

## Uma análise do impacto positivo dos jogos no desenvolvimento dos jovens

Julia Cardoso Landim<sup>1</sup>; 0000-0002-9651-7076  
Iohana Vitória de Almeida Teodoro<sup>2</sup>; 0009-0006-8765-7903  
Felipe Gabriel Viana De Souza<sup>2</sup>; 0009-0006-8345-0024  
Thyago Antônio Soares Moreira<sup>2</sup>; 0009-0002-9137-371X  
Douglas do Couto Soares<sup>2</sup>; 0009-0006-9935-1004

1 – Instituto tecnológico de Aeronáutica ITA, São José dos Campos, SP.

2 – CIEP 291 Dom Martinho Schlude, Pinheiral, RJ.

[perolasilveirap@gmail.com](mailto:perolasilveirap@gmail.com)

**Resumo:** O artigo analisa o papel dos jogos digitais como recursos pedagógicos e culturais, destacando seu impacto cognitivo, social, linguístico e motor em diferentes públicos. A pesquisa, de caráter bibliográfico, reuniu produções acadêmicas recentes sobre o tema, com ênfase na inclusão educacional e no uso de jogos em contextos formais e não formais de aprendizagem. Os resultados apontam que jogos digitais favorecem o engajamento, estimulam funções cognitivas e executivas, promovem aquisição de vocabulário em línguas estrangeiras e podem auxiliar populações específicas, como alunos com TEA, pessoas com TDAH e idosos. Evidencia-se, contudo, que sua eficácia depende de integração pedagógica planejada, mediação adequada e adaptação às necessidades dos usuários. Conclui-se que os jogos digitais não substituem práticas educativas tradicionais, mas constituem ferramentas complementares e inovadoras, capazes de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem quando aplicados de forma consciente e estruturada.

**Palavras-chave:** Gamificação; Motivação; Interação social; Engajamento escolar; Neuroplasticidade.

## INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos se consolidaram como um dos principais recursos de entretenimento e interação da sociedade contemporânea, diferenciando-se dos jogos tradicionais pela sofisticação audiovisual e pela capacidade de simular ambientes realistas e dinâmicos. O avanço no processamento gráfico, no áudio e nos dispositivos de controle levou os jogos digitais a um patamar de comunicação e imersão sem precedentes, tornando possível a simulação de comportamentos inteligentes e de ecossistemas complexos

Além de sua relevância cultural e econômica, os jogos digitais passaram a ser explorados no contexto educacional. Pesquisas apontam que eles podem favorecer a aprendizagem em diferentes áreas, seja por meio da identificação de conceitos científicos em jogos como Minecraft e Tomb Raider (SILVA, 2024), seja pelo apoio ao aprendizado de línguas, como o inglês, em gêneros que apresentam grande volume de vocabulário, como RPG e Light Novel (LUCCHESE, 209; MELO, 2024).

A literatura também apresenta classificações diversas para os jogos, abrangendo gêneros como combate, labirinto, esportes, corrida, aventura, estratégia, simuladores e jogos educacionais. Cada um deles estimula diferentes habilidades, que vão desde o raciocínio lógico até a coordenação motora e a cooperação social (LUCCHESE, 209).

No campo educacional, Ramos (2013) destaca a importância dos jogos cognitivos eletrônicos no desenvolvimento da aprendizagem escolar. Em um estudo com 100 alunos do ensino fundamental, observou-se que o uso desses recursos promoveu melhorias significativas na atenção, na resolução de problemas e nos comportamentos sociais, confirmando seu potencial pedagógico. Outros trabalhos apontam ainda que os jogos digitais contribuem para o desenvolvimento de múltiplas competências, permitindo novas formas de mediação pedagógica e tornando o aprendizado mais engajador (MORATORI, 2003; RAMOS; MARQUES, 2017).

No entanto, o impacto dos jogos digitais não é exclusivamente positivo. Pesquisas mostram que adolescentes passam, em média, 47 minutos por dia jogando, e que o tempo excessivo pode comprometer o desempenho acadêmico, ainda que jogadores ocasionais apresentem desempenho melhor em comparação aos que jogam de forma intensiva (GÓMEZ-GONZALVO, 2020). Além disso, a literatura alerta para os efeitos do excesso de

tempo de tela em crianças e adolescentes, associados ao aumento de riscos de sobrepeso, obesidade e prejuízos cognitivos, embora também haja indícios de benefícios sociais, como maior interação entre pares (TRIPATHI; MISHRA, 2020, p. 230).

Outro ponto relevante é a gamificação, entendida como a incorporação de elementos de jogos em contextos não lúdicos. Estudos recentes indicam que sua aplicação na educação pode promover maior engajamento e motivação dos estudantes, sobretudo adolescentes, que se encontram em fase de intensas transformações cognitivas e emocionais (ANDRADE et al., 2016; MELO, 2024).

