



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA



SAMARA SALETE DA SILVA

JOGOS ELETRÔNICOS: contribuições para o processo de aprendizagem

Orientador(a): Prof. Dr^a. Norma Maria Lima

JOÃO PESSOA

2016

SAMARA SALETE DA SILVA

JOGOS ELETRÔNICOS: Contribuições para o processo de aprendizagem

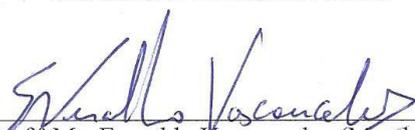
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Bacharelado de Psicopedagogia do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Psicopedagogia.

Orientador(a): Prof^ª. Dra. Norma Maria de Lima

Aprovado em: 09/06/2016.

BANCA EXAMINADORA


Prof.^ª Dra. Norma Maria de Lima (Orientadora)
Universidade Federal da Paraíba


Prof.^ª Ms. Everaldo Vasconcelos (Membro)
Universidade Federal da Paraíba

JOGOS ELETRÔNICOS: contribuições para o processo de aprendizagem

Resumo: Os jogos eletrônicos assim como os jogos tradicionais, contribuem de forma significativa para a aquisição e construção de conhecimento. Partindo desse pressuposto o presente estudo tem como objetivo geral: conhecer em quais aspectos os jogos eletrônicos contribui para o desenvolvimento da aprendizagem. Especificamente, busca-se comparar como se desenvolve a aprendizagem dos jogares frequentes com os não frequentes; identificar quais habilidades cognitivas os jogos eletrônicos desenvolvem. Desse modo utilizou-se uma pesquisa de campo de caráter qualitativo, tendo como instrumento de coleta de dados um questionário com 07 (sete) perguntas, sendo 02 (duas) sociodemográficas e 05 (cinco) abertas, utilizou-se também uma atividade com 07 (sete) testes que tem como objetivo identificar as habilidades cognitivas dos jogos eletrônicos e comprar a aprendizagem dos jogadores; a população amostra para esse estudo foi composta de 06 (seis) estudantes do Ensino Médio e Técnico, com idades variando entre 13 a 22 anos, todos da cidade de Mari-PB. Os dados foram analisados qualitativamente e confirmaram que os jogos eletrônicos contribuem de forma significativa para a aprendizagem e de fato aqueles que jogam frequentemente tem as habilidades cognitivas mais desenvolvidas comparadas com aqueles que não jogam.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. Aprendizagem. Psicopedagogia.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos ou *games* tem se tornado cada vez mais comuns na vida das pessoas de diversas gerações. Podemos encontrá-los, no computador, no celular, no tablet, na televisão, no console portátil e até mesmo em redes sociais, como, o Facebook. Os games estão presentes, não só entre crianças e adolescentes, mas também entre muitos adultos de gerações passadas como os da década de 80, que são considerados da geração do Vídeo games e ainda hoje jogam com frequência.

O jogo era visto como recreação na Antigüidade greco-romana, sendo considerado apenas como relaxamento necessário a atividades que exigem esforços físicos, intelectuais e escolares como encontramos relatado em escritos de Tomás de Aquino, Sócrates, etc. O jogo infantil foi por muito tempo visto apenas como passa tempo, recreação. No decorrer da idade média, o jogo passou a ser associado ao “azar” e considerado assim como uma atividade “não séria”. Concepção bastante divulgada na época. Com o advento do Renascimento, o jogo ganha novo caráter e passou a ser usado para divulgar os princípios de moral, ética e conteúdos de história, geografia, entre outros.

A partir daí o uso de jogos, com fins pedagógicos demonstra a relevância desse instrumento para situações de ensino – aprendizagem e para o desenvolvimento infantil. O jogo é tão importante quanto o brincar para a aprendizagem humana, é inestimável as suas contribuições para o desenvolvimento, a autonomia, a criatividade e o convívio social da criança.

Antunes (2003), diz que o jogo tem função fundamental na aprendizagem do aluno e que os educadores tem o objetivo de estimular as crianças para uma transformação em relação ao processo de ensino visando a concretização da aprendizagem. Esta mudança acontecerá através da mediação feita pelo professor, tendo o aluno o maior interessado pela busca dos conhecimentos.

Diante do exposto, é importância que os educadores conheçam e saibam utilizar essa ferramenta como um recurso pedagógico que vai auxiliar positivamente no processo de aprendizagem. E não apenas como um “vilão”.

Jogar é uma atividade natural para o ser humano que desde os tempos primitivos usam as competições e desafios dos jogos como atividade lúdica. O jogo se constitui num elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. Jogando a criança ordena o mundo a sua volta, assimilando experiências e informações e,

sobretudo, incorporando atividades e valores. Rizzi e Haydt (1986), destaca que: jogando e brincando a criança reproduz e recria o meio onde vive.

Gross em sua obra *Les jeux des animaux* (1895), destacava o jogo em sua teoria como um pré-exercício de instintos herdados, uma ponte entre a biologia e a psicologia. O autor destaca ainda que o jogo é uma necessidade biológica, um instinto e, psicologicamente um ato voluntário. Gross em seus estudos apresenta o jogo como ações espontâneas, naturais, prazerosas e livres e já antecipa sua relação com a educação.

Essa pesquisa surgiu da necessidade de conhecer quais as contribuições dos jogos eletrônicos, bem como, sua importância para o desenvolvimento cognitivo do sujeito. Para atingir essa meta traçamos como objetivo geral: conhecer em quais aspectos os jogos eletrônicos contribui para o desenvolvimento da aprendizagem. E para alcançar esse objetivo, definimos como caminhos específicos, comparar como se desenvolve a aprendizagem dos jogadores frequentes com os não frequentes; identificar quais habilidades cognitivas os jogos eletrônicos desenvolvem. Visando atingir estes objetivos, utilizou-se a abordagem hipotético-dedutivo através do método de procedimento monográfico que teve como principal instrumento o questionário e uma intervenção melhor descrito no Capítulo 3 que trata das Orientações Metodológicas.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A importância do jogo aparece historicamente presente no desenvolvimento do ser humano. A partir do brincar nos primeiros anos de vida a criança começa a desenvolver habilidades cognitivas, visuais, auditivas, tátil e motora. (Piaget, 1967). O jogo pode ser entendido como, varias modalidades diferentes, como exemplo, jogos políticos, de adultos, de crianças, xadrez etc. Recebendo todos a mesma denominação, porém cada um tem suas especificidades, objetivos e metas diferentes a serem alcançados pelos jogadores.

