
LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

LARYSSA LENGENFELDER

**JOGOS ONLINE: O QUE SABEM OS PAIS E
RESPONSÁVEIS**



RIO CLARO
2020

LARYSSA LENGENFELDER

JOGOS ONLINE: O QUE SABEM OS PAIS E RESPONSÁVEIS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Biociências da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - Campus de Rio Claro, para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia.

Orientação: Prof.^a Dr.^a Débora Cristina Fonseca

RIO CLARO

2020

L566j Lengenfelder, Laryssa
 Jogo online: o que sabem os pais e responsáveis /
Laryssa Lengenfelder. -- Rio Claro, 2020
 59 f.

 Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura -
Pedagogia) - Universidade Estadual Paulista (Unesp),
Instituto de Biociências, Rio Claro
 Orientadora: Débora Cristina Fonseca

 1. Jogos online. 2. Interação multijogadores. 3. Pais e
filhos. 4. Jogadores online. 5. Educação. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca do
Instituto de Biociências, Rio Claro. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

Dedico esta pesquisa a minha família e aos meus amigos (inclusive os online).

Com carinho e amor.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao Pai Celestial, pela oportunidade que tenho de viver e existir neste mundo.

Sou grata a minha família, minhas amadas, mamãe Gislene Moreira Bastos, minha vó Zenaide Milani Bastos e minha irmã Stephane Lengenfelder, por tudo que já me ensinaram, pelo incentivo amor e carinho incondicional.

Agradeço aos meus amados amigos Evandro C. de Camargo, Onélia C. de Camargo e Luiz E. de Camargo e Maritana Garcia por todo incentivo, cuidado e atenção.

Gratidão aos meus amigos da universidade Carolina Ferian, Giovanna Piccolo, Cauê Godinho e Mikaelly Saraiva, pela companhia e parceria durante a graduação e pelo incentivo a essa pesquisa.

Agradeço aos meus queridos amigos online, “Eway” (inspiração para essa pesquisa), “Lampjor”, “Sucrilhos124”, “ProcurandoNemos”, “Razo”, “Felski”, “Brokoda”, e “El Justiceiro” pela companhia durante os jogos, pelo apoio, pelas conversas e pelo incentivo a essa pesquisa.

Estendo minha gratidão a todos os amigos e familiares não citados, mas que sempre me auxiliam, motivando e apoiando. Minha gratidão as escolas e aos pais e mães que aceitaram e contribuíram para essa pesquisa.

Agradeço a minha orientadora Prof.^a Dra. Debora Cristina Fonseca, por “abraçar” essa pesquisa, por toda compreensão durante a realização da mesma, por não desistir e estar me orientando e apoiando.

“A vida real parece ter sido feita para fazê-los se sentirem impotentes. Os jogos, entretanto, são criados para fazer vocês se sentirem os seres mais importantes no universo. É isso que faz deles um vício psicológico.”

Christian McKay Heidicker

RESUMO

Os jogos online permitem uma interação com diversas pessoas, sejam elas próximas e conhecidas ou distantes e desconhecidas. Ocorre que muitos pais não possuem conhecimento sobre os jogos, e sobre outros jogadores com os quais seus filhos interagem durante uma partida. Neste contexto, essa pesquisa teve por objetivo apreender acerca do que conhecem e compreendem esses pais sobre os jogos online, bem como essa interação entre os jogadores. Foi realizada uma pesquisa qualitativa, cuja coleta de dados se realizou por questionário aplicado a pais ou responsáveis por alunos de escolas públicas e privadas. Como resultado, identificou-se que existe certo conhecimento dos responsáveis acerca dos jogos e inclusive das interações que ocorrem nas partidas, porém, muitas dúvidas e inseguranças acompanham esse conhecimento. Também ficou evidente uma certa polarização sobre a inclusão de jogos online no contexto da educação e da escola, ainda que a maioria dos envolvidos entendam que na educação esses jogos podem se tornar atrativos e melhorar as interações entre os alunos. Restou indicada a necessidade de novos estudos, com um número maior de participantes, a fim de que se tenha subsídios para discussões de jogos online nos currículos escolares.

Palavras Chave: Jogos online, Interação multijogadores, Pais e filhos, Jogadores online, Educação, Escola;

ABSTRACT

Online games enable the interaction with a great diversity of people, whether they are close and well known or complete, distant strangers. Many parents are unaware about the games, and of their children's relations to other players during online game sessions. In such context, this research aims to gain insight about how much do these parents know and understand about online games, as well as their children's interaction with other players. Data from a qualitative research was collected through an online form with questions answered by parents or legal guardians who have their children under the care of both public and private school institutions. As a result, we concluded that parents and legal guardians seemed to be somewhat aware of games and interactions that took place during matches, while feelings such as vulnerability and doubt were also common. It also became evident that there is enough divergence regarding whether or not games might be useful in education and school settings, despite the common understanding that such games might be attractive to young audiences and improve social relations between students. We also concluded that more studies regarding this

subject are needed, with a larger pool of participants, in order to gain enough insights to discuss online games in school's syllabus.

Keywords: Online games, Multiplayer interaction, Parents and children, Online players, Education; School

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. HISTÓRIA DOS JOGOS	12
2.1. OS PRIMÓRDIOS DOS JOGOS E SUA EVOLUÇÃO	12
2.2. A ERA COMPUTACIONAL	13
2.3. LEI DE MOORE E O ADVENTO DA INTERNET	14
3. METODOLOGIA	20
3.1 ESCOLAS DA REDE PRIVADA	22
3.2 ESCOLA PÚBLICA ENSINO FUNDAMENTAL - 5 ANO	22
3.3 ESCOLAS DO ENSINO MÉDIO DA REDE PÚBLICA - 2 ANO	22
4. O QUE OS PAIS/RESPONSÁVEIS SABEM SOBRE JOGOS E OS JOGADORES ONLINE	24
4.1 CONHECIMENTO SOBRE OS JOGOS	24
4.2 OS JOGOS E AS INTERAÇÕES ONLINE	27
4.3 JOGOS ONLINE NA EDUCAÇÃO ESCOLAR	40
4.4 ALGUMAS REFLEXÕES EM DESTAQUE	43
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	46
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47
APÊNDICE A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	50
APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO ENVIADO AOS PAIS	53

1. INTRODUÇÃO

Ao tomar contato pessoal com os jogos online e as interações proporcionadas por essas experiências, a autora descobriu e fez contato com inúmeras pessoas das mais variadas localidades e culturas ao redor do mundo, o que por sua vez motivou a busca do entendimento, como pedagoga, acerca do conhecimento de pais e responsáveis sobre os relacionamentos que seus filhos possam manter com outras pessoas, próximas ou não, através da internet e métodos de interação e comunicação que utilizem de mecanismos em tempo real (daqui em diante conhecidos como “online”) disponíveis no espaço digital. Para fazer sentido de toda essa gama de experiências e das implicações das relações digitais originadas a partir dos jogos online, foi primeiro necessário buscar entender a origem dos jogos e qual sua relevância ao longo da história, bem como também compreender as tecnologias que afetaram e modificaram seu desenvolvimento até se tornarem aquilo que hoje não só já conhecemos, mas talvez faça parte de nossas vidas cotidianas. É importante entender também o impacto e a maneira como os jogos deixaram de ser apenas um meio de lazer casual e passaram a ter seu próprio espaço em diversas culturas, chegando até mesmo a serem considerados novas modalidades de esporte.

Utilizando a metodologia de análise qualitativa, a pesquisa buscou compreender sobre o que pais e mães de alunos das redes públicas e privadas de ensino fundamental e médio possuem de conhecimento e entendimento acerca dos jogos e das interações nos jogos online. No contexto da pandemia, a introdução de ensino remoto, trouxe dificuldades para a realização da fase de coleta de dados. Assim, devido a indisponibilidade de escolas do ensino privado em participar da pesquisa, por conta da demanda de atividades e matrículas, e um número reduzido de pais do ensino público interessado em participar, a expectativa de 120 responsáveis não foi atingida. Mesmo com poucos pais e mães participando, a pesquisa ainda assim foi realizada, contribuindo para a obtenção de resultados significativos.

A pesquisa foi composta por informações coletadas a partir de um questionário online realizado na plataforma de questionários e formulários do Google, também conhecida como “Google Forms”, com 19 questões variando entre objetivas e dissertativas (disponíveis no capítulo 2 desta obra), o link de acesso às questões foi enviado diretamente a cada responsável voluntário, de acordo com o método escolhido, sendo pelo aplicativo de texto WhatsApp ou por e-mail. As questões buscaram compreender o saber que os pais possuem sobre as interações online sem comprometer emocionalmente ou psicologicamente quaisquer dos voluntários,

respeitando-os a todo momento e com disponibilidade da autora para esclarecimento de possíveis dúvidas as cerca das mesmas.

Como resultado, a pesquisa evidenciou que os pais possuem conhecimento acerca dos jogos eletrônicos, inclusive com alegação de que em algum momento já tiveram em suas experiências pessoais ter jogado algum tipo de game. Destacou-se as dúvidas e inseguranças que ainda existem acerca dos jogos online, principalmente das interações que esses proporcionam com outros jogadores desconhecidos. Em relação a educação escolar, a maioria dos pais veem nos jogos virtuais um atrativo para os alunos estarem na escola, considerando que esses jogos podem proporcionar uma aproximação dos alunos e maior interação entre eles.

Desta forma, este texto está organizado da seguinte forma, na seção 1 consta esta introdução, na seção 2 discorremos sobre o histórico da internet e dos jogos, na seção 3 apresenta-se a metodologia utilizada na coleta de dados e análise de dados, considerando-se o uso de um questionário online, aplicado aos pais e responsáveis. Na seção 4 são apresentadas as respostas dadas aos questionários em diálogo com as análises feitas, a seção 5 consiste das considerações finais acerca da pesquisa.

2. HISTÓRIA DOS JOGOS

2.1. OS PRIMÓRDIOS DOS JOGOS E SUA EVOLUÇÃO

Para entendermos a história dos jogos online, primeiro é preciso olhar para o passado e tentar identificar a relevância dos jogos e como foram incorporados à cultura humana. É difícil determinar com clareza qual foi o primeiro momento em que o conceito de “jogo” foi estabelecido ao longo da história. Jogos talvez façam parte da cultura humana desde seus primórdios, manifestando-se de maneiras diferentes ao longo das eras. Registros históricos apontam para o surgimento dos jogos olímpicos em meados de 776 AC (MONTGOMERY, 1936), como uma das formas de jogos institucionalizados mais antigas de que se tem registro. Talvez possamos considerar os “jogos olímpicos” como o alvorecer dos jogos na cultura humana, a partir dos quais o conceito apenas transformou-se, evoluiu e consolidou-se ainda mais com o passar do tempo.

Até então, a noção de “jogo” envolvia não apenas jogadores e competições, mas também obrigatoriamente um comprometimento físico dos jogadores para a execução dos jogos. Com o passar dos séculos, não somente a humanidade evoluiu, como também os jogos acompanharam o surgimento de novas tecnologias. Desde antes do final do século XIX a humanidade já estava familiarizada com jogos eletromecânicos, tais como as máquinas de entretenimento operadas por fichas, como por exemplo os caça-níqueis, o jukebox³, e o piano automático (também funcionando por fichas) da famosa marca Wurlitzer² (BRISTOW, 1977). Esses “jogos eletromecânicos”, como iremos chamar daqui em diante, apesar de todas suas vantagens e inovações possuíam algumas limitações que podemos reconhecer hoje; dentre elas o uso de peças e mecanismos complexos para articular os movimentos e interações entre a máquina e o jogador (o que limitava sua aplicabilidade), a mão de obra para desenvolver, montar e dar manutenção nesses sistemas e por último, mas não menos importante: o alto custo de aquisição e o modelo de consumo deste tipo de produto na época.

¹ Jukebox: uma caixa de música operada por moedas/fichas disponível tipicamente em bares, lanchonetes e outros lugares públicos que visavam o entretenimento do público, muito popular nos Estados Unidos da América durante o século 20

² Wurlitzer, a companhia fabricante de pianos fundada por Rudolph Wurlitzer em 1835 nos EUA

2.2. A ERA COMPUTACIONAL

Aqui chegamos em um ponto histórico interessante: na antiguidade, identificamos o surgimento dos jogos olímpicos e, de repente, demos um salto para o final do século XIX com os “jogos eletromecânicos”. Porém percebemos que há uma lacuna de algumas centenas de anos entre esses períodos e certamente há muita história por trás disso; o evento mais importante que nos convém abordar, no entanto, se passa justamente nesse período do reconhecimento dos “jogos eletromecânicos” (no final do século XIX) e na primeira metade do século XX: o período da comumente reconhecido como “Segunda Revolução Industrial”. Em alguns casos também é comum referir-se a esse período como o alvorecer da “Era da Informação”, ou ainda, “Era Computacional” (NORGBERG, 1984).

