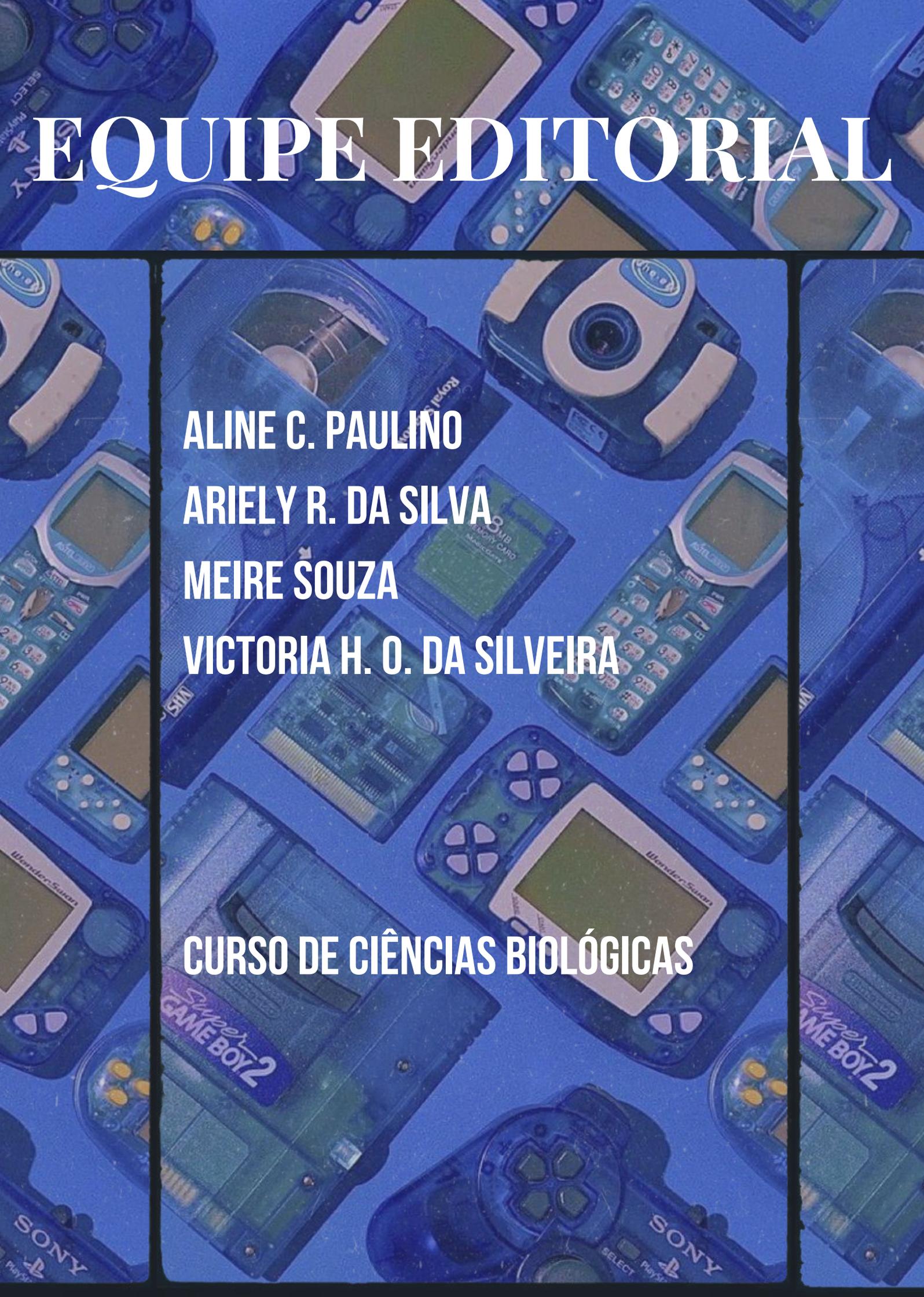


EQUIPE EDITORIAL

The background of the entire page is a dense, overlapping collage of various electronic devices. It includes several mobile phones of different models and colors (blue, silver, black), some MP3 players, and several Game Boy Advance and Game Boy 2 consoles. The devices are scattered across the page, creating a textured, tech-oriented background.