Para Antunes (2003), o jogo é toda e qualquer atividade que impõe desafios aos seus participantes, pode ser o jogar com as palavras em um diálogo, de perguntas, de um olhar, enfim, desde que o outro esteja estimulado. O jogo, em si, precisa trazer os segredos e respostas para que se desvendem os enigmas da vida.

O jogo além de ser utilizado lazer, também é uma forma riquíssima do ser humano se desenvolver, se socializar, se descobrir como sujeito ativo no processo de desenvolvimento.

[...] o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida, que propõe estímulo ao interesse do aluno, (...). O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. Antunes (2012, p. 36).

A partir do olhar de Antunes (2012), não há como negar a dimensão educativa dos jogos, uma vez que influencia diretamente no desenvolvimento de várias habilidades cognitivas do ser humano, como a memória, percepção, atenção, a concentração, o raciocínio lógico, dentre tantas outras.

Os estudos acerca do jogo, do lúdico e do brinquedo para a educação e o desenvolvimento da aprendizagem, vem sendo amplamente debatidos e divulgados nos últimos anos, porém a influência positiva do jogo na educação como ferramenta pedagogia, há décadas é defendida por autores como, Froebel, Vygotsky (1984), Piaget (1971) e Kishimoto (2007), Antunes (2012), entre outros, que já defendiam em seus estudos a utilização dessa ferramenta para o desenvolvimento não apenas cognitivo, mas também social e afetivo dos seres humanos.

Froebel (1826) estudioso da infância, foi o primeiro pedagogo a incluir o jogo na ação educativa, acreditava que a personalidade da criança pode ser aperfeiçoada e enriquecida pelo brinquedo, e que a principal função do educador é mediar para que o jogo seja praticado em sala de aula. Para o autor, as crianças aprendem através do brincar, admirável instrumento para promover a sua educação (FROEBEL apud KISHIMOTO et al., 2007).

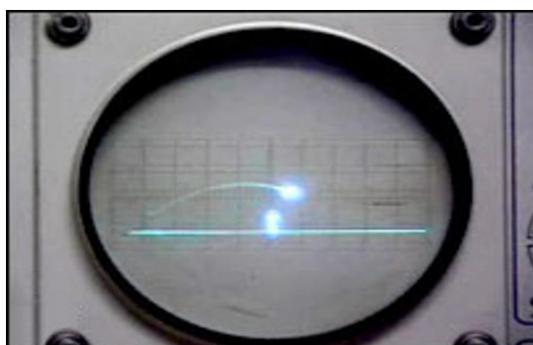
Kishimoto (2007) afirma que o jogo possui duas funções na educação: a função lúdica, uma vez que propicia diversão, e a função educativa, pois ensina qualquer coisa que complete o aluno em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. O jogo torna-se um instrumento riquíssimo para a formação dos alunos, e sua utilização no ambiente escolar favorece tanto a socialização entre os alunos como também a assimilação dos conteúdos ministrados dentro da sala de aula.

“Brincando, portanto, a criança coloca-se num papel de poder, em que ela pode dominar os vilões ou as situações que provocariam medo ou que a fariam sentir-se vulnerável e insegura. A brincadeira de super-herói, ao mesmo tempo que ajuda a criança a construir a

autoconfiança, leva-a a superar obstáculos da vida real, como vestir-se, comer um alimento sem deixar cair, fazer amigos, enfim, corresponder às expectativas dos padrões adultos”. (LEVINZON, 1989 apud KISHIMOTO et al., 2007, p. 66).

A sala de aula deve ser um ambiente acolhedor e estimulante onde o aluno sintase valorizado como parte do processo e que a aprendizagem seja prazerosa e significativa, nesse contexto o jogo como uma atividade lúdica e democrática é uma ótima ferramenta no processo de ensino e aprendizagem.

2.1 JOGOS ELETRÔNICOS



Fonte: <https://historiadosgames.wordpress.com/2010/09/15/%E2%80%9Cdo-atari-ao-zeebo-a-historia-dos-videogames-no-brasil%E2%80%9D/> acessado em: 23/05/2016 as 14: 41.

Dentre os diferentes tipos de jogos, escolhemos os jogos eletrônicos como objeto de estudo para esse trabalho por sua popularidade e circulação entre crianças, jovens e adultos, contemplando diversos públicos em todo o mundo. O primeiro jogo eletrônico surgiu em 1958, quando o físico norte-americano William Higinbotham, criou a partir de uma adaptação em um *Software* de um osciloscópio, um protótipo onde o mesmo demonstraria a trajetória de uma bola em movimento. Três semanas mais tarde, Higinbotham chama essa invenção de “*Tennis for Two*” (tênis para dois). Nasce então o primeiro jogo eletrônico que simulava uma partida de tênis em um osciloscópio.

Com os avanços tecnológicos, os jogos eletrônicos tem avançado muito e a chegada da internet fez com que eles se tornassem amplamente conhecidos e de fácil acesso. Na atualidade os jogos eletrônicos combinam diferentes linguagens nos ambientes virtuais e através de multimídias que combinam imagens, sons e textos, incluindo os mini-games, os jogos para computador (em rede ou não), os softwares para

videogames, os simuladores e os fliperamas que se constituem como artefatos de grande fascínio econômico, tecnológico e social (RAMOS, 2008 apud KUBIAKI, 2015).

Os jogos eletrônicos atingem desta forma, a todos os usuários, pois, são prazerosos e dinâmicos, desperta curiosidade, interesse e estimulam a aprendizagem cognitiva, afetiva e social de um modo divertido, tanto o jogo em si como os jogos eletrônicos. O computador aparece, então, como uma ferramenta importante que pode servir inclusive para melhorar o aprendizado dos alunos para além das limitações da sala de aula” (SABIN, 2004 apud KUBIAKI, 2015).

Os jogos eletrônicos podem ser classificados como, ação, arcade, aventura, esportes; educativos, estratégia, habilidade; plataforma, simulação de corrida, avião etc, RPG, puzzle, Quis e cartas. Cada tipo possui metas e objetivos diferentes, onde os mesmos exigem que os jogadores tenham habilidades cognitivas diferentes para executar cada tipo de jogo conforme seus objetivos.

A procura pelos jogos eletrônicos muitas vezes é uma forma que os jogadores encontram para imaginar uma vida diferente, para fugir da realidade e viver em um mundo só deles, um mundo onde eles são o ‘centro das atenções’. O que os jogadores querem quando procuram os jogos? Encontrar Desafios dentro dos jogos, ter uma experiência dinâmica solitária, gabar-se, ter emoção e fantasiar. “Os jogos são desenvolvidos para lazer e diversão, mas também podem ser utilizados com finalidade educacional por trazerem implícitos aspectos pedagógicos que ajudarão o aluno a construir ou por em pratica conhecimentos, e também trazer o desafio à fantasia e à curiosidade [...]” (KUBIAKI, 2015, p. 19).