Com o desenvolvimento tecnológico advento da revolução industrial nesse período da transição entre os séculos XIX e XX, houve o surgimento dos primeiros computadores que se assemelham ao modelo que reconhecemos hoje. A história dos jogos, especialmente dos “jogos online” e dos “videogames” que hoje dominam as mídias sociais e estão presentes na vida cotidiana de inúmeras pessoas, está intimamente relacionada com a evolução dos computadores ao longo da história. Sua origem histórica, como é comum no caso dos jogos, não é absolutamente certa; diversos laboratórios, faculdades e indivíduos durante esse período chegaram a desenvolver diferentes tipos e conceitos de jogos; porém há um consenso que os anos 60 na segunda metade do século XX foram o período em que se consolidaram os “videogames”.

Os videogames, a princípio, tinham um problema em comum com os jogos eletromecânicos: seu alto custo (no caso, o custo do equipamento capaz de reproduzir os videogames, os **computadores**) era proibitivo. Podemos também identificar o surgimento de uma diferenciação de tipos de jogos: haviam os **videogames**, que por sua vez dependiam de uma matriz gráfica capaz de desenhar elementos visuais e até mesmo simular dimensões (2D/3D) em uma tela com o intuito de imitar a realidade; e haviam os “**jogos de computador**”, que precisavam apenas de um console (uma interface de texto, portanto sem a necessidade acelerações gráficas, ou “3D”) e uma unidade computacional (vulgo “**computador**”) para reproduzir suas rotinas lógicas (BRISTOW, 1977).

A popularidade e a variedade dos jogos de computador e, subsequentemente, dos videogames se espalhou com muita rapidez a partir da década de 60, graças ao uso dos circuitos integrados e da redução no custo de produção dos computadores (BRISTOW, 1977; MOORE, 1965). Porém, o seu público a princípio ainda tinha alcance limitado, tanto pelo custo até então proibitivo já mencionado quanto pela falta de divulgação. O seu consumo era de nicho; ou seja, apenas aqueles que possuíam conhecimentos acerca de computadores (e acesso a um desses equipamentos) é que por sua vez tinham ciência dos “jogos de computador”. Portanto, a expansão dos jogos eletrônicos e dos videogames foi tão rápida quanto a expansão e o desenvolvimento dos computadores, pois dependiam deste equipamento para operar.

A utilização de computadores para a concepção, desenvolvimento e execução de jogos era uma ferramenta inovadora, que teve sua concepção associada aos jogos de ficha em meados da década de 70; pois removiam-se os limites anteriormente apresentados pelos jogos eletromecânicos, tornando possível o desenvolvimento e as mais variadas complexidades a serem inseridas nos jogos e videogames de maneira geral. Essa rápida evolução dos computadores permitiu que os jogos evoluíssem tão rápido quanto suas plataformas, criando ciclos de lançamento e renovação e até mesmo uma nova indústria – a indústria dos jogos eletrônicos, como a conhecemos nos dias de hoje. Com toda essa evolução tecnológica em volta dos computadores e das plataformas de jogos e videogames (posteriormente conhecidas como “console”), a descoberta do CI³ trouxe a redução no custo dos componentes necessários para construir esses dispositivos, viabilizando financeiramente os videogames, finalmente popularizando-os (BRISTOW, 1977).

2.3. LEI DE MOORE E O ADVENTO DA INTERNET

Em 1965, ainda na temática da evolução surpreendente dos computadores e seus dispositivos “derivados” ao longo do século XX, Gordon E. Moore, então precursor da *NM Electronics* (que posteriormente se tornou a *Intel Corporation*), publicou um artigo teorizando

³ Circuito Integrado ou circuito monolítico integrado (também conhecido como CI, chip ou microchip – do inglês) é um conjunto de circuitos eletrônicos em uma pequena superfície plana de material semicondutor, normalmente feito de silício

acerca do desenvolvimento dos circuitos integrados e da velocidade de evolução dos computadores. Moore disse:

“Circuitos integrados nos levarão a maravilhas tais como computadores domésticos – ou ao menos, terminais conectados a um computador central – controles automáticos para automóveis e equipamentos portáteis de comunicação pessoal. O relógio de pulso eletrônico precisaria apenas de uma tela para ser plausível nos dias de hoje. (...) Computadores serão mais poderosos e organizados de diferentes maneiras. (...) máquinas similares as que já existem hoje serão construídas a um custo inferior em um ciclo muito mais acelerado. (...) A complexidade para custos por componente mínimo tem crescido a uma taxa de, aproximadamente, 2 (dois) por ano (...) certamente no curto prazo essa taxa deverá continuar senão, talvez, aumentar. No longo prazo, a taxa de aumento é um pouco mais incerta, embora não exista razão para acreditar que não permanecerá constante por ao menos os próximos 10 anos.” (MOORE, G. E. *Cramming more components onto integrated circuits. IEEE Solid-State Circuits Society Newsletter, September 2006. 33-35*)

Com esse artigo, houve o surgimento do que é amplamente conhecido como a “Lei de Moore”. De maneira simples, ela indica que a cada 18 meses (em média), as capacidades computacionais deveriam dobrar. É claro que, há mais de 50 anos desde a publicação desse artigo, não se trata mais de “dobrar” os números a cada 18 ou 24 meses; porém Moore estabeleceu uma visão que se concretizou: os computadores se expandiram de maneira muito acelerada e as capacidades computacionais a cada nova década ao longo dos últimos 50 anos foram ganhos extremamente significativos e propiciaram saltos na capacidade tecnológica da humanidade.

A comunicação via internet é um dos meios mais comuns hoje em dia para interação entre pessoas, difusão de notícias, contato familiar e até mesmo para jogar. Sua origem se deu durante o contexto de Guerra Fria, quando um dos departamentos da **Advanced Research Projects Agency** (ARPA), criado pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos, cria uma rede de computadores e a nomeiam como “ARPANET” em meados de 1969, de forma que houvesse interação entre centros de pesquisas (preferencialmente acadêmicos) para compartilhamentos on-line (CASTELLS, 2003).

A ARPANET originalmente era apenas um pequeno programa dentro de um dos departamentos da ARPA, cujo escopo era o de incentivar os estudos em computação interativa. Com o passar dos anos, seu escopo foi ampliado e novas tecnologias foram desenvolvidas a partir da rede de comunicação originalmente oferecida pela ARPANET. Como a origem da ARPANET estava intimamente relacionada com os departamentos de segurança e inteligência militar (Department of Defense – Departamento de Defesa, posteriormente sendo delegada ao Defense Communication Agency – Agência de Defesa em Comunicações), em 1983 surgiram preocupações acerca dos códigos e protocolos até então desenvolvidos, sob o pretexto de que estes pudessem apresentar algum tipo de vulnerabilidade às comunicações e protocolos de segurança militares. Foi então que o Departamento de Defesa optou por criar uma outra rede mais segura, na época conhecida como MILNET para comunicação interna, e manter a ARPANET apenas como um veículo de pesquisa. Seu nome passa então a ser conhecido como ARPA-INTERNET. Após ser descomissionada em meados da década de 90 e desvinculada das forças militares por sua obsolescência tecnológica, seu nome passa a ser conhecido apenas como Internet, então sob responsabilidade da National Science Foundation (Fundação Nacional de Ciência). Ao final do ano de 1990, Tim Berners-Lee cria a “world wide web” conhecida mundialmente como “WWW”⁴, a partir do qual muitos desenvolvedores passam a programar seus próprios websites. A Internet passa a ser acessada por diversos provedores⁵ diferentes e passa a ser considerada uma rede global de comunicação online entre computadores (CASTELLS, 2003).

⁴ WWW ou “rede mundial” (tradução livre), comumente referida como a “rede mundial de computadores”

⁵ Provedor: empresa ou indivíduo que promove/permite acesso à Internet

Conforme o acesso à internet se expande, os jogos são aperfeiçoados, começam a ser introduzidos nas realidades virtuais, embora a autora não tenha logrado êxito em encontrar uma prova documental acerca do primeiro jogo eletrônico inventado, acredita-se que seus indícios (sendo-os visto como experimento) ocorreu durante a década de 1950 iniciado por um jogo simulando uma partida de tênis com o nome “*TENIS FOR TWO*”. Em 1972 a Atari (empresa pioneira em jogos de arcade e console) aprimora um jogo conhecido como “*PING-PONG*”, criando o “*PONG*”. Durante o avanço tecnológico, os jogos eletrônicos começam a ser aprimorados, sendo utilizados e destinados a fliperamas popularmente conhecido como Arcade, consoles (Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation, Xbox e outros) e computadores, os jogos passam a ser uma forma de lazer e os jogos multiplayer (mais de um jogador ao mesmo tempo) se popularizam.

Com o avanço e melhoramento da rede mundial de comunicação de computadores (Internet) e de suas tecnologias desde a década de 60 até meados de 1990 (quando a internet finalmente se popularizou), passam a existir jogos com a possibilidade de interação entre jogadores em tempo real, condição a qual referir-se-á daqui em diante meramente como “online”. Conforme observado pela autora, com a evolução na computação gráfica experimentada a partir do final do século XX até o presente momento, os jogos passam a gozar de novas aparências, gráficos, e diferentes modos de jogo como por exemplo os MMORPG⁶ e FPS⁸, com o surgimento de gêneros como os MOBA⁷ após da primeira década do século XXI, entre outros. Acredita-se que o primeiro jogo online de interação multiplayer, foi criado pela Apple em 1989, no qual era utilizada a linha telefônica para comunicação entre os jogadores, como se um jogador ligasse para o outro para se comunicarem, tratava-se de um jogo de xadrez (VICTOR, 2018).

⁶ **Massively Multiplayer Online Role-Playing Game** – Jogo Online Massivamente Multijogador de Interpretação de Personagens, comumente jogos online que concentram um número muito grande de jogadores ao mesmo tempo; fugindo do tradicional conceito de jogo multijogadores que possibilitava apenas 2 a 8 pessoas interagindo em uma mesma sessão ou partida.

⁷ **Multiplayer Online Battle Arena/Arcade** – Jogo Online Multijogador de Batalha “Fechada”, jogos com um grupo grande (5 a 100 pessoas, em média) por sessão/partida, que não tem o propósito de serem jogados individualmente, mas diferem essencialmente do gênero e propósito proposto pelos MMORPG.

⁸ **First Person Shooter** – Jogo de Tiro em Primeira Pessoa.

A Internet, desde sua popularização e desvinculação aos órgãos militares no começo dos anos 90, passou a desempenhar um papel importante como meio de comunicação em tempo real. Nesta época era muito comum os *bulletin boards*⁹, que posteriormente deram origem aos programas de *chat*¹⁰ em tempo real, tal como MSN alguns anos mais tarde. Durante os anos 2000 algumas desenvolvedoras de jogos começam a programar alternativas de comunicação por mensagens de texto durante as partidas, pouco tempo depois alguns canais de voz como Skype e TeamSpeaker, são usados para uma interação mais rápida entre as pessoas e entre os jogadores online. Após essas formas de comunicação, as desenvolvedoras de games, começam a introduzir a comunicação por voz/áudio dentro dos jogos, sem a necessidade de utilizar um outro programa e/ou plataforma para um contato mais rápido durante as partidas.

Conforme experiências da própria autora, através do fácil acesso da interação de voz, o contato com outros players (jogadores online) que muitas vezes são desconhecidos, se torna instantâneo possibilitando a conversação fluente durante as partidas de jogos online, esse contato se dá com jogadores das mais diversas regiões, Brasil, Peru, Estados Unidos, França, China e outros, possibilitando acesso a diversas pessoas que possuem o mesmo interesse, porém que nunca se viram, mas que desenvolvem uma amizade, em alguns casos se relacionam, se casam, tanto dentro de um mesmo estado, país ou até mesmo entre estados diferentes, países diferentes, se torna muito acessível qualquer contato, até mais que Facebook e Instagram, pois, mesmo que nas redes sociais seja preciso adicionar uma pessoa para ter uma amizade, nos jogos o primeiro contato (texto ou voz) não necessariamente ocorre por ter a pessoa dentre seus contatos adicionados em uma conta online, essa interação ocorre durante a partida com “aleatórios” (nomenclatura online para jogadores que não fazem parte do grupo de amigos conhecidos), sejam eles crianças, adolescentes, adultos ou idosos.