ALINE C. PAULINO

ARIELY R. DA SILVA

MEIRE SOUZA

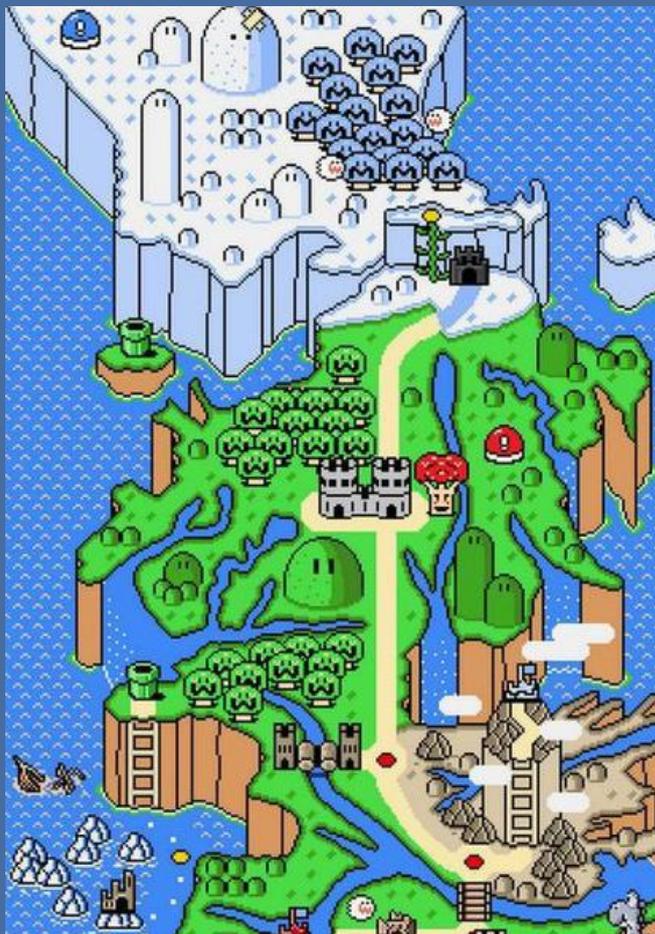
VICTORIA H. O. DA SILVEIRA

CURSO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS

SUMÁRIO

Cultura Geek	1
Contexto Histórico dos jogos digitais	2
Jogos na escola?	3
Lol e Valorant	4
Java e Script	5
Jogar te faz mais inteligente?	6
Jogar abaixa o QI?	7
Malefícios e benefícios dos jogos	8
Referências	9

