

A inserção dos videogames na cultura tem ocasionado questionamentos importantes para diversas áreas do conhecimento. No âmbito da educação, estudos relacionados à utilização de videogames, e a análise dos efeitos que estes poderiam trazer aos processos de aprendizagem têm obtido apontamentos positivos. Este estudo teve por objetivo a análise de jogos educativos de computador por jogadores habituais e não-habituais de videogames e jogos digitais. O propósito é analisar alguns jogos educativos para posterior trabalho com crianças e adolescentes que participam da Oficina de Cidadania do PSF Viçosa na Lomba do Pinheiro em Porto Alegre. Participaram da pesquisa 33 estudantes universitários de graduação e pós-graduação de diferentes áreas de conhecimento. Os participantes foram convidados a jogar jogos educativos de computador desenvolvidos pelo grupo Filament Games (www.filamentgames.com) e assinaram um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para ingressarem na pesquisa. Posteriormente, para que os participantes analisassem voluntariamente os jogos disponibilizou-se um questionário com quatro perguntas dissertativas referentes a sua satisfação com o jogo, as aprendizagens obtidas, aspectos dos jogos que poderiam ser modificados e a frequência em jogar outros jogos digitais e videogames. Foram avaliados 5 jogos: Cell Command, Crazy Plant Shop, You Make Me Sick!, Executive Command e Argument Wars. O estudo qualitativo das respostas foi realizado através da análise de conteúdo. Treze participantes apontaram ser jogadores habituais de outros jogos digitais ou videogames, oito disseram jogar eventualmente e nove referiram não terem o costume de jogar habitualmente. A partir do questionário distinguiu-se três categorias de análise referentes à avaliação dos jogos segundo aspectos positivos, a aspectos negativos e a sugestões de melhoramentos. Os participantes avaliaram melhor jogos que possuíam objetivos mais claros e definidos, que lhes traziam divertimento e que apresentavam uma interface online de fácil compreensão. Dentre os principais aspectos relacionados às avaliações negativas observou-se referências a tutorias muito extensas; a utilização de muitos termos científicos; objetivos pouco claros, indefinidos ou desinteressantes; jogos muito extensos; mini-games dentro do jogo com dificuldade muito elevada; pouca aprendizagem do conteúdo desejado e visualmente chatos ou repetitivos. Com relação a outras sugestões de melhoramentos nos jogos, os participantes referiram a maior clareza com relação às pontuações, simplificação de comandos, ações no jogo com efeitos mais rápidos e claros, menor poluição visual nos gráficos e a disponibilização em outros idiomas. Sugere-se que o estudo poderia ser realizado também com crianças de idade escolar para comparação dos resultados.