⁹ **Bulletin Board** ou **BBS (Bulletin Board System)** são programas executado em servidores que permitem a conexão de usuários utilizando um programa de terminal, através dos quais usuários poderiam trocar mensagens, enviar e baixar arquivos, ler notícias e avisos, dando origem ao que posteriormente seria considerado o conceito de “*chat*”

¹⁰ **Chat** tem origem no termo em inglês, de “conversar”, no contexto da Internet, se refere a uma sessão de conversas online com 2 ou mais participantes (podendo ser privativas entre dois indivíduos ou em grupos maiores)

Esses tipos de jogos, tem se tornado cada vez mais acessados, provavelmente não apenas pelo jogo em si, pois o estilo do jogo influencia muito em cada jogador, mas também pela forma rápida de interagir e passar um tempo com alguém, sem precisar se expor, pois se um jogador erra durante a partida, ninguém sabe quem esse jogador é de verdade, e na próxima ele pode jogar com outras pessoas que não sabem que ele errou na partida anterior, então nem sempre a constrangimento, diferente do que ocorre na realidade em sala de aula por exemplo, na qual uma criança dê a resposta errada e outros colegas possam rir. Então o jogador está se divertindo, se ocupando, contatando outros, melhorando suas habilidades, sem timidez ou vergonha, ele está vivendo a chamada “realidade virtual”.

Nesse sentido, alguns dos motivos que podem levar os jovens a optarem pelas vivências no mundo virtual, podem estar no desinteresse pela escola, por ela não proporcionar práticas que signifiquem o sujeito "aluno", tornando-o apenas mais um diante de tantos outros (TONCHE, 2014) ou por dificuldades em se relacionar com outras pessoas, por ser uma criança ou adolescente socialmente retraído (SZYMANSKI, 2004). Os jogos podem, em certa medida, se a escola se apropriar de metodologia tecnológicas, se tornar um fator que desperte o interesse de alunos que buscam, no ambiente virtual, espaço para se divertirem e fazerem amigos.

3. METODOLOGIA

Esta foi uma pesquisa qualitativa que, partindo de uma dúvida empírica da autora, buscou compreender as vivências e experiências acerca do tema, considerando as singularidades e conhecimentos dos pais que se voluntariaram em participar.

As pesquisas do tipo qualitativas buscam em suas análises compreender todo o entorno das informações coletadas, desde a pergunta até as respostas, avaliando nas raízes da fenomenologia nas diferentes correntes de seu segmento, sendo elas “o interacionismo simbólico, a etnometodologia, os estudos culturais e a etnografia” (ANDRÉ E GATTI, 2010, página 3), nas quais estão envolvidos os sujeitos e as informações apresentadas, respeitando como um todo o ambiente no qual estão inseridos, a cultura, as vivências, a história e experiências, buscando a compreensão para uma análise fidedigna.

Este tipo de pesquisa apresenta certas dificuldades em primeiro momento para validação dos seus dados e análises dos mesmos, pois se trata da compreensão das informações obtidas e do pesquisador que as analisam (MINAYO, 2012), dentro desse tipo de pesquisa é preciso empatia do pesquisador para com o voluntário, para que haja no momento da análise, reconhecimento e entendimento do ambiente social ao qual essa pessoa pertence ou que o mesmo foi educado (MINAYO, 2012).

A compreensão é chave para a pesquisa qualitativa. MINAYO (2012, página 623) afirma que “o verbo principal da análise qualitativa é compreender”, pois se faz necessária a compreensão a partir do olhar do outro, a mesma reforça que o compreender não é algo inquestionável e que sempre há uma nova compreensão, uma nova forma de estudo do que foi compreendido.

GATTI (2012) informa que uma pesquisa não se trata apenas da técnica como se realizou, mas da abordagem e da “compreensão da realidade”, de forma que parte da pesquisa está na perspectiva do pesquisador, desde a pergunta inicial, as hipóteses, a coleta dos dados, análise de cada informação, até a sua consideração final.

Inicialmente a pesquisa pretendia ser realizada com pais/responsáveis de estudantes de com quatro turmas, sendo duas de quinto ano do ensino fundamental, uma turma da rede pública

e a outra da rede privada, as outras duas turmas do segundo ano do ensino médio, sendo novamente uma da rede privada e a outra da rede pública, estipulando-se aproximadamente trinta alunos por turma, totalizando 120 pais participantes.

Embora houvesse contato e tentativa da autora com as escolas, poucas se disponibilizaram em abrir espaço para realização da pesquisa no segundo semestre de 2020.

No caso da rede privada todas as escolas contratadas, inclusive algumas de cidades próximas, o retorno a pesquisa foi negativo, ambas com o esclarecimento que devido à pandemia atual ocasionada pela COVID-19 e os processos de rematrícula, sobrecarregou-se os pais e a escola, impedindo-os de incluir qualquer atividade extra, além das já realizadas e programadas pela instituição.

Nas escolas da rede pública a única escola contratada de 5 ano do ensino fundamental, se prontificou rapidamente em colaborar com a pesquisa, desde a coordenação e direção, até a professora da classe escolhida (a turma foi selecionada pela própria escola pela participação ativa de pais e frequência dos alunos na realização das atividades), para a escola pública de segundo ano do ensino médio houve retorno e interesse imediato de um membro do corpo docente, possibilitando o contato com responsáveis de uma turma de segundo ano do ensino fundamental.

Para a realização da pesquisa, primeiramente os pais interessados precisaram assinar o termo de consentimento, que foi entregue conforme o método que a escola utilizava para contatá-los, fosse por via impressa fosse por meios digitais (e-mail, aplicativos de texto). Após a devolução dos termos com a assinatura dos interessados e com a opção de contato escolhida para o envio do questionário, fosse por e-mail ou aplicativo de texto WhatsApp, os participantes receberam o link (elemento hipermídia, que permite acesso a um conteúdo web) para acesso ao questionário.

O questionário foi criado na plataforma Google Forms, uma opção da empresa Google, para criação e execução de pesquisa através de questionários, que permite a criação de um link de acesso para a inserção de dados (perguntas e respostas).

Conforme definido, os questionários não permitiam a identificação, sendo utilizado um código. Desta forma, garantiu-se o sigilo e anonimato das informações, conforme previsto na aprovação realizada pelo Comitê de Ética em Pesquisas com Seres Humanos

3.1 ESCOLAS DA REDE PRIVADA

Devido a não possibilidade das escolas privadas em participar da pesquisa neste momento, não houve participação de pais da rede particular de ensino, comprometendo parte da pesquisa, que pretendia compreender, observar se existiam diferenças no contato dos pais das redes particulares e públicas de ensino com os jogos e as plataformas mais utilizadas para a realização das partidas.

3.2 ESCOLA PÚBLICA ENSINO FUNDAMENTAL - 5 ANO

O primeiro contato com a escola foi através de ligação telefônica, porém para uma melhor compreensão sobre a pesquisa, Termo de Consentimento de entrega aos pais e contato com o questionário, foi solicitado pela coordenação da escola o envio desses documentos. Após avaliação da coordenadora da escola marcou-se a data para a entrega dos termos em vias impressas para que fossem entregues aos pais junto com as atividades quinzenais (medida adotada pela escola para a realização das atividades escolares durante a pandemia). Após 15 dias a escola informou que já estava com os termos assinados e poderiam ser retirados. Assim prosseguiu-se com a pesquisa, agora diretamente com os pais/responsáveis pelos alunos.

A turma escolhida possuía 29 alunos, sendo convidados 29 pais. Dos 29 termos entregues, 27 retornaram e destes apenas 5 pais demonstraram interesse pela pesquisa e, entre os voluntários, 4 solicitaram o envio do link com o questionário pelo aplicativo de texto WhatsApp e 1 por e-mail, sendo então encaminhado.

3.3 ESCOLAS DO ENSINO MÉDIO DA REDE PÚBLICA - 2 ANO

O contato com a escola ocorreu pelo aplicativo de texto WhatsApp, através de um membro do corpo docente conhecido pela autora, que demonstrou interesse na pesquisa, se prontificando rapidamente para auxiliar e contribuir com a mesma.

A turma escolhida nessa escola era composta por 40 alunos. Todos os pais/responsáveis foram comunicados/informados sobre a pesquisa, mas apenas um demonstrou interesse em participar, solicitando que o termo e o questionário fossem enviados pelo aplicativo WhatsApp.

4. O QUE OS PAIS/RESPONSÁVEIS SABEM SOBRE JOGOS E OS JOGADORES ONLINE

Como já indicado, seis (6) pais/responsáveis demonstraram interesse na pesquisa retornando os Termos de Consentimento Livre e Esclarecidos assinados, entretanto, apenas quatro (4) responderam efetivamente ao questionário. Desta forma, apresentamos a seguir os resultados dos dados obtidos com esta amostra, ainda que reduzida, mas significativa para uma primeira compreensão sobre o tema e para os objetivos propostos.

4.1 CONHECIMENTO SOBRE OS JOGOS

Sobre a experiência dos pais/responsáveis com jogos, os quatro (4) pais/responsáveis afirmaram já terem jogado algum jogo eletrônico, independentemente de sua plataforma (videogame, computador, celular e outros), porém apenas dois (2) deles afirmaram ter alguma experiência em jogos online, permitindo observar que mesmo havendo uma vivência anterior com jogos eletrônicos, esses participantes da pesquisa não necessariamente demonstram conhecimento acerca jogos online, sobre conhecer tantas possibilidade disponíveis e proporcionadas pelos jogos virtuais, como no caso das interações online, jogos de classificação (alguns jogos possuem modo competitivo que classificam o nível do jogador, como por exemplo *Bubble Shooter*, possui sistema de classificação, podendo ser jogado apenas na modalidade online, para que o nível do jogador seja avaliado, mesmo que neste caso não haja interação com outras pessoas, mas tornando visível o “*nick*” (abreviação da palavra em inglês “*nickname*” (apelido) que o jogador escolhe para jogar) e jogos como *Pokémon Go*, em que o jogador precisa estar conectado há um sistemas “*WiFi*” (nome popular para tecnologia WLAN – Wireless Local Area Network) ou internet de dados móveis, disponibilizada pelas redes de telefonia móvel, para que seja possível a realização da partida.

É possível que haja algum contato dos filhos com esses jogos e que os pais/responsáveis não tenham conhecimento de que são jogos online. Se isso ocorre, provavelmente seja por desinformação ou por se relacionarem com os jogos online da mesma forma que vivenciaram os jogos eletrônicos e não necessariamente online. Esse tipo de experiência ou desinformação, pode ser um elemento de preocupação, haja vista que essas interações podem apresentar risco à criança ou adolescente, motivo pelo qual, a escola, de forma geral, a educação necessite ter maior domínio desses conteúdos, para que possa orientar estudantes e pais/responsáveis, bem

como, em alguma medida acrescentar esse tipo de conteúdo em suas práticas, contemplando o que está previsto na Lei 9394/1996 (LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Escolar) que cita no Art. 1º, parágrafo 2º, “ A educação escolar deverá vincular-se ao mundo do trabalho e à prática social”. Se considerarmos que, às circunstâncias de pandemia, favoreceram o cenário para execução de trabalhos escolares nas residências, através do “home office” e do online, bem como a socialização, através da interação online com familiares, amigos, vizinhos e outros, abre-se um caminho para que as instituições escolares possam explorar, com segurança e responsabilidade esse tipo de instrumento, como por exemplo os jogos online.

Os pais e mães respondentes da pesquisa, quando questionados sobre dedicarem tempo a conhecer esses jogos, a maioria informou destinar aos jogos eletrônicos parte de seu tempo, exceto um que mencionou não jogar, embora já tenha tido contato. Os outros três (3) participantes salientaram uma frequência semanal em contato com os jogos eletrônicos, ainda que estes não sejam precisamente online, apresentando interesse e até mesmo exemplo deles aos filhos sobre o envolvimento com os games, permitindo compreender que não se trata de um lazer apenas para crianças e adolescente, mas para adultos, pais, também podem utilizar-se desse lazer/passatempo.

Ainda que haja controvérsias, alguns autores baseiam-se em teorias de substituição de atividades para justificar o tempo destinado aos videogames e jogos eletrônicos, demonstrando que os players negligenciam a realização de atividades sociais e outras com grande importância (ABREU ET AL 2008), sugerindo o entendimento de que ainda que os jogos conduzam a sentimentos de prazer, o acesso frequente aos mesmo pode tornar-se um vício, causando aos jogadores dependência desta atividade eletrônica, impossibilitando as realização de outras atividades importantes para o convívio social.