Com o aumento da popularidade junto aos adolescentes e jovens interessados pelos jogos eletrônicos na escola surgem dois grandes desafios para os professores: primeiro, saber lidar com esta nova geração, buscar e criar estratégias para despertar o interesse dos alunos para aprender e, segundo, utilizar os jogos eletrônicos como recurso, ferramenta pedagógica para despertar o interesse dos alunos, e promover a aprendizagem na escola, “tanto de conteúdos escolares, como de valores e princípios éticos” (RAMOS, 2008). O interesse pelos jogos eletrônicos deve-se muito provavelmente por ter um caráter interativo, por permitir que o jogador assuma qualquer papel dentro do jogo, por utilizar a criatividade, por apresentarem a todo o momento desafiado no decorrer do jogo.

2.2 DESENVOLVIMENTOS DA APRENDIZAGEM SEGUNDO JEAN PIAGET (1896-1980)

Aprendizagem está relacionada com o ato ou efeito de aprender. Estabelece ligações entre estímulos e respostas. É uma modificação do comportamento do indivíduo em função da experiência. Pode ser adquirida através dos processos biológicos, neurológicos, afetivos e sociais.

Para Piaget (1996), o Processo de aquisição da aprendizagem se dá através da maturação biológica, ou seja, conforme o ser humano vai amadurecendo com o passar do tempo, mais se desenvolve e adquirindo novos conhecimentos. E esse conhecimento é adquirido através da interação do seu Eu com o meio ambiente. Para o autor, o sujeito é ativo em todas as fases do conhecimento. Segundo Piaget, o processo de aprendizagem é constituído pela assimilação, acomodação e equilíbrio.

Segundo Piaget (1996) apud Bee; Boyd (2011) Para que o indivíduo adquira e desenvolva a cognição é preciso ter estruturas prévias, que Piaget denomina de esquemas. “Ele via o conhecimento não meramente como categorias mentais passivas, mas como ações, mentais ou físicas; cada uma dessas ações é o que ele entendia por um esquema”. Esses esquemas têm como objetivo “categorizar ou comparar um objeto ao outro”. Por exemplo, “quando um bebê manuseia um objeto esférico, como uma bola, o esquema que ele constrói será aplicado a todos os objetos semelhantes”. (BEE; BOYD, 2011, p.168)

Assim a “assimilação é um processo de assimilar, de absorver algum evento e torná-lo parte de um esquema” (BEE; BOYD, 2011). Ou seja, vai ocorrer quando, a pessoa tem novas experiências, quando ela tem acesso a coisas novas, dessa forma, ela vai utilizar os esquemas prévios para tenta adaptar esse novo estímulo a estruturas cognitivas já existentes.

Piaget (1996) define a assimilação como:

[...] Uma integração às estruturas prévias, que podem permanecer invariáveis ou são mais ou menos modificadas por esta própria integração, mas sem descontinuidade com o estado precedente, isto é, sem serem destruídas, mas simplesmente acomodando-se à nova situação (PIAGET, 1996, p. 13).

Quando os novos estímulos que o indivíduo recebe, não se assemelha com nenhum esquema prévio, “a mente desiste ou se modifica” (OSTERMANN; CAVALCANTI, 2010). Dessa forma, ocorre o processo de acomodação. “As acomodações levam à construção de novos esquemas de assimilação, promovendo, com isso, o desenvolvimento cognitivo.” (OSTERMANN; CAVALCANTI, 2010). “Através da acomodação, reorganizamos nossos pensamentos, melhoramos nossas habilidades e mudamos nossas estratégias.” (BEE; BOYD, 2011). Portanto a partir dessa nova reorganização, ocorre o que Piaget chama de equilibração, que é o processo pelo qual o sujeito adapta a nova informação, e depois acomoda e equilibra, a partir daí é que o indivíduo cria novos esquemas, para depois serem assimilados, com isso ocorre o processo de aprendizagem.

Todo esse processo ocorre conforme a maturação biológica, Piaget (1996), divide esse processo em quatro estágios do desenvolvimento, e os denomina como:

- O primeiro é o estágio sensório-motor, que vai de 0 a 2 anos de idade. Durante esse estágio a criança desenvolve o conhecimento prático e pré-verbal. Adquirem também o conhecimento de mundo, baseados nos sentidos e habilidades motoras.
- O segundo é o estágio pré-operacional que vai de 2 a 6 anos, nesse estágio tem o início da linguagem, da função simbólica e, do pensamento ou representação, também começa a usar números para representar o mundo. A criança nesse estágio relaciona-se apenas por meio de sua perspectiva individual.
- No terceiro estágio das operações-concretas que vai dos 7 a 11 anos, aparecem as primeiras operações, mas a criança ainda não é capaz de usar hipóteses.
- E por fim, o quarto estágio das operações-formais que vai dos 12 em diante, nesse estágio a criança agora é capaz de raciocinar com hipóteses e não só com objetos, ela utiliza o pensamento abstrato, especulação sobre situações hipotéticas, raciocínio dedutivo, planejamento e imaginação (BEE; BOYD, 2011).

Nesse contexto de aprendizagem os jogos eletrônicos apresentam-se como um recurso através do qual os professores podem tornar as aulas mais atraentes e prazerosas para os alunos. Os jogos eletrônicos dividem-se em várias categorias, como "estímulo-resposta", "simulação" e "jogos de tabuleiro eletrônico". Sendo os jogos do tipo "estímulo-resposta" são os mais populares, por apresentarem as seguintes características: ambiente altamente competitivo e combativo, altos níveis de violência, de movimentação e de rapidez das imagens exibidas na tela, de atividades de estímulo e resposta, e de excitação.

2.3 JOGOS ELETRÔNICOS E APRENDIZAGEM



“Personagens clássicos da história dos jogos eletrônicos”

Fonte: <http://elite42.com.br/100-melhores-jogos-de-videogame/>

Os jogos são definidos como ambientes que implicam na liberdade de ação, na necessidade de definir metas - objetivos e visam levar o jogador a avançar, ajudando-o na tomada de decisões e no desenvolvimento de responsabilidade, contribuindo, dessa maneira, para o crescimento pessoal do aluno-jogador (CAILLOIS, 1991).

Corroborando com o exposto, os jogos eletrônicos assim como os jogos tradicionais, trazem influências positivas não só para no que diz respeito à aprendizagem, mas também possibilita aos usuários se relacionarem com vários aspectos simultaneamente, como a memória (visual, auditiva, cinestésica), a orientação temporal e espacial (em duas e três dimensões), a coordenação sensório-motor (ampla e fina), a percepção auditiva, a percepção visual (tamanho, cor, detalhes, forma, posição, lateralidade, complementação), o raciocínio lógico-matemático, a expressão linguística (oral e escrita), o planejamento e a organização (SILVA, 1999).

