visão, reconhecendo seu valor como ferramenta educativa e seu papel na formação de alunos mais criativos, críticos e preparados para os desafios do mundo atual. Usando os jogos eletrônicos com responsabilidade, é possível criar milhares de novos jeitos de ensinar e de adquirir novas habilidades.

REFERÊNCIAS

A IMPORTÂNCIA DAS REDES SOCIAIS E DOS VIDEOJOGOS PARA OS ESTUDANTES UNIVERSITÁRIOS E A SUA RELAÇÃO COM O DESEMPENHO ACADÊMICO

Disponível em:

<https://www.proquest.com/openview/a3ff7b721e3aacf93db928d6a45781e1/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2026366&diss=y> Acesso em 14 set. 2025.

A INFLUÊNCIA DA GESTÃO DE TEMPO E DA MOTIVAÇÃO NA RELAÇÃO ENTRE A PRÁTICA DE VIDEOJOGOS E AS ABORDAGENS AO ESTUDO (Ponte, 2024)

Disponível em:

<https://estudogeral.uc.pt/retrieve/276655/DISSERTAÇÃO%20MESTRADO%20ADELAIDE%20PONTE.pdf> Acesso em 14 set. 2025.

A INSERÇÃO DE VIDEOGAMES EM BIBLIOTECAS ESCOLARES: EXPLORANDO OS IMPACTOS NA EDUCAÇÃO. (Alcantara, 2024)

Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/958a39f7-3ee1-43f4-8f33-e1c5da0ec003/content> Acesso em 14 set. 2025.

A INFLUÊNCIA DOS VIDEOGAMES NA COGNIÇÃO INFANTOJUVENIL (Pires 2020).

Disponível em: <https://psicopedagogia.emnuvens.com.br/revista/article/view/262/284>. Acesso em 14 set. 2025.

VIDEOGAME: É DO BEM OU DO MAL? COMO ORIENTAR PAIS (Alves e Carvalho, 2011)

Disponível em: [SciELO Brasil - Videogame: é do bem ou do mal? Como orientar pais Videogame: é do bem ou do mal? Como orientar pais](#) Acesso em 10 set. 2025

O VÍDEO GAME COMO DISPOSITIVO PARA A SOCIALIZAÇÃO DE JOVENS ADULTOS (Pinho, 2021)

Disponível em: [Pamella S. Mello de Pinho.pdf](#) Acesso em 12 out. 2025

VIDEOGAMES E ENSINO DE HISTÓRIA (Vasconcelos, 2024)

Disponível em: [VIDEOGAMES E ENSINO DE HISTÓRIA: DISTINTAS MODALIDADES DE JOGAR, ENSINAR E APRENDER SOBRE O PASSADO | Convergências: estudos em Humanidades Digitais](#) Acesso em 12 out. 2025.

OS BENEFÍCIOS DA GAMIFICAÇÃO INTEGRADA AO ENSINO-APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS AUTISTAS NO ENSINO FUNDAMENTAL I: UM ESTUDO BIBLIOGRÁFICO. (Rodrigues e Clauss, 2024)

Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/578691661.pdf> Acesso em 12 out. 2025.

E-SPORTS: UMA “NOVA” POSSIBILIDADE DE CARREIRA PARA A GERAÇÃO Z (Alves, 2024)

Disponível em:

<http://app.fiepr.org.br/revistacientifica/index.php/conhecimentointerativo/article/viewFile/916/785> Acesso em 12 out. 2025.

ATROFIA MUSCULAR E SEDENTARISMO NAS CRIANÇAS, DEVIDO AO AVANÇO DA TECNOLOGIA E SEUS JOGOS ELETRÔNICOS (Picon, 2017)

Disponível em:

<https://repositorio.pgsscogna.com.br/bitstream/123456789/16670/1/MAURO%20HENRIQUE%20CISCON%20PICON.pdf> Acesso em 12 out. 2025.

JOGOS PERIGOSOS NA VIDA DOS ADOLESCENTES E JOVENS E A RESPONSABILIDADE CIVIL DOS PAIS (Batista, 2021)

Disponível em: <https://www.institutodimicuida.org.br/wp-content/uploads/2021/07/Jogos-Perigosos-na-Vida-dos-Adolescentes-e-Jovens-e-a-Responsabilidade-Civil-dos-Pais-Daiane-da-Silva-Batista.pdf> Acesso em 12 out. 2025

PROBLEMATIC GAMING, SOCIAL WITHDRAWAL, AND ESCAPISM: THE COMPENSATORY-DISSOCIATIVE ONLINE GAMING (C-DOG) model (Giardina, 2024)

Disponível em:

https://researchnowadmin.flinders.edu.au/ws/portalfiles/portal/111689292/Giardina_Problematic_P2024.pdf Acesso em 23. Out. 2025

O IMPACTO DOS VIDEOGAMES NO TREINAMENTO CIRÚRGICO (Russer 2007)

Disponível em:

<https://drdouglass.org/rosser07ft.html> Acesso em 22. Out. 2025.