Quando perguntado sobre o tempo/período que os filhos tem contato e jogam videogames os pais/responsáveis responderam, em sua maioria, que esse acesso inicial ocorreu há menos de 4 anos. Apenas o responsável pelo aluno do ensino médio informou que o primeiro contato ocorreu entre 5-6 anos atrás. Sobre o tempo jogando online todos informaram que este contato ocorreu há menos de 4 anos.

Desta forma, podemos observar que o contato com jogos dessa natureza ocorreu ainda na infância, considerando-se que os alunos de quinto ano do ensino fundamental possuem, em

média, idades entre 10 e 11 anos, e sendo seu acesso aos jogos com menos de 4 anos, jogado pela primeira vez por volta de seis (6) anos de idade, inclusive com jogos online, evidenciando uma exposição precoce há conteúdos virtuais. Cabe lembrar que, situações cotidianas, em que crianças de 2 e 3 anos, procuram por celulares e tablets para distração, e em alguns momentos não havendo monitoramento de um responsável sobre o conteúdo acessado, podem acessar sites/conteúdos inadequados à idade ou mesmo, que os colocam em risco do ponto de vista das situações de pedofilia constantemente noticiados pela mídia, com os jogos online, esses riscos também se mostram evidentes, principalmente quando crianças muito novas não tem monitoramento constante dos pais/responsáveis.

Sobre as plataformas mais utilizadas para acesso aos jogos, todos os participantes informaram os acessos através de celulares e tablets, apenas dois acrescentaram o acesso por meio de computador e/ou notebook e um informou através do console (Xbox, PlayStation e outros).

Nos dados obtidos fica evidente que, os dispositivos móveis são a tecnologia utilizada que mais facilita o contato com os jogos virtuais, levantando a hipótese de que sendo de custo monetário mais baixo que o de console ou computador, melhor portabilidade (podendo estar em bolsas, bolsos da própria roupa), fácil manuseio e conectividade através de rede wireless e dados móveis, estes dispositivos se tornam a fonte mais acessível para o consumo de conteúdos virtuais, possibilitando as diferentes classes sociais o contato com o mundo virtual, mesmo com sua tecnologia sendo mais recentemente desenvolvida para essa finalidade. A conectividade através de consoles existe, como já vimos, antes mesmo dos computadores e dispositivos móveis, ainda que seja um dos primeiros equipamentos criados para a finalidade de jogos eletrônicos.

Com o desenvolvimento tecnológico dos jogos para console, bem como o dos computadores, a tecnologia atual exige do usuário investimento em equipamentos de qualidade, que permitem acesso a jogos mais elaborados tanto em conteúdo, como em gráficos. Ainda que muitos jogos estejam disponíveis para celulares e tablets, quando jogados em computador e consoles o desempenho é qualitativamente melhor, por serem desenvolvidos para amplas plataformas, e/ou pelo uso de emuladores (programa que imita um outro sistema) de sistemas operacionais de dispositivos móveis, o custo para aquisição de alguns jogos se torna alto. Como exemplo podemos citar o caso do jogo *Among Us*, que para plataformas de dispositivos móveis

seu custo é gratuito, para jogá-lo no computador seu custo é de aproximadamente R\$11,00 (onze reais), uma vez que o game é comprado, ele fica disponível por tempo indeterminado para o aquisitor. Mostra-se assim, que existem vantagens e desvantagens entre os usos das diferentes plataformas, ainda que algumas sejam mais recentes que outras.

Nesse sentido, o estudo com estudantes de escolas particulares poderia evidenciar diferenças em relação ao acesso e uso desses jogos. Como não foi possível realiza-los nesse momento, cabe observar que um outro estudo pode e deve ser realizado nesse sentido.

4.2 OS JOGOS E AS INTERAÇÕES ONLINE

Quando solicitado que informassem os jogos online mais jogados pelas crianças ou adolescentes, podendo informaram mais de um jogo, o game *Among Us* teve maior destaque. Esse jogo está disponível para amplas plataformas, sendo gratuito para celulares ou tablets, favorecendo a aquisição do game, bem como maior acesso entre os usuários de dispositivos móveis. Entre os participantes da pesquisa, este jogo é acessado pela maioria das crianças e adolescentes que utilizam dispositivos móveis para jogar.

Cabe lembrar que *Among Us* é um jogo simples e leve e sua classificação indicativa é para maiores de 9 anos, estando adequado à idade dos filhos dos pais participantes da pesquisa, entretanto, não é possível afirmar que crianças e menores não tenham contato com esse tipo de jogo, haja vista sua disponibilidade para aparelhos celulares.

Este jogo permite um total máximo de 10 participantes por partida, ocorrendo em uma nave espacial. Existem duas formas de encerrar a partidas quando não se é impostor, são elas concluindo todas as “tasks” (tarefas), ou encontrar entre os 10 participantes os impostores (o número de impostores pode variar de 1 a 3 entre os 10 jogadores, podendo variar de acordo com a escolha do “host” (no português hospedeiro, nos jogos o líder da partida). No jogo os impostores têm a função de matar os participantes que não são impostores, assim, para identificar entre os participantes quem é ou não impostor, é preciso localizar o corpo do player que fica na nave, quando morto pelo impostor. Quando alguém encontra o corpo é convocada uma reunião entre os jogadores, através de uma opção do próprio game, sendo essa, reunião realizada através de chat de texto, quando então os participantes mencionam todo seu percurso. Nessa conversa, aquele que a maioria não concordar com a versão é escolhido para ser ejetado

da nave, seguindo-se a partida. O jogo é simples e leve em suas propriedades, porém para ser um bom jogador, é preciso que o impostor seja um bom enganador, para que todos acreditem nas suas versões.

Outros jogos muito conhecidos entre crianças e adolescentes e informado pelos pais/responsáveis participantes da pesquisa foram o *League of Legends*, conhecido popularmente como “*LoL*”, e o jogo *Teamfight Tactics*, conhecido como *TFT*, ambos com classificação indicativa para maiores de 12 anos. Enquanto no *LoL* a partida ocorre entre dois times, com 5 jogadores em cada, em que a vitória ocorre através da destruição da base inimiga, com comunicação entre os jogadores através de chat de texto, no *TFT*, um jogo da modalidade “todos contra todos”, o jogador não participa de equipe alguma, com vitória através do único que sobreviver a batalha, e com chat de texto para comunicação, para informar a localização de algum player, habilidade utilizada para último golpe ou até mesmo para provocação entre os players.

O jogo *League of Legends*, é popular entre os usuários que acessam jogos por meio do computador, por ser um jogo em equipe e não precisar de equipamento de alto custo para seu funcionamento, sendo acessível em computadores e notebooks com especificações mais simples, não necessitando alta tecnologia.

Os jogos *Fortnite* e *Free Fire*, são jogos da mesma modalidade “campo de batalha”, ambos permitem opções de partidas individuais ou em grupos com limite máximo de 4 jogadores no “squad” (esquadrão), nos quais ganha a equipe ou indivíduo que sobreviver por último. Ambos os jogos possuem classificação indicativa para maiores de 12 anos, e são gratuitos. A diferença entre eles está nas plataformas permitidas para se jogar.

O game *Fortnite* foi desenvolvido para todas as plataformas, enquanto o game *Free Fire* foi desenvolvido apenas para dispositivos móveis (podendo ser acessado no computador através de emuladores). Entre os responsáveis que mencionam esses jogos como mais acessados, está um aluno do ensino fundamental, que não atende aos requisitos mínimos da classificação indicativa, por ter menos de doze (12) anos. Consideramos que este acesso, ocorra por desconhecimento dos responsáveis sobre os jogos possuírem classificação indicativa ou mesmo, por não considerarem haver algum “risco” de ser utilizado por idade inferior ao indicado. A comunicação nestes jogos é através de chat de voz, para que haja uma ação imediata

entre os membros da equipe, não perdendo frações de segundo ao digitar. Portanto, a comunicação por voz é uma condição necessária e fundamental para o bom desempenho no jogo. Cabe pensar que, nesses momentos, o modo como um jogador se refere ao outro pode ter conteúdos carregados de preconceitos ou mesmo agressivos/violentos, haja vista que aquele que erra pode levar a equipe a perder a partida e que esses jogadores nem sempre se conhecem.

Outro jogo mencionado pelos responsáveis/pais participantes da pesquisa foi o *Paladins*, disponível apenas para computadores e consoles. Esse jogo está atualmente disponível de forma gratuita, com classificação indicativa para maiores de 12 anos, sendo um jogo entre duas equipes, contando com cinco (5) jogadores em cada time. Os mapas envolvidos no jogo proporcionam diversas formas para a vitória do time, seja em escolta de carga ou em domínio de regiões específicas de cada mapa. A maneira como os jogadores dialogam ocorre através de chat de voz, possibilitando informações imediatas entre eles.

Apenas um dos pais informou não ter conhecimento sobre o(s) jogo(s) mais acessado(s) pelo filho, demonstrando não haver monitoramento sobre os conteúdos acessados pela criança. Desta forma, pode-se supor que isso ocorra devido a rotina de trabalho e execução de atividades que impossibilitam esse acompanhamento junto a criança, deixando em aberto questões como: “Por que este responsável não consegue saber sobre o jogo acessado pela criança?” ou talvez “Quais motivos levam um pai/mãe a permitir o acesso a jogos online sem conhecimento do jogo?”. Algumas hipóteses podem ser levantadas, entre as quais o fato de ter muito rápido avanço tecnológico, bem como a criação e desenvolvimento de novos jogos que dificultam o acompanhamento/conhecimento por parte dos pais, bem como, pelo fato de que crianças e adolescentes, em contato com outros jogadores online, podem facilmente tomar contato com novos jogos sem o conhecimento de seus responsáveis.

Todos os jogos mencionados pelos participantes da pesquisa, apresentam interações multiplayer, seja por conversas de texto, seja por chat de voz, facilitando as interações com outros jogadores, favorecendo o contato com diversas pessoas, sejam elas conhecidas ou não. Portanto, ainda que a amostra seja pequena, todos os participantes da pesquisa indicam, pelo tipo de jogo mencionado, que seus filhos estabelecem contato com outros jogadores online.

Na pergunta em aberto sobre o que sabem os pais sobre como os filhos conheceram os jogos, três (3) pais responderam, com relatos que seguem:

“A irmã mais velha começou a jogar e ela entrou junto. (A irmã conheceu com amigos na escola)”. (responsável 1)

A resposta apresentada permite saber que o primeiro contato com os jogos começou na escola por influência dos amigos com a filha mais velha, que posteriormente compartilhou com a irmã mais nova, demonstrando a influência que os amigos exercem, inclusive para a prática de um hobby desenvolvido no âmbito doméstico.

“Pra falar a verdade não sei direito como se joga sei q tem vários amigos na sala do jogo”. (responsável 2)

Podemos compreender que embora este responsável saiba da existência das interações durante a partida, o mesmo não sabe com ela efetivamente ocorre, e nem como a mesma começou. Talvez esse seja um ponto não observado quando a criança começou a interagir nos jogos.

“Pesquisando na internet e com informações dos irmãos e colegas da escola.”. (responsável 3)

Fica evidente que houve curiosidade/iniciativa da própria criança em obter informações sobre conteúdos de jogos, demonstrando conhecimento para além dos jogos, como o de “navegar” pela internet para se manter atualizada sobre os conteúdos que possui contato. Este relato reforça o que constatamos no primeiro relato, o da influência dos colegas de classe/escola para a prática e hábito nos jogos, bem como do irmão mais velho que contribui para maior contato com esses jogos.

Diante dos relatos, fica evidente as influências dos amigos e colegas da escola, bem como a influência de outros membros da família, como a dos irmãos, bem como dos próprios pais, como identificado no início, ou seja, a frequência dos pais em acesso aos jogos durante a semana, contribuindo para esta prática de lazer e diversão.

Sobre o tempo que cada criança/adolescente leva jogando, os participantes selecionaram umas alternativas diferentes, permitindo a observação de que não existe um padrão para o tempo que se passa nos jogos, e que em alguns momentos há dificuldade para controlar esse tempo,

entretanto alguns responsáveis indicaram procurar monitorar o tempo dedicado aos jogos por seus filhos.