Os jogos eletrônicos nem sempre precisam ser educativos para que o aluno-jogador possa aprender com ele, títulos como, *The Sims*, que permite ao jogador participar ativamente do jogo, como se fosse à vida real, onde os personagens precisam trabalhar para ganhar dinheiro, construir casa para morar, comer, estudar, construir uma família, e etc. Jogos como esse permite que o jogador vivencie diferentes papéis, assumindo ora o papel do bandido, ora do padeiro ou do médico, o que facilita colocar-se no papel um do outro.

Para Schwartz (2014, p.36):

“Há uma infinidade de jogos que testam memória e outras competências cognitivas, portanto ajudam a desenvolver o cérebro como se estivéssemos numa academia. Ou seja, não só existem jogos desenhados para ajudar em processos de ensino e aprendizagem como alguns títulos aparentemente fora do universo educacional podem ser criativamente adotados por professores e alunos”.

Para Hostetter (2004) os games também podem ensinar raciocínio dedutivo e estratégias de memorização, auxiliando no desenvolvimento da psicomotricidade, principalmente porque exercitam a coordenação entre o olhar e a reação das mãos. Complementando a fala de Hostetter, ao mesmo tempo em que reforça o papel dos jogos eletrônicos na aprendizagem humana, afirma Johnson (2005), que: ao mesmo tempo em que os jogadores desenvolvem o raciocínio por serem incentivados a tomar decisões, escolher e priorizar, já que as regras geralmente são estabelecidas no decorrer do jogo, o que quer dizer que literalmente se aprende jogando.

Gee (2009), destaca que

Os bons videogames incorporam bons princípios de aprendizagem, princípios apoiados pelas pesquisas atuais em Ciência Cognitiva (Gee, 2003, 2004). Por quê? Se ninguém conseguisse aprender esses jogos, ninguém os compraria – e os jogadores não aceitam jogos fáceis, bobos, pequenos. Em um nível mais profundo, porém, o desafio e a aprendizagem são em grande parte aquilo que torna os videogames motivadores e divertidos (GEE, 2009, p. 168).

Ainda segundo Gee (2008), existem cinco condições para que as experiências com os jogos eletrônicos contribuam para o aprendizado, condições essas que podem ser encontradas nos “bons jogos”:

Primeira: as pessoas armazenam melhor suas experiências quando estas estão relacionadas a metas;

Segunda: as experiências devem ser interpretadas durante e após as ações. Lições devem ser extraídas das experiências anteriores a fim de antecipar em quais outros contextos e de que formas estas lições podem ser úteis novamente;

Terceira: as pessoas devem receber feedback imediato durante as suas experiências para que possam reconhecer seus erros. É importante que possam explicar seus erros e o que poderiam ter feito de forma diferente;

Ainda segundo o autor, as condições seguintes complementam as anteriormente citadas demonstrando a importância da relação entre os jogos e a aprendizagem, como expõe Gee;

Quarta: as pessoas precisam de diversas oportunidades para aplicar suas experiências anteriores em novos contextos. Assim eles podem melhorar a interpretação de suas experiências e generalizá-las a outros contextos;

Quinta: as pessoas precisam aprender a partir das experiências de outras, o que inclui a discussão com seus pares e a instrução dada por mentores. Se estas condições forem atingidas, as experiências são armazenadas e organizadas na memória de forma que as pessoas são capazes de acessá-las para construir simulações mentais que podem prepará-las para as suas ações futuras. Estas simulações permitem testar mentalmente as ações antes de realizá-las, possibilitando também a interpretação de diferentes papéis. Assim reflete-se em relação aos diferentes modos e como várias metas podem ser atingidas. Este processo ocorre quando assumimos uma identidade ao jogarmos um JE (GEE, 2008, apud BOMFOCO, AZEVEDO, 2012, p. 3-4).

Corroborando com que foi apresentado, para que os jogos eletrônicos possam contribuir positivamente para o aprendizado, é preciso que os mesmos sejam utilizados de forma correta, tanto dentro do ambiente escolar, quanto no cotidiano de quem utiliza essa ferramenta, para que esse aprendizado possa correr de forma saudável, livre de vícios, e que o mesmo seja utilizado na escola não como uma imposição, mas como um reforço do que está sendo apresentado, e que esse aprendizado ocorra de forma prazerosa.

Li; Polat; Bavelier, (2010) Destaca que as contribuições dos jogos eletrônicos para o desenvolvimento de aspectos cognitivos podem ser destacadas a partir da interação que as pessoas tem com esse tipo de jogos, no caso, os jogadores passam a ter

menor reação, melhor desempenho relacionado às habilidades visuais básicas, a atenção e destreza manual devido a exercícios ao manusear os controles.

2.3 PSICOPEDAGOGIA E O USO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA INTERVENÇÃO

Bossa (2007) relata que “a Psicopedagogia enquanto produção de um conhecimento científico nasceu da necessidade de uma melhor compreensão do processo de aprendizagem, não basta ser vista como aplicação da psicologia à pedagogia” (p.19). A autora traz o pensamento de Golbert apud Bossa (2007), que diz “o objeto de estudo da Psicopedagogia deve ser entendido a partir de dois enfoques: preventivo e terapêutico” (p.22). A partir desse pressuposto, entende-se que a Psicopedagogia vai trabalhar na avaliação e intervenção dos problemas que interferem na aprendizagem, que tanto podem ser causados por problemas biológicos, afetivos e intelectuais que interferem significativamente na relação do sujeito com o meio. Para Pain:

O objetivo do tratamento psicopedagógico é o desaparecimento do sintoma e a possibilidade do sujeito aprender normalmente em condições melhores enfatizando a relação que ele possa ter com a aprendizagem, ou seja, que o sujeito seja o agente da sua própria aprendizagem e que se aproprie do conhecimento (Pain apud Bossa, 2007, p.21).

A utilização dos jogos eletrônicos no processo de intervenção psicopedagógica, vem mostrando-se como um instrumento riquíssimo, pois com a utilização dos mesmos, pode se trabalhar a coordenação motora, a memória, dificuldades de leitura e escrita, dificuldades na matemática, etc. Além de poder ser usado como reforço para algumas crianças. Um exemplo de jogos usados para o trabalho com crianças com *Síndrome de Dawn* são os jogos *Racha Cuca*, que tem várias modalidades, como jogos da memória, cruzadinhas, aprender o alfabeto, etc. Todos esses jogos conseguem atingir o objetivo da intervenção, de forma lúdica e prazerosa e a criança ainda participa ativamente de todo o processo com entusiasmo e alegria.