Cultura geek

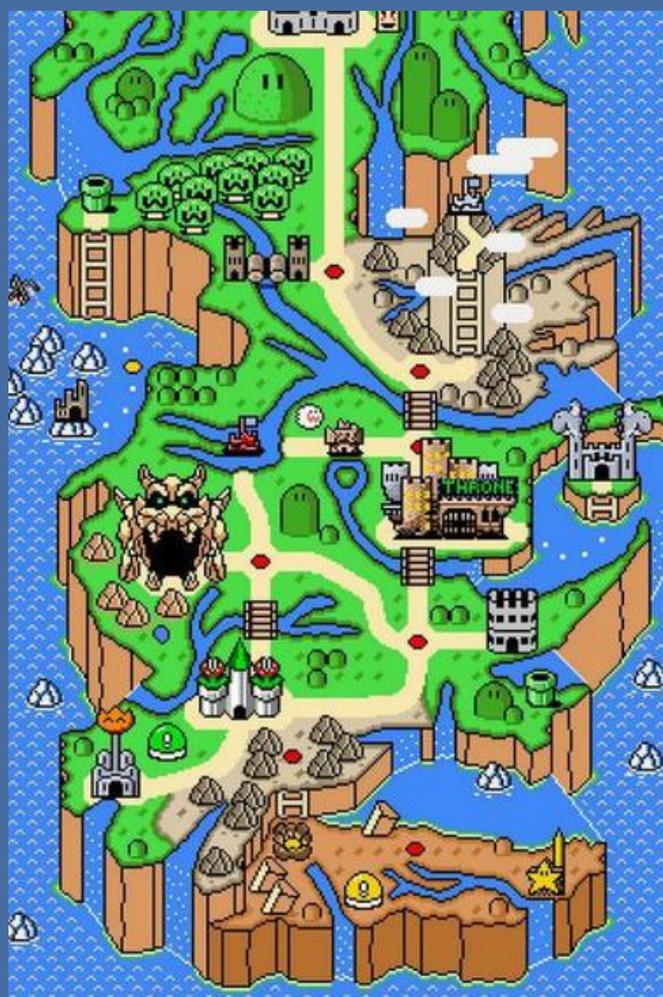


A cultura geek está super em alta, especialmente entre crianças e adolescentes, porque é nessa fase que o pessoal se amarra em fantasia e ficção científica. E aí, esses dois grupos acabam criando uma vibe própria e se conectam com outros geeks, muitas vezes fazendo amizades só porque curtem as mesmas coisas!

E não para por aí! A galera aproveita até pra estudar junto sobre as matérias da escola ou da faculdade enquanto joga. Tudo isso no melhor estilo virtual!

Os jogos digitais são uma peça chave nessa interação geek. Tem um monte de games dentro desse universo, e o mais da hora é que nem precisa estar no mesmo lugar pra jogar ou bater um papo.

Os chats dos games facilitam tudo: dá pra combinar estratégias, trocar ideias e garantir recompensas (como avatares, moedas e itens especiais).



COMMODORE 64

PBR ready
4k textures



Como tudo começou?

Os games eletrônicos surgiram lá pelos anos 1950, quando os primeiros computadores estavam começando a aparecer. Mas foi nas décadas de 1970 e 1980 que a coisa pegou fogo, com o sucesso dos fliperamas (arcades, para os íntimos) e consoles lendários como o Atari 2600 (1977) e o Nintendo Entertainment System (1983).

Desde então, a evolução foi gigante — gráficos, interatividade e narrativas cada vez mais incríveis. Hoje, os videogames estão espalhados pelo mundo todo, presentes em milhões de lares.

Além disso, o mercado cresceu de forma absurda, se tornando um gigante comercial. E olha essa curiosidade: em 1940, mais de 50 mil pessoas jogaram um jogo de matemática na Feira Mundial de Nova York, desafiando um computador que ganhava quase sempre.

Já nos anos seguintes, tivemos o clássico jogo da velha (OXO) criado por A.S. Douglas e o icônico Spacewar, lançado em 1962 por Steve Russell. Nos anos 70, os arcades invadiram o mundo, e o lançamento de "Pong" foi um divisor de águas. A partir daí, as empresas se jogaram na produção de jogos, mudando o cenário dos games.

Nos anos 80, a Nintendo começou a brilhar no Japão e, com títulos como Super Nintendo, GameBoy e Sega Mega Drive, conquistou o mundo. Nos anos 90, foi a vez de consoles como Nintendo 64, Sony PlayStation e Sega Saturn ganharem destaque, impulsionados pelo acesso mais fácil à internet com o lançamento do Windows 95. Nas últimas duas décadas, os videogames se tornaram uma das maiores fontes de entretenimento global, com avanços tecnológicos que melhoraram os gráficos, a realidade virtual e a interatividade. E o impacto dos games não fica só na diversão: hoje, muitos educadores estão usando jogos digitais para estimular o aprendizado e o desenvolvimento cognitivo. Além de entreter, os games ensinam a resolver problemas, tomar decisões e até trabalhar em equipe. Jogos como "Kahoot", por exemplo, transformam matérias como matemática, ciências e história em algo divertido e envolvente. É claro que o uso dos games precisa ser equilibrado, mas o fato é que eles têm se mostrado uma ferramenta poderosa para ensinar de forma criativa e eficiente!



Jogos na escola?