Estudos apontam e recomendam que o tempo adequado para despende em jogos eletrônicos seja de aproximadamente uma hora, e que jogos que ultrapassem esse tempo, seja por conta da história ou da duração da partida, se façam durante os fins de semana, evitando jogar próximo ao horário de dormir e por mais de 50 minutos sem uma pausa de pelo menos 10 minutos (Alves e Carvalho, 2011), proporcionando melhor experiência e condições saudáveis para o jogador, tanto dentro dos jogos (evitando cansaço mental) como na “vida real”, podendo desenvolver hábitos saudáveis, sem se afastar da prática que agrada esses jogadores.

Ainda que não haja um padrão sobre o tempo adequado a ser destinado aos jogos entre os filhos dos responsáveis participantes da pesquisa, alguns deles conseguem determinar um período em que o acesso aos games ocorre, sendo este na maioria das informações apresentadas, durante o período noturno, provavelmente, período este, em que já se encerrou o horário escolar, bem como as tarefas advindas de demandas escolares. bem como possíveis atividades domésticas. O período noturno também pode ser o momento em que os pais/responsáveis, têm a possibilidade de acompanhar as partidas e as relações que podem se desenvolver através dos jogos, o que pode não ser tão adequado às crianças, pois acaba-se jogando próximo ao horário de dormir, e como já visto, não é o recomendado por alguns estudos.

Tratando de forma mais específica sobre as interações online e a possibilidade de contato com outros jogadores desconhecidos, cada pai ou responsável apresentou um tipo de resposta, bem como sua segurança em relação à resposta, sendo elas, como se segue.

Um informou que o filho joga apenas com amigos conhecidos (todos conhecidos pessoalmente), porém o mesmo não classifica seu conhecimento acerca desse contato com absoluta certeza. Sobre essa incerteza, algumas hipóteses podem ser levantadas, desde o desconhecimento das interações com outros jogadores além dos conhecidos, ou por insegurança com relação criança, por não ter confiança absoluta na fala quando questiona sobre com quem está a jogar, ou pelo pouco conhecimento acerca do jogo, acreditando que o mesmo só ocorra com amigos próximos.

Outros responsáveis informam saber que a criança ou adolescente joga com amigos, conhecidos e pessoas que não conhecem, mas, nesse caso, com outras pessoas apenas quando

obrigatório. Ambos os responsáveis informam ter certeza absoluta sobre o dado informado, demonstrando que há conhecimento pleno destas interações e sobre os jogadores que são contatados.

Um dos pais que afirma conhecimento sobre o filho jogar sozinho ou com apenas conhecidos, salienta que mesmo que a criança entre no voice com os conhecidos, o áudio da conversa é ouvido por todos que se encontram no ambiente onde se realiza o passatempo, mesmo com a disponibilidade de acompanhar esses diálogos, o mesmo não demonstra certeza absoluta sobre a informação dada, apresentando que por mais que haja um monitoramento, ainda há dificuldades em saber realmente quem são os outros jogadores. Essa observação parece colocar um alerta sobre o quanto é possível que os pais/responsáveis acompanhem plenamente todas as interações a que seus filhos estão sujeitos nos jogos online.

Pode ser interessante para que os pais consigam acompanhar essas interações, e saber se os jogos são ou não indicados aos seus filhos, dialogar com eles, demonstrando confiança e interesse nesse gosto pessoal da criança ou adolescente. Conversas francas sobre os riscos e perigos da vivência online, considerando-se manter o computador/notebook ou console em ambientes de acesso a todos, podendo haver contato visual com a tela de jogo, podendo acompanhar tanto as partidas quanto os chats de texto, e onde seja possível ouvir quando há o diálogo por voz. Aos que jogam a partir de dispositivos móveis, manter a criança com o dispositivo por perto, evitando que se feche em ambientes como quartos, por exemplo, pode ser preventivo de situações de violências verbais e outras. Essas são algumas sugestões que podem melhorar o monitoramento durante os jogos. Ainda, que as escolas, conhecendo melhor esses jogos, possam também exercer papel educativo e não repressivo aos jogos online.

Quando questionados sobre saberem acerca da comunicação com outros jogadores durante as partidas, três (3) dos participantes da pesquisa informaram conhecer sobre essa comunicação, um entre eles salientou que sabia sobre o contato apenas com conhecidos, enquanto os outros dois, afirmaram conhecimento acerca dos conhecidos e desconhecidos pessoalmente, que jogam com o filho.

O quarto responsável informou não saber sobre as interações com outros jogadores, menos ainda com desconhecidos, essa resposta demonstrou que não houve compreensão acerca do que se foi perguntando, pois anteriormente o mesmo responde que a criança jogava apenas

com conhecidos. Outra hipótese, é a de que a criança não dialoga durante as partidas com outros jogadores, ainda que o jogo permita, porém encontramos dificuldades em analisar sobre essa resposta, dado ao contexto de aplicação do questionário, ainda sim, é possível observar que pais/responsáveis mantêm certo desconhecimento sobre jogadores online e sobre a interação que seus filhos estabelecem com esses players.

Nas respostas obtidas, os únicos que possuíam conhecimento sobre o contato com os jogadores online foram os pais da criança do ensino fundamental privado e a mãe da adolescente (Ensino Médio), os pais das crianças do ensino fundamental público apresentaram pouco conhecimento sobre os jogos e o que o mesmo proporciona, favorecendo, neste pouco conhecimento, um espaço vulnerável para a criança, pois não há controle, e se há, não se sabe como fazê-lo, reforçando nesta pesquisa a importância de ser ter dentro do ensino básico, práticas que permitam a informação e conhecimento sobre o mundo virtual, sobre seus benefícios e malefícios, considerando que “os games se inserem num contexto cultural-curricular juvenil” (MOITA, 2007a, p.58), pois atualmente os jogos fazem parte das vivências e desenvolvimento das crianças e adolescentes.

Ainda, como dado constitutivo da pesquisa, foi solicitado aos pais que haviam respondido sobre saber em relação às interações online, que relatassem brevemente como ocorre esse contato dos filhos com os outros jogadores. Os responsáveis relataram o que segue

“No lol, ela entra em time por sorteio com outras 4 pessoas aleatórias (Se n estiver jogando com algum amigo) e então, se ela gostar do jogador do time dela e tiver um bom entrosamento, ela adiciona esse jogador e eles podem jogar junto em voice quando quiserem.” (Primeiro relato).

Neste primeiro relato a mãe mostra que conhece o funcionamento de localização de partida ao mencionar “*ela entra em time por sorteio com outras 4 pessoas*”, ou seja, são 5 pessoas aleatórias, porém de níveis próximos que formarão um time. Em sequência ela relata que se há uma boa comunicação/contato com um desses participantes aleatórios a filha adiciona para que possam jogar mais partidas juntos futuramente. Ao esclarecer como esse contato ocorre, ela demonstra que há comunicação da filha sobre com quem ela está jogando, como e onde ela conheceu o colega, indica que há interesse da mãe em saber quem participa do time

com a filha, remetendo a uma boa comunicação entre mãe e filha, bem como confiança de que a companhia é boa para sua filha.

Como já mencionado anteriormente, o jogo “LoL” (*League of Legends*), funciona com diálogo através de chat de texto, só sendo permitida a conversação por voz, quando os jogadores são amigos dentro do jogo, porém nem todos os jogos se apresentam dessa forma, ou seja, jogos como *Fortnite*, *Paladins* e *Free Fire* (mencionados pelos pais) são jogos que normalmente o primeiro contato se dá diretamente por voz, ainda que tenha a opção de texto, ela raramente é utilizada, pois o tempo que se passa digitando uma informação, demanda mais segundos e minutos da partida, e isso pode fazer com que a equipe perca o jogo, então, sendo instantânea a informação por voz, torna-se na maioria desses jogos a primeira forma de contato entre os jogadores.

“O jogo por console fica na sala e acompanhamos o tempo todo. Os de celular e laptop, acompanhamos por histórico, visualização e bastante diálogo com ela. Quando há qualquer tentativa de diálogo escrito no jogo, geralmente ela nos comunica e não mantém continuidade no jogo. Migrando para outra partida ou jogo.” (segundo relato)

Neste segundo relato parece existir uma estratégia utilizada pelos pais, qual seja, em manter o dispositivo em um ambiente ocupado por todos na residência, que proporciona um controle maior sobre a comunicação com outros jogadores, bem como acompanhamento dos games jogados, o diálogo entre os pais com a filha também parece favorecer o monitoramento sobre os jogos e as pessoas com as quais a mesma está jogando, bem como o conhecimento dos responsáveis sobre o mundo dos games acessados pela criança/adolescente.

Quando solicitado que informassem o que consideravam como fatores para que os filhos continuassem a jogar, um dos responsáveis respondeu que “*Devido à pandemia, tem ocupado um tempo maior, com os jogos*”, demonstrando que neste momento de isolamento, restrições para atividades em lugares públicos, tem ocasionado uma frequência maior nos jogos, se tornando o lazer principal.

Alguns dos motivos que podem ser considerados para esse tipo de tempo destinado aos jogos, conforme seus relatos, também ocorra pelo tipo de residência, sendo um apartamento com pouco espaço para atividades que auxiliam no desenvolvimento motor e de coordenação, e também a inexperiência dos pais estarem constantemente em casa, aprendendo e se adequando

em alguns casos para exercer suas atividades profissionais de maneiras online, não oferecendo ou não sabendo como oferecer atividades físicas necessárias para a saúde das crianças, e permitindo que a mesma passe do tempo recomendado, jogando constantemente no período de isolamento social.

Outros dois responsáveis informaram que o fator predominante está na possibilidade de fazer vários amigos, ou de se reunir com os amigos de escola para realizarem algum lazer juntos. Compreende-se então, que para esses responsáveis/pais, os jogos possibilitam aos filhos boas experiências nas relações com outros jogadores, bem como encontros com amigos de escolas, quando não há possibilidade de se reunirem pessoalmente, para dialogar, divertir-se, enfim, tornando os jogos online um espaço de sociabilidade.

Um dos responsáveis afirmou que o filho prefere esses jogos, sem demonstrar motivos para que isso ocorra, apenas como um gosto pessoal da criança para essa atividade. Essa afirmação, permite a observação de que pouco se sabe sobre o que esses jogos causam ou motivam esta criança a estar frequentemente acessando-os, e demonstra uma possível ausência de diálogo entre pai e filho sobre este tema. Ainda este responsável salientou ter certeza de a preferência por esses jogos seja o motivo, ou seja, o jogo por ele mesmo, sem considerar todos os demais elementos envolvidos em um jogo online.

Ao serem questionados sobre a importância que as amizades virtuais tem para os filhos, um dos responsáveis selecionou algumas opções de respostas, as quais destacamos abaixo:

“Meu/minha filho(a) gosta de ter amigos online pois eles não o/a conhecem e assim ele(a) não precisa ser autêntico(a) com eles.”

“Outros: Ela está inserida em um ambiente majoritariamente virtual. Amigos virtuais são consequência desse ambiente.”

Nota-se nessas afirmações que a diversão da adolescente é através do mundo virtual, proporcionando um espaço convidativo a estar sempre em contato com amigos através da internet. Desta forma, estando em contato com pessoas que possuem os mesmos gostos pessoais que ela, proporciona companhia constante durante os jogos, porém não houve certeza absoluta do responsável sobre as informações apresentadas, demonstrando que possa haver outros motivos.

Outro participante informou que a filha *"joga pq a irmã joga, sendo um meio de passar o tempo"*. Logo, percebe-se que o interesse nos jogos é pela influência de um familiar, se constituindo em uma forma de distração, e necessariamente por conta das amizades possíveis nos jogos, não sendo o foco da criança os contatos que se realizam com outros jogadores, mas sim a diversão que o jogo proporciona.

Novamente na mesma questão, outro pai relatou que: *"Não há amigos online... somente durante as partidas. Exceto irmão."*, salientando que o único "amigo" dentro dos jogos é o próprio irmão, sendo o contato com estranhos, durante a obrigação das partidas em times e que necessitam de comunicação, seja esta por chat ou voz e ainda que esta seja a resposta, o pai não demonstra certeza sobre o dado informado.

Por fim, outra participante respondeu que *"Meu/Minha filho(a) se sente muito sozinho(a) e ter amigos online é uma forma de passar um tempo jogando com uma companhia"*. Neste caso depreende-se, que a criança não joga apenas pelo entretenimento do jogo em si, mas pela companhia que o mesmo proporciona, aproximando-o, mesmo que de maneira virtual, de seus possíveis amigos (pessoas com os mesmo gostos e interesses). Este mesmo participante em questão anterior, havia informado que a criança apenas prefere jogar, porém ao chegar nesta questão é revelado que há o motivo da criança se sentir sozinho, e buscar por companhia. SZYMASKI (2004) afirma que é na família que a criança se constitui como sujeito, por troca intersubjetiva que se constrói na afetividade, sendo o primeiro referencial para constituição identitária. Essa necessidade parece evidenciar que o ambiente familiar e social não proporciona algumas relações afetivas que façam com que essa criança se sinta próxima aos membros da família, sentindo-se dessa forma sozinho, conforme relato.