3. METODOLOGIA

O estudo ora apresentado, foi desenvolvido a partir de uma abordagem hipotético-dedutivo através do método de procedimento monográfico que pressupõe um estudo aprofundado de uma unidade individual, tal como: uma pessoa, um grupo de pessoas, uma instituição, um evento cultural, etc. quanto ao tipo de casos estudo, estes

podem ser exploratórios ou descritivos (Yin, 1993). A sua execução teve como base dois momentos distintos, sendo o primeiro a aplicação de um questionário semi estruturado e o segundo uma intervenção, a partir da qual foi realizado um estudo com jogadores de games onde foi possível realizar observações, inclusive, comparando teoria e prática. Foi realizada na cidade de Mari/Pb.

3.1 PARTICIPANTES

Participaram da pesquisa 6 (seis) adolescentes e jovens com idades variando entre 13 a 22 anos, de ambos os sexos, cursando entre o 9º ano do ensino fundamental e alguns o Curso Técnico. Dentre os 06 (seis), 02 (dois) jogam frequentemente, 01 (um) joga entre 4 a 5 dias por semana, 02 (dois) jogam casualmente e 01 (um) não faz uso de jogos eletrônicos.

3.2 INSTRUMENTOS:

O instrumento utilizado para esta pesquisa foi um questionário (apêndice I) com 07 questões, das quais 02 são sobre os dados pessoais dos participantes e 05 são questões abertas.

Foi construída também, uma atividade (apêndice II), baseado nas Provas Operatórias de Piaget. E tem como objetivo identificar “atenção, concentração, raciocínio lógico, elaboração de pensamento complexo, planejamento estratégico e habilidades cognitivas” (GEE, 2008, p.32) de cada participante. Onde foi possível observar o tempo gasto por cada participante e a capacidade de responder aos estímulos apresentados.

3.3 PROCEDIMENTOS:

Inicialmente foram realizados os procedimentos de práxi onde apresentamos aos participantes o projeto de pesquisa, em seguida questionamos o seu desejo de participar voluntariamente da coleta de dados para a realização do estudo e após esse protocolo foi apresentado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (apêndice III), que está previsto na Resolução n. 466/12 do CNS/MS. Esse procedimento atende às exigências necessárias para a sua aprovação pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos, do Hospital Universitário Lauro Wanderley, da Universidade Federal da Paraíba.

Após a autorização dos participantes, foi explicado aos mesmos que a pesquisa consiste em duas partes, na primeira, foi explicado que eles teriam que responder um questionário com 07 perguntas, com 02 questões sociodemográficas e 05 sobre a utilização dos jogos eletrônicos. E na segunda parte, seria realizada uma atividade que tem como objetivo verificar as contribuições dos jogos eletrônicos para a aprendizagem. Tanto o questionário, quanto a atividade foram aplicadas de forma individual, e em dias diferentes, com uma duração média de 30 minutos para cada participante.

4. ANÁLISE DOS DADOS E RESULTADOS

A coleta dos dados foi realizada em duas fases sendo que na primeira, foi entregue aos participantes um questionário com 07 (sete) perguntas, sendo duas, sociodemográficas e as demais sobre a utilização dos jogos eletrônicos. E na segunda, foi entregue um atividade com objetivo de verificar se as habilidades cognitivas diferem entre aqueles que jogam com frequência e os que não jogam com muita frequência.

Primeira fase: Questionário com 7 perguntas (apêndice I)

De acordo com os dados levantados na pesquisa, 05 (cinco) dos 06 (seis) participantes fazem uso dos jogos eletrônicos. Dos 05 (cinco) apenas 05 (dois) jogam todos os dias da semana, que aqui serão chamados de participantes (A), 01 (um) joga entre quatro e cinco dias da semana, participante (B). E 02 (dois) jogam casualmente, participantes (C). Em média 03 (três) participantes jogam 3 a 4 horas por dia, e 02 (dois) jogam 2 horas. Utilizam para jogar notebooks, Xbox, PlayStation4 e celulares. Normalmente jogam sozinhos, apenas 01 (um) participante joga acompanhado, e 02 (dois) jogam on-line com frequência. Apenas um (1) participante não utiliza nenhum tipo de jogo eletrônico, participante (D).

Questionados sobre o tipo de jogo preferido, os participantes (A) destacaram, que gostam de jogos grandes, com muitas fases e que não seja tão fácil, que tenham ótimos gráficos, como exemplo citaram, *Street Fighter 5*, *Gran Turismo Sport*, *Horizon: Zero Dawn*, *GTA 5*, *Deus da Guerra*. Já o participante (B), prefere jogos on-lines, pois pode jogar com várias pessoas de lugares diferentes. Destacou, “gosto de conhecer pessoas novas” e disse que consegue até fazer amigos. Os participantes (C) preferem jogos para android, pois acreditam que são ótimos passatempo. Jogos de preferência Puzzle, como exemplo, *Candy crush*, *Two Dots*, *Pou* entre outros. Já o participante (D) não joga, pois disse que não é viciada.

Os Participantes (A) preferem disciplinas que envolvam cálculos, matemática e física. Já os Participantes (C) e (D), gostam mais de biologia. E o participante (B) prefere geografia. Todos relataram que se identificavam mais com as disciplinas citadas, e que também se identificavam com os professores que ministravam as aulas.

Quando questionados se acreditavam que a utilização dos jogos eletrônicos ajuda nos estudos, os participantes (A) e (B), responderam que sim, que os mesmo já haviam tido experiências em jogos que puderam ajudar nos estudos e também no dia a dia, destacaram que “jogos, como *Quiz*, são ótimos, pois ele permite que você exercite seus conhecimentos, eles funcionam como um “reforço” escolar, pois abrange vários conhecimentos do jogador, que podem ser desde conhecimentos em português, inglês, gerais do Brasil e do mundo, entre outros”. Já os participantes (C), disseram que os jogos eletrônicos serviam apenas para diversão que é apenas um passatempo. Um dos participantes (C) destacou que o jogo eletrônico apenas foi importante para tirar a carteira de motorista, pois quando foi fazer o simulador de carro, já havia jogado antes. E o participante (D) destacou que, “os jogos eletrônicos não ajudam ninguém a aprender, só servem para vicia as pessoas e fabricar um monte de assassino jogando aqueles jogos violentos”.

Segunda Fase: aplicação da atividade (apêndice II)

Teste 1. Identificar na imagem todas as letras do alfabeto. Objetivo: utilizar a atenção, percepção e a visão para identificar as letras.