Certo ou Errado?

Os jogos educativos são uma maneira divertida e envolvente de aprender, divididos em várias categorias que cobrem diferentes formatos e matérias. Eles ajudam a desenvolver habilidades mentais, tornam o aprendizado mais personalizado, dão respostas rápidas e mantêm a galera motivada. Além disso, fazem com que resolver problemas difíceis vire quase uma brincadeira interativa. Esses jogos têm um super potencial para engajar a galera de forma divertida e interativa, ajudando no aprendizado e no desenvolvimento de várias habilidades ao mesmo tempo!



Jogos clássicos, como xadrez e damas, são ótimos para treinar a mente, ajudando no raciocínio lógico e na hora de tomar decisões. Eles também são uma forma de socializar, melhorar a comunicação e o trabalho em equipe, além de incentivar soluções criativas e estratégicas!

Jogos como UNO, baralho e os de memória são perfeitos para desenvolver atenção, concentração e agilidade mental. Eles também treinam a memória e trazem habilidades importantes como lógica e probabilidade. Quando jogados em grupo, ainda reforçam a colaboração e a interação com os amigos.

Já títulos como Minecraft, Roblox e Kahoot são incríveis para estimular a criatividade, ajudar na resolução de problemas e testar conhecimentos através de quizzes. Eles incentivam o pensamento crítico, a lógica computacional e deixam o aprendizado muito mais divertido e dinâmico, despertando curiosidade e interesse por novos temas.



League of Legends e Valorant

Qual a relação acadêmica?

Na USP, os e-sports estão bombando, com times formados por alunos, desde quem quer só se divertir até os que sonham em ser profissionais. A pandemia fez os jogos online virarem uma forma de socializar, principalmente para os calouros, com campeonatos rolando e aproximando a galera.

Tem gente que joga para competir, fazer amigos e até virar streamer. Além disso, alguns jogadores já estão trilhando caminho para o profissional, mostrando que games podem ser mais que só diversão – dá até para virar carreira!

Os e-sports estão cada vez mais fortes na universidade, mostrando que competir não é só sobre estar em quadra.



Java e Script

Java e JavaScript são linguagens de programação com características diferentes que podem ser usadas na educação, dependendo do objetivo do projeto:

Java

É uma linguagem de programação orientada a objetos (OOP) que é compilada e executada em uma máquina virtual ou em um navegador. É ideal para o desenvolvimento de aplicativos de grande escala, principalmente em ambientes empresariais.

JavaScript

É uma linguagem de scripts OOP que é interpretada e executada em um navegador. É a principal linguagem de programação para o desenvolvimento de aplicações web interativas e dinâmicas. Nos últimos anos, aprender a programar tem se tornado cada vez mais importante nas escolas, já que é uma habilidade essencial no mundo digital. Programar vai além de mexer em computadores, ajuda a desenvolver várias habilidades, como:

Pensamento lógico, raciocínio abstrato, resolver problemas, criatividade, concentração, trabalho em equipe e interpretação

Além de tudo isso, a programação incentiva mentes inovadoras e empreendedoras, que podem ajudar a transformar a sociedade.

Algumas linguagens que podem ser exploradas nas aulas incluem Python, Java, JavaScript, C#, C++, CSS, Ruby, Vue.js e PHP. E para quem está começando, existem plataformas gratuitas voltadas para crianças, como Code.Org, CodaKid e CodeSpark Academy.

No Brasil, a programação ainda não faz parte do currículo obrigatório, mas já rolam cursos extracurriculares que trazem essa disciplina para a rotina dos estudantes, abrindo portas para o futuro.

Jogar te faz mais inteligente?

1

Melhora na resolução de problemas: Muitos jogos, especialmente os de estratégia, exigem que os jogadores analisem situações complexas e tomem decisões rapidamente, promovendo habilidades de pensamento crítico e resolução de problemas

2

Aprimoramento da memória: Jogos que envolvem memorização de padrões, sequências ou informações ajudam a melhorar a memória de curto e longo prazo, beneficiando outras áreas cognitivas.