Ao solicitar que os pais apontassem alguns motivos para os contatos com os outros jogadores, os participantes informaram que embora haja receios acerca desses contatos com outros players (jogadores), os pais confiam nos ensinamentos e orientações transmitidas aos seu filhos, bem como não veem problemas nas amizades virtuais desde de que informações pessoais não sejam divulgadas, demonstrando preocupação com relação à privacidade e segurança da criança e ou adolescente, como dos membros da família e amigos, assegurando-se de que amigos de jogos são apenas de jogos sem envolvimento em outros momentos. Embora, por experiência da autora, seja possível, desenvolver fortes amizades entre os jogadores e suas

famílias, deixando-se de ser apenas um contato virtual, dentro da pesquisa, os participantes não indicam essa possibilidade, procuram evitar que isso ocorra com seus filhos.

Um dos respondentes, sobre o tema indicou: *“Fiscalizamos os jogos e contatos e cobramos severamente, com a consequência da perda do direito de jogar, ela fazer amizades virtuais.”*, diante desta informação, é possível compreender que para ter controle sobre os contatos realizados nos jogos os pais, neste caso, impõem regras sobre a criança, podendo ser penalizada se descumprir a mesma. Neste contexto, cabe a reflexão sobre a hipótese de que a criança possa mentir, informando que não possui amigos online, para que seus pais não a impeça de jogar.

Embora não tenham sido localizados estudos/artigos em português que tratem deste assunto, em vivências da autora, algumas crianças com as quais já teve a oportunidade de jogar, elas mencionaram não comentar com os pais sobre as conversas com jogadores, sendo eles principalmente mais velhos, em consequência de serem penalizados pelos seus responsáveis, impedindo-as desta forma, de continuarem a jogar, salientando que os pais pouco conhecem ou permitem-se conhecer sobre os jogos virtuais.

Sobre as relações estabelecidas com os jogos, especificamente, foi solicitado que os participantes que optassem por alternativas que mais se aproximassem da realidade deles, podendo assinalar mais de uma opção, se necessário. Ocorreram três escolhas da opção que afirmava sobre pensar em fazer a criança ou adolescente parar de jogar, demonstrando que já houve algum incômodo ou preocupação com relação a ação da criança em estar jogando ou passando boa parte do tempo em jogos eletrônicos. Outra opção assinalada por dois dos responsáveis foi a respeito da criança estar jogando jogos proibidos ou inadequados para ela, sem autorização ou conhecimento de seus responsáveis, podendo gerar desconfiança e insegurança nos adultos.

Selecionada por apenas um dos pais, a alternativa que remete ao fato da criança preferir ficar em casa jogando ao invés de ir à escola.

Sobre a preferência em estar nos jogos online ao invés da escola, um pai afirma que isto ocorra com seu filho, demonstrando desinteresse da criança acerca do ambiente escolar, TONCHE (2014) informa que alguns dos motivos que causam desinteresse dos alunos em

frequentar as escolas pode estar relacionado com a quantidade de alunos em sala de aula, a ausência de recursos tecnológicos e pedagógicos, ou tendo estes, utilização dos mesmo de forma inadequada pelo professor, não proporcionando à criança motivação para acompanhar as aulas e estar presente na escola.

Outra opção selecionada apenas por um dos responsáveis trata-se do interesse da criança em preferir jogos virtuais a brincadeiras e jogos com amigos reais, demonstrando que as companhias online e o prazer que os jogos proporcionam, substituem outras atividades, demandando mais interesse da criança em estar presente no mundo virtual ao real, tornando o universo digital seu próprio espaço. Desta forma, é possível imaginar que isso ocorra por dificuldades da criança em se relacionar com outras, ocasionada por diferentes motivos, entre eles de timidez, insegurança ou mesmo, de exposição a situações de violência e bullying. entretanto, cabe lembrar que o ambiente virtual não protege, mas pode permitir que se assumam personagens diferentes em cada jogo, fugindo de situações ou mesmo, se tornando protagonista em outras.

Crianças que se sente sozinhas, e apresentam timidez, ou são socialmente retraídas possuem maior dificuldade em se relacionar com outras pessoas, (KINGERY ET AL, 2010), ficando suscetíveis a desenvolver ansiedade, depressão, e outros fatores que contribuem para quadros de inseguranças e incompreensão (RUBIN ET AL 2009; RUBIN ET AL., 2010), podendo se tornar mais confiantes e seguras dentro dos jogos, por conta de outros players não saberem quem ele(a) é ou que faz, desenvolvendo altas habilidades com os personagens, e obtendo reconhecimento significativo dentro da comunidade online, tornando-se capaz de ser e fazer o que no mundo real não consegue.

Também foi solicitado aos participantes da pesquisa justificar os motivos destacados nas relações que selecionaram. A seguir as justificativas apresentadas:

“Não pensei em fazê-la parar de jogar pois a irmã mais velha jogou durante todo o ensino médio e era regradada o suficiente para os jogos não interferirem nos estudos.”

“Nunca vi ela jogando jogos que eu não permiti ou inadequados para a idade dela. Ela gosta de interagir com os amigos pessoalmente, então gosta de ir pra escola e quase nunca falta.”

“Ela provavelmente acredita que jogos são mais interessantes que estudar, mas ela realmente gosta muito dos amigos e do ambiente escolar e não acha o jogo mais interessante que isso (até pq todos os amigos da escola também jogam).”

“E ela é uma menina muito social e que gosta de sair, ver os amigos e se divertir com eles tanto pessoalmente quanto no jogo.” (primeira justificativa)

Nesta primeira justificativa, a mãe indica que ainda que sua filha goste de passar um tempo jogando, ela demonstra interesse, tanto pela escola como quanto com os amigos, mantendo um envolvimento saudável na prática dos jogos como no convívio social.

“Por justamente por não estar vendo o que acontece o q conversão quando estão jogando.” (segunda justificativa)

Um dos responsáveis ao justificar o motivo que o fez pensar em impedir que o filho continuasse a jogar, está na falta de acesso ao conteúdo conversado durante as partidas, podendo considerar por experiência da autora que muitas partidas ocorrem em jogos rápidos, não permitindo gravação de áudios ou históricos das conversas em texto, impedindo ao responsável conhecimento sobre o teor da conversa e os detalhes efetivos da conversação.

“Acho que ele deveria brincar, fazer mais atividades físicas.” (terceira justificativa)

Pode-se compreender, que um dos motivos apresentados para a tentativa de fazer com que filho (a) pare de jogar, está na preocupação de que a criança/adolescente pratique atividades físicas, em que vez ou outra pode-se encontrar matérias em telejornais ou em revistas acerca da discussão dos benefícios e malefícios dos jogos, considerando sedentarismo, obesidade e/ou alimentação inadequada (SOTHERN, 2004).

Ela já teve contato online indevido, apesar de muita orientação e cuidados. Foi enganada e falhou na confiança conosco, porém, após muito diálogo e retirada de direitos, mostrou entender o erro e tem se mantido fiel aos acordos. Porém, ela não tem amigas pessoais e o distanciamento social dificultou (necessariamente) essa possibilidade. (quarta justificativa)

Um dos motivos apresentados que levou o pai a decidir sobre punições severas e tentativas de impedir o lazer dentro dos jogos, ocorreu por conta de um mau contato durante os jogos, no qual a criança foi enganada, e pelo relato apresentado, rompendo com um acordo firmado com os pais. Cabe ressaltar que essa criança possui menos de 4 anos de experiência em

jogos online e já se deparou com pessoas que enganam, entretanto é preciso salientar que de todos os participantes este foi o único relato sobre contatos indesejados durante as partidas.

Em contrapartida, é notável que a mãe que possui conhecimento dos jogos jogados, bem como dos jogadores com os quais a comunicação, observa uma melhor relação da filha tanto dentro do jogo, como no convívio social real, podendo esta ser consequência de uma relação de respeito e compreensão entre mãe e filha.

4.3 JOGOS ONLINE NA EDUCAÇÃO ESCOLAR

Estudos sobre a incorporação de jogos eletrônicos no currículo escolar, concebem uma nova forma de aprendizagem, que ainda necessita de exploração para melhoria na prática pedagógica (COTONHOTO E ROSSETTI, 2016), demonstram possibilidade de incrementar os jogos virtuais no currículo escolar. Partindo deste pressuposto, foi perguntado no questionário o que os pais/responsáveis pensavam sobre a incorporação de jogos online no currículo escolar.

Nesse quesito a opinião dos pais/responsáveis dividiram-se, sendo que dois (2) dos participantes indicaram concordar com o implemento da prática de jogos online no contexto da educação, enquanto outros dois participantes indicaram ser contra. Em complemento a esta questão, foi solicitado que justificassem suas opiniões, conforme segue:

Destaque-se que os nomes que aparecem nas justificativas foram substituídos por fictícios, a fim de garantir o sigilo e anonimato dos participantes.

“Não creio q traga benefícios algum por outro lado tenho até medo.” (primeira justificativa).

Depende. A Vitória coloca o jogo em inglês para treinar, e joga muito no servidor americano para conversar no voice em inglês (com a supervisão da irmã mais velha no teor da conversa a maior parte das vezes), o que ajuda ela a melhorar e treinar. Mas academicamente falando não muda muito o jogo ser ou não de jogar online com o voice. (segunda justificativa)

Ainda que autores como COTONHOTO E ROSSETTI (2016) afirmem que: “*As práticas com os jogos eletrônicos são pensadas e compreendidas por diversos autores como possíveis de fazerem parte do currículo escolar para contribuir com a formação dos sujeitos...*”, acerca dos jogos online, parece existir dos pais/responsáveis sobre os benefícios e riscos que estes contatos podem favorecer, mesmo que possibilitem o aprendizado sobre uma língua estrangeira. Portanto, evidenciou-se com a pesquisa que não há, com grande ênfase, interesse desses pais para que o mesmo ocorra, possivelmente por não ser ainda uma prática comum nas escolas, e não haver profissionais qualificados para este tipo de metodologia.

Em contrapartida, dois (2) pais/responsáveis se mostram favoráveis à práticas com games para a formação, justificando que:

“Existem muitos jogos instrutivos e cheios de informações. Inclusive a língua estrangeira se torna habitual no ambiente virtual. O problema está em filtrar o que realmente é bom e atrativo.” (terceira justificativa)

“Os jogos ajudam a desenvolver raciocínio rápido, tomadas de decisão.” (terceira justificativa)

Ao justificar que os jogos proporcionam o desenvolvimento de raciocínio lógico e tomadas de decisões, pode-se considerar que sendo a partida online e em tempo real, um erro pode levar o jogador a perder a partida, frações de segundo podem ser cruciais para a vitória ou derrota do jogador e/ou equipe, como ocorre nos jogos de tiro mencionados pelos participantes da pesquisa, como por exemplo Fortnite, Free Fire e Paladins, cujo desempenho do jogador deve ser aprimorado rapidamente para tomada de decisões assertivas e receber destaque de melhor "gameplay"(jogada). Outro responsável participante da pesquisa informou que há jogos instrutivos, e reforça o contato com línguas estrangeiras é habitual no ambiente dos jogos online, salientando que “*O problema está, em filtrar o que realmente é bom e atrativo.*” considerando que há várias opções de jogos no mercado, a seleção para os mais adequados e atrativos. Essa opinião é também defendida por COTONHOTO E ROSSETTI (2016, página 352) que menciona que jogos eletrônicos adequados proporcionam “bons princípios de aprendizagem”, tornando-se dificultosa apenas a seleção dos mesmos, principalmente se considerar pais e instrutores leigos na temática.

Embora haja negação de dois pais sobre as contribuições dos jogos para formação, três deles concordam em incorporar os jogos nas práticas educacionais com as seguintes justificativas:

“Se fosse um jogo educativo seria bacana com acompanhamento de um professor ou monitor seria bacana até.” (primeira justificativa)

“Jogos educativos que atraiam melhor a atenção e incentivem a interação física com colegas. Sendo bem utilizado o recurso tecnológico, é um grande benefício.” (segunda justificativa)

“Uma forma de atrair essa nova geração de crianças.” (terceira justificativa)

Os participantes indicam ser interessante que a escola deve incorpore jogos em seu currículo, desde que este dialogue com o ambiente educativo, atraindo as crianças a estarem presentes na escola, participando das atividades físicas e interagindo com colegas, melhorando e/ou aumentando o círculo de amigos. Se considerarmos o que foi respondido ao longo do questionário, é possível observar que os jogos online são parte do entretenimento, da diversão de crianças e adolescentes, com maior ou menor grau de controle e conhecimento por parte dos adultos.