Apenas quatro participantes conseguiram concluir o teste com êxito. Participantes (A) identificaram todas as letras e gastaram em média 3 minutos. Participante (B) não conseguiu encontrar a letra “v” e levou 8 minutos até desistir. Já os participantes (C) conseguiram encontrar todas as letras, gastaram em média 10 minutos para concluir. E o Participante (D) encontrou apenas 10 letras do alfabeto, levou dois minutos e desistiu, disse “que esta muito difícil”.

Teste 2. Ligar todos os pontos sem tirar o lápis do papel com apenas quatro linhas retas. Objetivo: utilizar a atenção, concentração, raciocínio estratégico e a dedução.

Um único participante conseguiu resolver o teste, que foi um dos participantes (A), que levou um minuto para ligar todos os pontos. Os demais participantes ligaram os

pontos de forma errada, não prestaram atenção na pergunta, não ligaram todos os pontos, concluíram em 30 segundos.

Teste 3. Ante ontem Marcia tinha 14 anos, mas terá 17 anos no ano que vem. Duas perguntas: Como pode isso? E que dia é hoje? Objetivo: utilizar o raciocínio lógico matemático para responder.

Três participantes resolveram o problema com sucesso. Que foram os participantes (A) e participante (B) realizou o teste em 4 minutos. Os demais participantes não chegaram ao resultado esperado, gastaram em média 10 minutos.

Teste 4. Pense e responda

Cinco dos participantes resolveram a questão, gastaram em média 2 minutos para chegar ao resultado esperado. Apenas o participante (D) não conseguiu resolver a questão com o resultado esperado, levou 1 minuto e meio para obter o resultado, porem a resposta não estava correta.

Teste 5. Você está participando de uma corrida e ultrapassa o segundo colocado. Em que posição você fica?

Todos os participantes concluíram com êxito, levaram cerca de 1 minuto para resolver o teste.

Teste 6. Olhe abaixo e escreva as cores, não as palavras. Todos os participantes concluíram com êxito, levaram cerca de 2 minutos para resolver o teste.

Teste 7. Quantos pares você consegue formar com esses 06 (seis) círculos?

Apenas 01(um) participante conseguiu encontra a quantidade correta dos pares. Levou cerca de 2 minutos para encontrar a quantidade de pares correta. O participante (A) e (B) encontraram 25 pares, já os participantes (C) e (D) encontraram 20 pares. Gastaram em média 5 minutos para concluir o teste.

De acordo com os dados levantado0s e analisados, verificou-se que a proposta da pesquisa foi alcançada, que os jogos eletrônicos podem sim contribuir de forma positiva para a aprendizagem. (GEE 2008 apud BOMFOCO; AZEVEDO 2012) ressalta que:

A teoria contemporânea sobre a aprendizagem nos diz que as pessoas aprendem a partir de suas experiências anteriores. Elas armazenam estas experiências na memória e as utilizam para gerar simulações que

facilitam na formulação de hipóteses para a resolução de problemas futuros em diferentes contextos (p.3).

Dessa forma, a utilização dos jogos eletrônicos funciona como uma experiência vivida pelo jogador, conforme ela vai jogando, vai utilizando as experiências anteriores para conseguir da continuidade ao jogo, a cada nova fase adquire novos conhecimentos. Essas experiências vividas podem ser trazidas para a realidade, o jogador pode utilizar essas experiências para a resolução de problemas reais.

Conforme foram verificados os participantes (A) que são aqueles que jogam regularmente, formam os que obtiveram o melhor resultado nos testes, as questões foram respondidas corretamente, e o tempo de resposta ao estímulo apresentado foi bem menor se comparado aos participantes (B), (C) e (D). Já o participante (D), que é o único que não utiliza nenhum tipo de jogo eletrônico, foi o que teve o menor desempenho, só acertou duas questões das sete apresentadas, e também, foi o que levou mais tempo para responder aos estímulos apresentados, foi também o que mais desistiu sem tentar concluir os testes.

Diante desses dados não podemos aferir que o entrevistado D tenha apresentado esses resultados só porque não faz uso de jogos eletrônicos, para consolidar os resultados desse estudo sugerimos uma pesquisa mais aprofundada com um grupo maior e mais diversificado de participantes que não jogam para confirmar ou não nossos resultados.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com os dados obtidos na pesquisa, a partir da visão dos estudantes entrevistados, foi possível concluir que, não houve unanimidade no que se refere ao entender e considerar os jogos eletrônicos como um instrumento facilitador para novas aprendizagens, assim como, pode contribuir para melhorar o rendimento escolar. Os dados revelam que, comprovadamente como obtivemos na presente pesquisa quando analisamos a fala dos entrevistados que responderam, sim, os jogos ajuda de alguma forma nos estudos, e que os jogos eletrônicos contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem. Outro ponto foi os resultados dos testes utilizados no segundo momento da pesquisa onde foram revelado que mesmo sem saber das contribuições dos games, os participantes que os utilizam, obtiveram um desempenho melhor, comparados com o participante que não utiliza qualquer tipo de jogo eletrônico.

Em relação à aplicação da atividade que, objetivava verificar o desempenho dos participantes, ao serem estimulados a usar suas habilidades cognitivas para a resolução dos problemas, foi comprovado, aqueles que faziam uso dos games, por mais tempo e que usavam jogos mais complexos, foram os que tiveram o melhor êxito nos testes. Mesmo aqueles que não faziam uso dos games frequentemente, ainda assim, tiveram o desempenho melhor ao ser comparado com o que não utiliza nenhum game.

Dessa forma, podemos inferir a partir do que foi observado, que a utilização dos jogos eletrônicos, contribui para que o jogador tenha melhor desempenho das suas funções sensoriais, o jogador torna-se mais motivado ao executar qualquer atividade, e sua tolerância ao fracasso é melhorada, como foi descrito nos resultados, o participante que não joga foi o que mais desistiu, pois achou os testes difíceis, foi o único que deixou uma questão em branco, mesmo sendo orientado a responder independentemente de estarem corretas ou não.

Foi possível observar a partir da aplicação da atividade que, os jogos eletrônicos melhoram habilidades cognitivas como, a atenção, concentração, a visão, habilidades estratégicas, raciocínio lógico, capacidade de responder aos estímulos rapidamente e motivação para não desistir mesmo não conseguindo encontrar a resposta correta.

Os jogos eletrônicos assim como os jogos ‘tradicionais’, possuem os mesmos objetivos, que é favorecer ao jogador divertimento, lazer, brincadeira para gastar energia, um momento para “fugir” da realidade e do cotidiano. Mas, além disso, os jogos favorecem o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. Eles permitem um momento de inclusão, pois não distingue cor nem raça, atinge todas as idades e classes sociais, está presente em toda a evolução dos seres humanos.