3

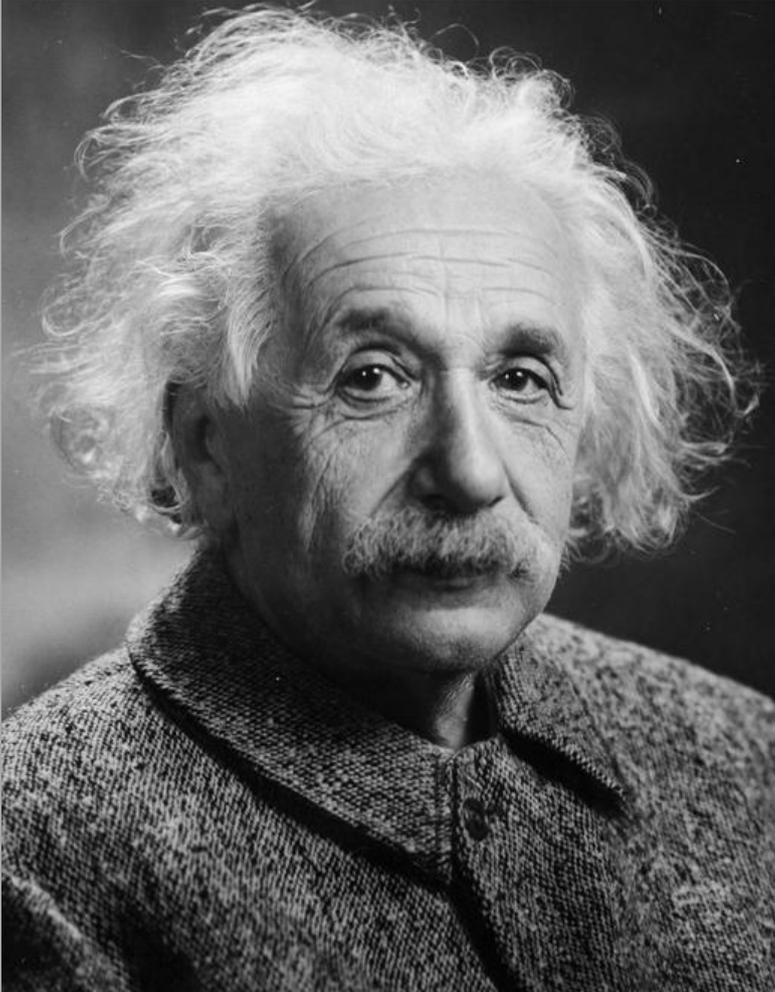
Desenvolvimento de habilidades espaciais: Jogos em 3D, como jogos de ação ou quebra-cabeças espaciais, ajudam a aprimorar a percepção espacial e a capacidade de manipular mentalmente objetos tridimensionais.

4

Aumento da capacidade de multitarefa: Jogos que exigem atenção a múltiplos elementos simultaneamente, como jogos de ação ou simulações, ajudam os jogadores a se tornarem melhores em multitarefas e a administrar diferentes informações de maneira eficiente

Sim, jogar pode contribuir para o desenvolvimento da inteligência de diversas maneiras

Jogar diminuir o QI? ⁷



Jogar pode influenciar o QI (Quociente de Inteligência) em certa medida, especialmente quando se trata de jogos que estimulam habilidades cognitivas. Jogos que envolvem estratégia, lógica ou resolução de problemas podem aumentar a capacidade de raciocínio lógico e a velocidade de processamento mental.

Por exemplo, jogos como xadrez ou quebra-cabeças são frequentemente associados ao desenvolvimento intelectual, pois exigem planejamento estratégico e pensamento crítico. Pesquisas sugerem que esses tipos de jogos podem ajudar a melhorar habilidades cognitivas, o que pode refletir em melhores pontuações em testes de QI.

Como disse Albert Einstein: "A mente que se abre a uma nova ideia jamais volta ao seu tamanho original." Jogos que desafiam o cérebro abrem novas formas de pensamento, o que pode, sim, resultar em um desenvolvimento cognitivo significativo. No entanto, vale lembrar que o QI é apenas uma medida de inteligência e não reflete todas as capacidades intelectuais de uma pessoa.