Um único participante informou que a escola não deveria incorporar esses jogos, sob a seguinte justificativa:

“Também depende. Nessa pandemia seria legal como uma forma de interação entre os alunos com supervisão do professor e algum sentido de educação (como jogos temáticos e etc.). Mas na escola regular (pessoalmente) não tem porque os alunos jogarem online se estão todos na mesma sala e podem interagir entre si.” (quarta justificativa)

Em sua justificativa, este responsável sugere que os jogos online ocorram diante de uma situação como a atual, na qual, devido a pandemia as escolas estão sendo online, com ensino a distância ou remoto, em que os alunos não podem se encontrar por prevenção a saúde. Nestas circunstâncias esse participante considera os jogos como uma maneira dos alunos interagirem entre si, enquanto não há possibilidade de encontros presenciais no ambiente escolar, porém, não em substituição aos encontros presenciais na escola.

Para finalizar, deixou-se em aberto uma opção para que os pais acrescentassem o que considerassem relevante para a pesquisa e que não havia sido perguntado no decorrer do questionário. Apenas três participantes acrescentaram comentários, sendo eles:

“O tempo que dedicamos aos filhos faz total diferença na maneira de escolhas e atitudes deles.” (primeiro comentário)

Neste caso, os pais/responsáveis informando o que pensam sobre a importância da dedicação e acompanhamento dos pais juntos aos filhos, para suas decisões e atitudes, demonstrando dessa forma, o quanto a família, em seu entendimento influencia no desenvolvimento da criança, reforçando o que também foi considerado nos estudos de SZYMASKI (2004) sobre a importância da família na constituição do sujeito.

“As respostas seriam super diferentes se elas fossem feitas 4 anos atrás, referentes a minha filha mais velha. Ela me instruiu muito sobre os jogos online, então sou muito ciente de tudo que as outras duas fazem agora que conheço o funcionamento dos jogos.” (segundo comentário)

Esta mãe demonstra a importância de compreender sobre os jogos e seu funcionamento, para ter conhecimento do que as filhas realizam dentro dos mesmos, de como os contatos são feitos, bem como da importância do diálogo para que esse acompanhamento seja realizado. Nesse sentido, parece importante que os pais/responsáveis e educadores conheçam esses jogos para melhor orientar o uso. Como se pode observar, a punição parece resultar em prevenção ou segurança, mas sim, no movimento de omissão dos filhos sobre o que ocorre nos jogos, principalmente sobre as interações que ocorrem online.

“Espero ter ajudado, boa sorte!” (terceiro comentário)

Esta mãe, assim como todos os participantes contribuíram significativamente com a pesquisa, demonstrando que ainda há dúvidas, receios, desinformação, possibilidades e expectativas dentro do mundo dos games online. Também ficou evidente a carência de estudos sobre o tema, de modo que possa se refletir com dados sistemáticos sobre as possíveis contribuições para a educação.

4.4 ALGUMAS REFLEXÕES EM DESTAQUE

Os jogos são desde muitos anos uma das fontes mais comuns de entretenimento entre pessoas, comunidades e países, seja pelo lazer em praticá-los e realizá-los, seja pelos desafios e competitividade que proporcionam.

Ao longo de avanços tecnológicos, os jogos se ramificaram em diferentes maneiras para chegarem aos consumidores, entre elas as digitais, proporcionando acesso por diferentes dispositivos, passando pelos eletromecânicos, consoles, computadores e dispositivos móveis. Os jogos digitais passaram a ser acessados nas diferentes plataformas e em desenvolvimento com a internet tornaram-se acessíveis em muitos lugares, permitindo dentro dos jogos online contato com diversos jogadores conhecidos ou não, em todo o mundo.

Os jogos online proporcionam experiências que podem ou não serem significativas para aqueles que usufruem de seus conteúdos, inclusive durante o contato com outras pessoas que possuem os mesmos interesses acerca destes. A pesquisa buscou compreender dentro das experiências acerca das interações multiplayer o que sabem os pais sobre esses contatos e essas possíveis relações que se criam durante uma partida ou outra dentro do “universo gamer”.

Diante dos resultados da pesquisa, compreendeu-se que os pais e mães não veem os jogos como “inimigos”, inclusive os jogos online, que proporcionam lazer para seus filhos. Nota-se que mesmo os responsáveis que já tiveram experiências em jogos eletrônicos (não necessariamente online). Demonstra que mesmo havendo conhecimento e que seja comum a diversão através desse tipo de atividade, há preocupação sobre as relações com os desconhecidos e sobre os diálogos que são tecidos durante as partidas. Pode-se notar que há incertezas por parte de alguns sobre o que realmente conhecem acerca dessas interações.

O estudo também proporcionou abertura para novas perguntas, abrindo-se uma brecha para futuras pesquisas dentro das relações pais e filhos e os jogos eletrônicos, devido às inseguranças que surgem pela falta de diálogo ou observância de não conseguir acompanhar ou monitorar o jogo ou o tempo que a criança ou adolescente passa jogando. Talvez o dado que se sobressai sobre essa relação de comunicação entre os pais e os filhos, esteja na declaração de uma mãe sobre o filho se sentir sozinho e encontrar nos amigos virtuais a companhia que os familiares e amigos reais não proporcionam.

Em relação a questão da educação escolar e jogos online, há demonstração de interesse entre a maioria dos responsáveis e motivos que justifiquem a implementação desse tipo de atividade no currículo escolar, como conteúdo atrativo e de interação entre os alunos, também não houve opinião contrária acerca dos jogos eletrônicos, que não necessitam de internet para conexão, bastando estarem instalados no dispositivo, ou da inclusão de jogos educativos desde que com monitoramento de um profissional, conforme indicado nas pesquisas de COTONHOTO E ROSSETTI (2010).

As pesquisas na área dos jogos online estão aumentando, tornando-se um campo propício a novas pesquisas, e como apontado nesta, há muitas fendas abertas que podem se expandir para esse conteúdo, principalmente nas relações sociais online.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo desenvolvido neste trabalho, na interface da educação com os jogos online, teve como objetivo compreender o que sabem os pais/responsáveis sobre os jogos online, bem como sobre as interações que ocorrem nas partidas com outros jogadores, e as influências e importâncias que esses jogos podem trazer para a educação escolar. Foi possível verificar através do histórico dos jogos e desenvolvimento tecnológico como este elemento se popularizou, se tornando base para diversos estudos e foco desta pesquisa.

Diante dos dados obtidos ao longo da pesquisa, organizou-se os resultados em três categorias, sendo elas: 4.1 CONHECIMENTO SOBRE OS JOGOS, 4.2 OS JOGOS E AS INTERAÇÕES ONLINE e 4.3 OS JOGOS ONLINE NA EDUCAÇÃO ESCOLAR.

Dessa forma, foi possível identificar que os responsáveis possuem algum contato ou conhecimento sobre jogos eletrônicos e jogos online, não sendo algo totalmente novo ou desconhecido. Embora alguns dos participantes tenham relatado não ter conhecimento sobre os diálogos com desconhecidos durante os jogos, em sua maioria, eles sabem que ocorrem diálogos com pessoas conhecidas como irmãos ou amigos reais dentro dos jogos.

Ficou evidente na pesquisa que mesmo havendo conhecimento sobre os jogos online, os pais apresentam incertezas sobre as relações que surgem durante os contatos entre os jogadores, e em alguns momentos, apresentam inseguranças acerca das informações que recebem dos filhos sobre as pessoas com as quais estão se comunicando e assuntos que se apresentam através desses diálogos.

No que se refere à educação, de forma específica, à educação escolar, a pesquisa aponta resultados importantes, no que se refere ao fato de mesmo sendo afirmado o prazer da criança ou adolescente em se distrair com os jogos online, alguns ainda não consideram que a utilização dos jogos online na escola seja relevante ou necessária para formação escolar, embora a maioria aponte como importante para o desenvolvimento de questões lógicas, raciocínio rápido e as possibilidades de interação entre os alunos. Esse dado indica a necessidade urgente de novos estudos, com um número maior de participantes, em contextos diferenciados, para uma análise mais consistente de como esses jogos podem estar presentes no contexto das escolas públicas e privadas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABREU, C. N. D. et al. Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. **Brazilian Journal of Psychiatry**, São Paulo, 30, n. 2, 2008. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S1516-44462008000200014>>.
- ALVES, L.; CARVALHO, A. M. Videogame: é do bem ou do mal? Como orientar pais. **Psicologia em Estudo**, 16, n. 2, 2011. 251-258.
- ANDRÉ, M.; GATTI, B. A. Métodos qualitativos de pesquisa em educação no Brasil: origens e evolução. **PROGRAMA DE FORMAÇÃO EM PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO. Módulo VII. Pesquisa Qualitativa, parte II**, v. 26, 2014.
- BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: EDIÇÕES 70, 1977. ISBN 972-44-0898-1.
- BASE Legislação da Presidência da República - Lei nº 8.069 de 13 de julho de 1990. **Presidência da República - Casa Civil, Subchefia para Assuntos Jurídicos**, 13 Julho 1990. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20201221030618/http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm>.
- BRISTOW, S. D. The History of Video Games. **IEEE: Transactions on Consumer Electronics**, 1977. 58-68. Disponível em: <<https://sci-hub.do/10.1109/TCE.1977.266872>>.
- CASTELLS, M. **A Galáxia da Internet**. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: ZAHAR - Jorge Zahar Editora, v. 2003, 1942. ISBN 978-85-7110-740-3.
- COTONHOTO, L. A.; ROSSETTI, C. B. Prática de jogos eletrônicos por crianças pequenas: o que dizem as pesquisas recentes? **Revista Psicopedagogia**, 33, n. 102, 2016. 346-357.
- GATTI, B. A. A construção metodológica da pesquisa em educação: desafios. **Revista Brasileira de Política e Administração da Educação-Periódico científico editado pela ANPAE**, 28, n. 1, 2012.
- KINGERY, J. N. et al. Peer Experiences of Anxious and Socially Withdrawn Youth: An Integrative Review of the Developmental and Clinical Literature. **Clinical Child and Family Psychology Review**, 13, n. 1, March 2010. 91-128.
- MINAYO, M. C. D. S. Análise qualitativa: teoria, passos e fidedignidade. **Ciência & Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 3, March 2012. ISSN 1413-8123. Disponível em: <https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232012000300007&lng=pt&tlng=pt>. Acesso em: 16 October 2020.

MOITA, F. M. G. D. S. C. **Game On: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração.** [S.l.]: Alínea, 2007.

MONTGOMERY, H. C. The Controversy about the Origin of the Olympic Games Did They Originate in 776 B.C.? **The Classical Weekly**, 1936. 169. Disponível em: <scihub.do/10.2307/4339718>.

MOORE, G. E. Cramming more components onto integrated circuits. **IEEE Solid-State Circuits Society Newsletter**, September 2006. 33-35. Disponível em: <<https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/4785860>>. Reprinted from Electronics, volume 38, number 8, April 19, 1965, pp.114 ff.

NORBERG, A. L. Another Impact of the Computer - The History of Computing. **IEEE - Transactions On Education**, 4 November 1984. 197-203. Disponível em: <<https://scihub.do/10.1109/te.1984.4321703>>.

PIXININE, J. Como um Wi-Fi funciona? Entenda a tecnologia. **TechTudo**, 21 Fevereiro 2015. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20201221030455/https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/02/como-um-wi-fi-funciona-entenda-tecnologia.html>>. Acesso em: 17 Dezembro 2020.

RUBIN, K. H.; COPLAN, R. J.; BOWKER, J. C. Social Withdrawal in Childhood. **Annual Review of Psychology**, n. 60, p. 141-171 , 10 January 2009. Disponível em: <<https://doi.org/10.1146/annurev.psych.60.110707.163642>>.

RUBIN, K. H.; ROOT, A. K.; BOWKER, J. C. Parents, peers, and social withdrawal in childhood: A relationship perspective. **Special Issue: Social Anxiety in Childhood: Bridging Developmental and Clinical Perspectives**, v. 2010, n. 127, p. 79-74, 04 March 2010. Disponível em: <<https://doi.org/10.1002/cd.264>>.

SOTHERN, M. S. Obesity prevention in children: physical activity and nutrition, v. 20, n. 7-8, p. 704-708, Jul-Aug 2004.