Corroborando com Piaget (1967) apud Kishimoto (2007), “o jogo é a construção do conhecimento [...], desenvolvem a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica”. Ainda segundo Kishimoto (2007), “O jogo com sua função lúdica de propiciar diversão, prazer e mesmo desprazer ao ser escolhido de forma voluntária e o jogo com sua função educativa [...], contempla o saber, o conhecimento e a descoberta. Ide (2007) afirma que o jogo, “cria um clima de liberdade, propicia à aprendizagem e estimulando a moralidade, o interesse, a descoberta e a reflexão”. Ainda segundo a autora, o jogo nos propicia a experiência do êxito, pois é significativo, possibilitando a autodescoberta, a assimilação e a integração com o mundo por meio de relações e vivências” (P. 95-96).

Dessa forma é necessário refletir sobre a utilização dos jogos eletrônicos, tendo em vista que cada dia que passa, mais crianças, adolescentes e jovens se interessam por esse tipo de jogo e cada vez mais cedo as crianças iniciam o manuseio de aparelhos que permitem o acesso a diversos tipos de jogos. Faz-se necessário que o educador de uma forma geral conheça e utilize essa ferramenta dentro das salas de aula, que utilizem ao máximo suas vantagens positivas no processo de desenvolvimento do ensino-aprendizagem, e que não veja o jogo eletrônico apenas como, “vilão”.

Nesse contexto, o psicopedagogo contribui com o processo educativo ao apresentar propostas para a construção de conhecimentos e novas aprendizagens por caminhos diversos, através de recursos presentes no cotidiano das crianças/estudantes/jogadores de todas as idades, que sejam capazes de permitir ao aluno vivenciar experiências prazerosas e lúdicas para atuarem de diferentes formas no seu contexto sociocultural.

O psicopedagogo em seu processo de intervenção vai utilizar os jogos eletrônicos como uma ferramenta valiosa, por meio dela, é possível trabalhar dificuldades que abrangem a leitura, escrita, psicomotricidade, cálculos matemáticos, interpretação de texto e muitas outras dificuldades, pois os games permitem uma maior interação do aprendente, o mesmo participa ativamente de todo o processo, adquirindo assim melhores resultados na intervenção.

A partir do exposto podemos concluir, por meio das informações aqui apresentadas, que a pesquisa realizada sobre “Jogos eletrônicos: Contribuições para o processo de aprendizagem” foi de grande valia, oferecendo ricas informações para a nossa vida acadêmica e prática profissional. Torna-se necessário que haja estudos no tocante aos jogos eletrônicos, visto que é uma ferramenta essencial para a intervenção psicopedagógica.

ELECTRONIC GAMES: contributions to the learning process

Summary: Video games as well as traditional games, contribute significantly to the acquisition and construction of knowledge. Based on this assumption the present study has the general objective: to know in which electronic games aspects contributes to the development of learning. Specifically, it seeks to compare how it develops learning of frequent play with infrequent; identify which cognitive skills develop electronic games. Thus we used a qualitative field research, with the data collection instrument a questionnaire with 07 (seven) questions, 02 (two) sociodemographic and five (05) open, also used an activity with 07 (seven) tests that aims to identify the cognitive abilities of video games and buy the learning of the players; the sample population for this study was composed of six (06) students from East and Technical Education, with ages ranging from 13 to 22 years, all of the city of Mari-PB. The data were analyzed qualitatively and confirmed that video games contribute significantly to learning and indeed those who play often have more developed cognitive abilities compared to those who do not play.

Keywords: Electronic games. Learning. Educational Psychology.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica - Prazer de Estudar - Técnicas e jogos pedagógicos**. 9. ed. São Paulo: Edições Loyola, 1998. 295p
- ANTUNES, C. **Ludopedagogia: guia didático para prática de ensino e metodologia**. São Paulo. Editora do Brasil, 1974.
- _____. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 1998.
- _____. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.
- _____. **Novas maneiras de ensinar- novas formas de aprender**. Rio de Janeiro: Artmed, 2002.
- _____. **Trabalhando a alfabetização emocional com qualidade**. Coleção **Didática**. São Paulo: Paulus, 2012
- AZEVEDO, V. A. **Jogos eletrônicos e educação: construindo um roteiro para sua análise pedagógica**. Santa Catarina: Ed. Florianópolis, 2012
- BEE, H; BOYD, D. **A Criança em Desenvolvimento**. 12ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2011.
- BOMFOCO M. A.; AZEVEDO V. A. **Os jogos eletrônicos e suas contribuições para a aprendizagem na visão de J. P. GEE**. CINTED-UFRGS. V. 10 N° 3, dezembro, 2012. Disponível em: <http://www.academia.edu/> acessado em: 13/ 05/ 2016.
- BOMTEMPO, E; DIAS, M. C. M.; FUSARA, M. F. R.; IDE, S. M.; MOURA, M. O; MRECH, L. M.; PENTEADO, H. D.; KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 10 ed. São Paulo: Cortez, 2007.
- BOSSA, Nadia A. **A Psicopedagogia no Brasil: contribuições a partir da prática**. RS, Artmed, 2007.
- GEE, J., P.. **Bons videogames e boa aprendizagem**. Revista Perspectiva, Florianópolis, v. 27 n. 1. 2009. Disponível em: <http://www.perspectiva.ufsc.br>, acesso em 25/03/2016 as 22:53.
- GROOS, K. *Les jeux des animaux* (1895), Tr. Fr. Paris: Alcan, 1902.
- HUIZINGA, J. H. L.: **o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KUBIAKI C. S. **O uso dos Jogos Eletrônicos no Ensino da Matemática no período de Transição entre o Ensino Fundamental I**. UFRGS. Porto Alegre, 2015. Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/> acessado em: 28/ 04/ 2016 as 22:33

- OSTERMANN, F; CAVALCANTI, C. J. H. **Teorias de Aprendizagem** Texto introdutório, 2010. Disponível em: pbworks.com acessado em: 15/04/2016 as 23:47
- RAMOS, Daniela. **Jogos eletrônicos desejo e juízo moral**. Universidade Federal de Santa Catarina, 2008.
- RODRIGUEZ E., “**El juego como escuela de vida, Karl Gross**”.
- ROMERO V., GÓMEZ M. **El juego infantil y su metodologia**. Editorial Altamar S.A, Barcelona, edición del 2011.
- SCHWARTZ, G. **Brinco, logo aprendo: educação, videogames e moralidades pós-modernas**. São Paulo: Paulus, 2014.
- TAVARES, J. M. et. al. **Aprender Brincando: O Lúdico na Aprendizagem**. Disponível em: <<http://www.profala.com/arteducesp140.htm>.> Acesso em: 15 abril. 2016.
- VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes Editora LTDA, 1998.
- VYGOTSKY, L. S; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.
- YIN, R. K. **Applications of case study research**. Thousand Oaks, California: Sage Publications. 1993.