Pontos Positivos:

1. Resolução de Problemas: Jogos de estratégia e quebra-cabeças melhoram habilidades de raciocínio lógico e crítico.
2. Pensamento Rápido: Jogos de ação ajudam a aumentar a velocidade de processamento mental.
3. Memória e Concentração: Jogos que exigem memorização e atenção aos detalhes podem aprimorar essas habilidades.
4. Criatividade: Jogos que permitem criação e exploração estimulam o pensamento criativo.

Pontos Negativos:

1. Foco Limitado: Jogos simples podem não impactar significativamente o QI.
 2. Dependência: O tempo excessivo em jogos pode afetar negativamente outras áreas do desenvolvimento cognitivo e social.
 3. Habilidade Social: Tempo demais em jogos sozinho pode reduzir interações sociais importantes.
 4. Impacto Variável: Diferentes gêneros de jogos têm efeitos variados no desenvolvimento cognitivo.
- Jogos podem estimular o QI e o desenvolvimento cognitivo, mas é importante equilibrar com outras atividades.

Benefícios e malefícios dos jogos digitais ⁸

Desenvolvimento cognitivo: estimulam o raciocínio lógico, a memória, a atenção, a concentração, e a criatividade.

Aprendizagem divertida: tornam o processo de aprendizagem mais prazeroso e motivador, despertando o interesse e a curiosidade.

Desenvolvimento Socioemocional: promovem a interação social, o trabalho em equipe, a comunicação, a resolução de conflitos, e a empatia

Aprender programação e robótica é como resolver um quebra-cabeça: você segue uma sequência de comandos para que o código funcione direitinho. Se algo não der certo, a ideia é encarar o desafio, descobrir onde está o erro e corrigir para chegar ao resultado final.



Diminuição da Concentração: O tempo excessivo dedicado a jogos digitais pode reduzir a capacidade de foco e atenção dos alunos

Prejudica a produtividade afetando no desempenho acadêmico e a retenção de informações.

Desvio de Prioridades: Jogos digitais podem se tornar uma distração significativa, levando os alunos a priorizar o lazer em detrimento de suas responsabilidades escolares, como dever de casa e estudos

Impacto no Desenvolvimento de Habilidades Sociais: Embora muitos jogos digitais promovam interação online, eles podem reduzir as oportunidades para o desenvolvimento de habilidades sociais e interações face a face, importantes para o crescimento educacional e pessoal.

Referências

- Kovács, K., & Kasik, L. (2022). Effectiveness of digital game-based trainings in children with neurodevelopmental disorders: A meta-analysis. *Journal of Learning Disabilities*, 55(3), 287-302.
- Adams, B., & Clark, R. (2023). Effectiveness of digital educational games in STEM learning: A meta-analytic review. *International Journal of STEM Education*, 10(1), 102-118.
- Prensky, M. (2003). "Digital Game-Based Learning". *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 21-21.
- Disponível em: <<https://obr.robocup.org.br/Acesso>>. Acesso em: 7 sep. 2024.
- 7 Benefícios do Aprendizado de Programação e Robótica para Crianças e Adolescentes. Disponível em: <<https://happy.com.br/blog/7-beneficios-do-aprendizado-de-programacao-e-robotica-para-criancas-e-adolescentes/>>. Acesso em: 7 sep. 2024.
- SANTOS, P. J. DOS .; FAGUNDES, A. F. A.; OLIVEIRA, C. R. DE .. "Symbolic Territories of Identity", *Geeks: Fantasy and Fiction Consumption in the Construction of Collective Identities in an Urban Tribe*. *Organizações & Sociedade*, v. 29, n. 100, p. 74-97, jan. 2022.
- ANATER, M. O impacto dos Videogames na sociedade. Disponível em: <<https://jornalcomunicacao.ufpr.br/o-impacto-dos-videogames-na-sociedade/>>. Acesso em: 7 sep. 2024.