SZYMANSKI, H. Práticas educativas familiares: a família como foco de atenção psidoeducacional. **Estudos de Psicologia**, Campinas, 21, n. 2, Maio/Agosto 2004.

TONCHE, J. C. D. S. O desinteresse dos alunos das séries iniciais do ensino fundamental pela educação escolar : causas e possíveis intervenções, 2014. Disponível em: <<https://hdl.handle.net/1884/47110>>.

VICTOR, M. Conheça a evolução dos jogos eletrônicos no Brasil e no mundo. **Jornada Geek**, 2018. Disponível em:

<<https://web.archive.org/web/20201024234413/https://www.jornadageek.com.br/colunas/conheca-a-evolucao-dos-jogos-eletronicos-no-brasil-e-no-mundo-pagina-7>>. Acesso em: 16 October 2020.

APÊNDICE A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (Conselho Nacional de Saúde, Resolução 466/12)

Você está sendo convidado a participar da pesquisa de trabalho de Conclusão de Curso-TCC intitulada “JOGOS ONLINE: O QUE PAIS SABEM SOBRE OS JOGADORES COM QUEM SEUS FILHOS SE COMUNICAM”, que está sendo desenvolvida por Laryssa Lengenfelder, do curso Licenciatura Plena em Pedagogia, pela UNESP, campus de Rio Claro, RG. 42.158.306-X, sob a responsabilidade e orientação da Prof.^a Dra. Débora Cristina Fonseca, RG 21.3254.277-8, Docente do Departamento de Educação/IB- UNESP/Rio Claro.

O objetivo da pesquisa consiste em identificar o que os responsáveis por crianças e adolescentes do ensino fundamental e médio da rede de ensino pública e privada conhecem sobre jogos multiplayer online, como compreendem os mesmos e como significam os contatos que crianças e adolescentes estabelecem com outros jogadores. Caso aceite colaborar com a pesquisa, você receberá um questionário a ser respondido online, via e-mail ou WhatsApp, conforme for a sua preferência, após assinar e devolver esse TCLE. Neste questionário haverá apenas um código, não constando qualquer identificação. Será um questionário produzido na plataforma Google Forms*, podendo haver perguntas de múltiplas escolhas e/ou perguntas em aberto.

Em relação aos possíveis riscos que a pesquisa pode oferecer aos participantes, estes são mínimos, podendo haver constrangimento de sua parte em responder ou por não compreender algumas das perguntas feitas, ou por desconhecimento. O questionário foi elaborado buscando utilizar termos de fácil entendimento, buscando causar o menor desconforto possível. Caso ocorra, você poderá solicitar esclarecimentos, deixar de responder a qualquer pergunta ou ainda desistir de sua participação a qualquer momento. Os benefícios em participar da pesquisa consiste em possibilitar maior conhecimento sobre como os pais/responsáveis acompanham os jogos online praticados por crianças e adolescentes, bem como possibilitar o desenvolvimento de orientações formativas para pais/responsáveis. Esclarecemos que a participação é totalmente voluntária, a desistência de participação não acarretará a você nem ao seu filho (a) nenhum tipo prejuízo ou danos. Você não terá nenhum gasto, bem como não receberá nada por sua

participação. Todos os dados informados são confidenciais e serão utilizados apenas para a pesquisa, garantindo o sigilo e privacidade de cada participante.

Se você se sentir esclarecido sobre os objetivos, benefícios e possíveis riscos, o/a convidamos a assinar este termo em duas vias, sendo que uma ficará com você e outra você deverá devolver assinada ao pesquisador por WhatsApp ou e-mail.

Local/data: _____, ____/____/_____.

Assinatura da Pesquisadora

Assinatura da aluna pesquisadora

Assinatura do Participante da Pesquisa

Dados do participante da Pesquisa.

Nome: _____

Escola (na qual o filho(a) está matriculado): _____

Nome do Estudante: _____ Série: _____

Endereço: _____

Telefone para contato: _____

E-mail: _____

Selecione sua preferência para envio do formulário: () WhatsApp () E-mail

Dados sobre a pesquisa:

“JOGOS ONLINE: O QUE PAIS SABEM SOBRE OS JOGADORES COM QUEM SEUS FILHOS SE COMUNICAM”

Pesquisadora Responsável: Prof.^a Dra. Débora Cristina Fonseca

Instituição: Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

Endereço: Av. 24^a, nº1515, Bela Vista, CEP: 13506-900, Rio Claro/SP

Dados para contato: Tel. (19) 3526-4272 e-mail: debora.fonseca@unesp.br

Aluna pesquisadora: Laryssa Lengenfelder

Cargo/função: Aluna do curso Licenciatura Plena em Pedagogia

Instituição: Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

Endereço: Av. 24^a, nº1515, Bela Vista, CEP: 13506-900, Rio Claro/SP

Dados para contato: Tel. (19) 3526-4272 e-mail: laryssa.leng@yahoo.com

CEP-IB/UNESP-CR

Av. 24^a, nº1515, Bela Vista, CEP: 13506-900, Rio Claro/SP

Telefone: (19)3526-9678

Número do parecer: 4.140

APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO ENVIADO AOS PAIS

Código: _____

Escola onde estuda a criança ou adolescente:

- fundamental pública
- fundamental pública
- ensino médio público
- ensino médio privado

Nacionalidade: _____

1. Você joga ou jogou algum jogo eletrônico (videogames, computador e outros)?

- Sim.
- Não.

2. Você já jogou jogos online?

- Sim.
- Não.

3. Se você joga, quantas vezes na semana tem o hábito de entrar nos jogos e quanto tempo em média passa nos jogos do momento em que entra?

- Diariamente de 1h a 3hs.
- Diariamente por mais de 3hs.
- Semanalmente por cerca de 1h a 3hs.
- Semanalmente por mais de 3hs.
- Mensalmente de 1h a 3hs.
- Mensalmente por mais de 3hs.
- Não jogo.

4. Há quanto tempo seu/sua filho(a) joga vídeo game?

- Há menos de 4 anos.
- Algo entre 5-6 anos.
- Há bastante tempo, mais de 6 anos.
- Não sei.

5. Há quanto tempo seu/sua filho(a) joga online?

- Há menos de 4 anos.
- Algo entre 5-6 anos.
- Há bastante tempo, mais de 6 anos.
- Não sei.

**6. Qual plataforma é utilizada por seu/sua filho(a) para jogos multiplayer (multijogador)?
(podem ser assinaladas mais de uma):**

- Console (PS4, Xbox, Etc.)
- Consoles Portáteis (Nintendo Switch, PS Vita, Etc.)
- Computador/Notebook
- Celular/Tablet
- Não sei

**7. Marque ao menos três jogos virtuais nos quais a criança ou adolescente tem o hábito de jogar,
priorizando os multiplayers em "voice"(interação com outros jogadores por meio da voz).**

- Fortnite Free Fire PUBG Rainbow Six Siege Apex
- Overwatch League of Legends Dota Control Strike-CS Among Us
- Não sei Outros

**8. Relate brevemente o que sabe sobre como ele (a) conheceu os jogos virtuais online
multiplayer.**

9. Quantas vezes na semana seu(sua) filho(a) tem o hábito de entrar nos jogos e quanto tempo em média passa jogando do momento em que entra?

- Diariamente de 1h a 3hs.
- Diariamente por mais de 3hs.
- Semanalmente por cerca de 1h a 3hs.
- Semanalmente por mais de 3hs.
- Mensalmente de 1h a 3hs.
- Mensalmente por mais de 3hs.
- Não sei, não controlo o tempo de jogo.
- Outro: _____

10. Em quais períodos e horários ele(a) está autorizado a jogar?

- manhã.
- tarde.
- noite.
- Não há o controle de período e/ou horário.
- Outro: _____

11. Durante as partidas dos jogos online, com respeito a interação com outros jogadores, assinale a que mais se identifica (considere o que acontece com maior frequência).

- Joga apenas com amigos próximos.
- Joga com amigos e conhecidos (todos conhecidos pessoalmente).
- Joga com amigos, conhecidos e pessoas que não conhece pessoalmente.
- Joga exclusivamente com amigos virtuais.
- Joga sozinho, com outras pessoas somente quando/se obrigatório.
- Outro: _____

Em uma escala de 1 a 5, sendo 1 nenhuma certeza e 5 certeza absoluta, como você classifica sua resposta à questão 11?

1 2 3 4 5

12. Como responsável, você já tinha conhecimento a respeito das interações com outros jogadores, inclusive os virtuais? Assinale a que mais se aproxima da realidade.

- (A) Sim, mas somente de amigos conhecidos pessoalmente.
- (B) Sim, tanto sobre os amigos conhecidos pessoalmente quanto aos amigos virtuais.
- (C) Não, não sabia que se podiam jogar com outras pessoas desconhecidas.
- (D) Não, fiquei sabendo pela pesquisa.

13. Esta questão só deve ser respondida em caso da resposta anterior tenha sido a letra B. Descreva brevemente o que sabe sobre com ele(a) faz contato com esses jogadores.

14. O que você considera como fatores importantes para que ele(a) continue a jogar online com frequência?

- Única forma de diversão.
- Melhor forma de fazer amigos e/ou única forma de se divertir com os amigos.
- Forma de extravasar sua raiva ou outros sentimentos.
- Outros.

Em uma escala de 1 a 5, sendo 1 nenhuma certeza e 5 certeza absoluta, como você classifica sua resposta à questão 14?

1 2 3 4 5

15. Sobre a importância de amizade virtual para o seu(sua) filho(a), assinale as alternativas que mais se aproximam da realidade

- Meu/minha filho(a) gosta de ter amigos online pois eles não o/a conhecem e assim ele(a) não precisa ser autêntico(a) com eles;
- Amigos online tem os mesmos gostos que meu/minha filho(a) que muitas vezes não são compreendidos ou aceitos por nós (familiares) e amigos próximos.
- Meu/minha filho(a) se sente muito sozinho(a) e ter amigos online é uma forma de passar um tempo jogando com uma companhia.
- Amigos online estão sempre disponíveis para conversar e ter atenção.
- Os amigos online normalmente são mais velhos que meu/minha filho(a) e ensinam sobre a vida adulta a ele(a).
- Outro.

Em uma escala de 1 a 5, sendo 1 nenhuma certeza e 5 certeza absoluta, como você classifica sua resposta à questão 15?

- 1 2 3 4 5

16. Sobre os amigos virtuais (sendo eles adultos ou não) assinale todas as alternativas que mais se aproximam da realidade:

- Não vejo problema na amizade virtual desde que não se transmita informações pessoais ou de parente/amigos próximos.
- Considero perigoso, mas confio na educação que ensinei aos meus filhos.
- Considero perigoso e não sabia que seria possível ter adultos jogando.
- Já conversei com todos os amigos virtuais dele(a) e são pessoas gentis e amigáveis.
- Outra: _____

17. A respeito da relação com os jogos, assinale todas as opções com as quais você e ele(a) se identificam.

- Já pensei em fazê-lo (a) parar de jogar/abandonar os jogos.
- Já o/a vi jogar jogos proibidos por mim e/ou inadequados para a idade.
- Meu/minha filho(a) prefere ficar em casa jogando ao invés de ir para a escola.
- Meu/minha filho(a) acredita que os jogos online são mais interessantes que a escola.
- Meu/minha filho(a) acredita que jogar seja mais interessante do que se divertir pessoalmente com os amigos.

Justifique brevemente os motivos que te levaram a escolher as alternativas em relação à questão anterior.

As próximas questões são referentes aos jogos online e a educação escolar.

18. Você considera que os jogos online podem contribuir para formação/educação?

- Sim.
 Não.
 Indiferente.

Justifique a escolha de sua resposta à questão anterior.

19. Em sua opinião a escola deveria incorporar os jogos online em sua rotina?

- Sim.
 Não.
 Indiferente.

Justifique a escolha de sua resposta à questão anterior.

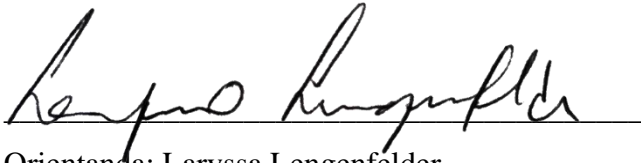
Acrescente informações que não tenham sido perguntadas, mas que você considera relevante para a pesquisa:

Grata pela sua participação!

Rio Claro, 24 de Fevereiro de 2021



Orientadora: Prof.ª Dra. Débora Cristina Fonseca



Orientanda: Laryssa Lengenfelder