APÊNDICE I

01. Dados pessoais?

Idade ___anos

Sexo: Masculino Feminino

02. Formação escolar:

03. Você utiliza jogos eletrônicos? Quantas vezes por semana? Em media quantas horas por dia? Que tipo de jogo você mais joga?

04. O que você utiliza para jogar? Você joga normalmente sozinho ou acompanhado?

05. Qual a disciplina que você mais gosta? Justifique.

06. Você acredita que a utilização dos jogos eletrônicos ajuda nos estudos? Se sim, em que?

07. Você já aprendeu algo através dos jogos eletrônicos?

Agradeço por sua participação!

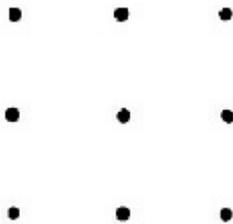
APÊNDICE II

Atividade tem como objetivo identificar as respostas dos participantes aos estímulos apresentados, observar se existe alguma diferença entre os jogadores de vídeo games e os não jogadores. Vai observar o tempo de cada participante leva pra responder, se os que jogam têm as habilidades mais desenvolvidas, como a, “atenção, concentração, raciocínio logico, elaboração de pensamento complexo, planejamento estratégico e habilidades cognitivas” (GEE, 2008).

01. Tente encontrar na figura abaixo, todas as letras do alfabeto.



02. Ligue todos os pontos sem tirar o lápis do papel com apenas quatro linhas retas.



03. Anteontem Márcia tinha 14 anos, mas terá 17 anos no ano que vem. Duas perguntas: Como pode isso? E que dia é hoje?

04. Pense e responda:

$13-7 = 206$

$16-10 = 266$

$19-13 = 326$

$22-16 = \underline{\hspace{2cm}}$

05. Você está participando de uma corrida e ultrapassa o segundo colocado. Em que posição você fica?

06. Olhe abaixo e escreva as cores, não as palavras.

AMARELO AZUL LARANJA
PRETO VERMELHO VERDE
ROXO AMARELO VERMELHO
LARANJA VERDE PRETO
AZUL VERMELHO ROXO

07. Quantos pares você consegue formar com esses 6 círculos?



ANEXO I

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO- TCLE

Esta pesquisa é sobre **JOGOS ELETRÔNICOS**: contribuições para o processo de aprendizagem e está sendo desenvolvida por Ana Cristina Pereira dos Santos, aluna do curso de Psicopedagogia da Universidade Federal Da Paraíba, sob orientação da Professora Norma Maria de Lima.

O Objetivo geral: analisar quais as contribuições dos jogos de mesa para socialização, divertimento e aprendizagem dos idosos. Especificamente, Tendo como respaldo para sua realização os objetivos específicos: verificar quais os benefícios obtidos a partir da prática de jogos de mesa; identificar quais os jogos preferidos pelos idosos; descrever com que frequência os idosos se reúnem para jogar. Solicitamos a sua colaboração para responder uma entrevista (com duração média de 1 hora), como também sua autorização para apresentar os resultados deste estudo em eventos das áreas de educação e saúde e publicar em revista científica. Por ocasião da publicação dos resultados, seu nome será mantido em sigilo. Informamos que essa pesquisa não oferece riscos previsíveis para a saúde dos participantes.

Esclarecemos que a sua participação no estudo é voluntária e, portanto, o (a) senhor (a) não é obrigado(a) a fornecer as informações e/ou colaborar com as atividades solicitadas pelo Pesquisador(a). Caso decida não participar do estudo, ou resolver a qualquer momento desistir do mesmo, não sofrerá nenhum dano, nem haverá modificação na assistência que vem recebendo na Instituição. Os pesquisadores estarão a sua disposição para qualquer esclarecimento que considere necessário em qualquer etapa da pesquisa.

Diante do exposto, declaro que fui devidamente esclarecido (a) e dou meu consentimento para participar da pesquisa e para publicação dos resultados. Estou ciente que recebi uma cópia desse documento.

TERMO DE ASSENTIMENTO DA PESSOA

Eu _____, idade _____, aceito participar da pesquisa sobre "**JOGOS ELETRÔNICOS**: contribuições para o processo de aprendizagem" que tem o objetivo conhecer as contribuições dos jogos eletrônicos para a aprendizagem. Entendi as coisas ruins e as coisas boas que podem acontecer. Entendi que posso dizer "sim" e participar, mas que, em qualquer momento, posso dizer "não" e desistir que ninguém vai ficar furioso. Os pesquisadores tirarão todas as minhas dúvidas. Li e concordo em participar como voluntário da pesquisa descrita acima. Estou ciente que recebi uma cópia deste documento.

João Pessoa, ____ de _____ 2016

Assinatura do (a) Pesquisador (a) _____

Contato como Pesquisador (a) Responsável: Caso necessite de maiores informações sobre o presente estudo, favor ligar para o (a) pesquisador(a) Viviany Silva Pessoa, telefone: 988895650 ou para o Comitê de ética do Hospital Universitário Lauro Wanderley. Endereço: Hospital Universitário Lauro Wanderley-H-LW-4^o andar. Cidade Universitária. Bairro: Castela Branco-João Pessoa-PB. CEP: 58059-900. E-mail: comitedeetica@hulw.ufpb.br Campus I-fone: 32167964

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a Deus por me permitir concluir este curso, por ter me dado saúde, por ter me dado sabedoria e discernimento para chegar até o fim.

Agradeço aos meus familiares, em especial aos meus pais, Rosângela Salete da Silva e José Paulo Ramalho, por me darem todo carinho e motivação para chegar ao fim. Agradeço também ao meu querido avô, Francisco Joaquim da Silva por ter me apoiado e me dado todo carinho e atenção.

Em especial agradeço ao saudoso Wanderlei Martins de Paiva, pelo seu apoio e incentivo para a conclusão deste curso. Agradeço também a Prof. Dr^a. Norma Maria de Lima por toda dedicação, carinho, paciência, competência e incentivos.

Agradeço também a Deus por ter colocado duas pessoas maravilhosas em meu caminho, Ana Cristina Pereira dos Santos e Dayane Fernandes da Silva, por estarem presentes desde o início, nos bons e maus momentos, e juntas conseguimos chegar ao fim.