Por fim, os jogos, digitais ou tradicionais, devem ser entendidos como parte intrínseca da cultura humana. Seu valor pedagógico reside não apenas na possibilidade de transmitir conteúdos, mas também em sua capacidade de estimular valores, socialização e motivação. Quando integrados de forma planejada às práticas educativas, podem se transformar em ferramentas significativas para a aprendizagem contemporânea (GRÜBEL; BEZ, 2006)

## **MÉTODOS**

O estudo foi desenvolvido a partir de uma abordagem qualitativa, estruturada como uma pesquisa de caráter bibliográfico. O objetivo principal consistiu em reunir e examinar de forma crítica produções acadêmicas e documentos oficiais previamente publicados, buscando oferecer uma análise mais aprofundada acerca do tema. O recorte adotado privilegiou trabalhos que discutem a inclusão de estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA) no ensino médio da rede pública.

Para a seleção do material, utilizou-se a base do Google Acadêmico, na qual foram realizadas buscas com diferentes combinações de termos, como: autismo no ensino médio, autistas na escola e inclusão de autistas, entre outras variações.

Na triagem inicial, aplicou-se um filtro temporal, considerando apenas produções publicadas a partir de 2021. Em seguida, procedeu-se à análise dos resumos e resultados, a fim de verificar a pertinência dos textos em relação ao tema investigado.

Concluída essa etapa, foram selecionados dez artigos para leitura integral, cujas conclusões foram posteriormente confrontadas entre si, possibilitando a identificação de padrões e problemas recorrentes no contexto estudado.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A análise dos estudos selecionados evidencia que os jogos digitais desempenham um papel relevante no desenvolvimento cognitivo, social e linguístico de diferentes públicos. No estudo de Sampaio e Pereira (2025), o uso do jogo educativo AntiBots mostrou-se eficaz para crianças com autismo, sendo aprovado por profissionais e familiares, e contribuindo para a melhoria da aprendizagem e estabelecimento de confiança nos usuários. Esses resultados corroboram a ideia de que jogos digitais, quando planejados para públicos específicos, podem potencializar habilidades cognitivas e socioemocionais.

De forma mais geral, Lopes Junior (2020) apontou em sua revisão sistemática que os jogos digitais promovem a absorção de conteúdos escolares, demonstrando um efeito positivo no engajamento e na aprendizagem. Mendes (2021) complementa esses achados ao mostrar que, para alunos com TDAH, os jogos digitais incentivam o desenvolvimento cognitivo e funções executivas, indicando que os jogos podem ser adaptados para necessidades educacionais específicas.

No contexto do ensino de História, Rodrigues (2021) analisou o jogo Assassin's Creed Odyssey como ferramenta pedagógica. O estudo evidenciou que o potencial educativo do jogo depende de sua integração em um plano de aula estruturado e da mediação do professor, reforçando que o jogo por si só não garante aprendizagem significativa, mas que, combinado à orientação pedagógica, pode tornar o ensino mais envolvente e crítico.

No aprendizado de línguas estrangeiras, Freitas (2024) demonstrou que jogos digitais auxiliam estudantes universitários na aquisição de vocabulário, compreensão oral e escrita, e desenvolvimento de habilidades comunicativas. De maneira similar, Lima (2023) evidenciou que o League of Legends proporciona aprendizado informal de inglês, estimulando a assimilação natural do vocabulário e promovendo engajamento por meio da



comunicação entre jogadores. Esses estudos indicam que a imersão em ambientes lúdicos digitais pode ser um recurso eficaz para aquisição de habilidades linguísticas de forma complementar ao ensino formal.

Quanto ao desenvolvimento social e cognitivo de populações específicas, Silva et al. (2024) verificaram que jogos digitais podem aprimorar habilidades sociais em crianças com TEA, melhorando comunicação não verbal, reconhecimento de emoções e interação social em um ambiente seguro. Paralelamente, Thome et al. (2024) constataram que jogos direcionados à população idosa contribuem para a estimulação da memória de curto prazo, promovendo neuroplasticidade, cognição e qualidade de vida, além de benefícios socioemocionais, como aumento da socialização e autoconfiança.

Por fim, Sousa (2024) observou que jogos digitais aplicados em aulas de Educação Física podem melhorar habilidades motoras, equilíbrio, coordenação, raciocínio lógico e cooperação, destacando o potencial multidimensional dos jogos digitais quando integrados a contextos educacionais específicos.

Em síntese, os resultados dos estudos analisados indicam que os jogos digitais apresentam potencial significativo para aprendizagem e desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e linguísticas, desde que utilizados de forma planejada, mediada pedagogicamente e adaptada ao perfil dos usuários.

## **CONCLUSÃO**

Em conjunto, os estudos revisados permitem afirmar que os jogos digitais configuram-se como instrumentos pedagógicos relevantes, com impacto comprovado em diferentes dimensões da aprendizagem. As evidências demonstram que esses recursos não apenas favorecem o desenvolvimento cognitivo, motor e socioemocional, como também potencializam a aquisição de conhecimentos em áreas diversas, abrangendo desde conteúdos formais, como História e Língua Inglesa, até contextos de inclusão educacional de alunos com TEA e de estimulação cognitiva em idosos.

Contudo, observa-se que os jogos, por si só, não constituem soluções educativas autossuficientes. Sua efetividade depende da inserção em práticas pedagógicas

intencionais, mediadas pelo professor ou pelo cuidador, e adequadas às necessidades específicas dos aprendizes. Nesse sentido, os jogos digitais devem ser compreendidos como ferramentas complementares, capazes de enriquecer e dinamizar o processo de ensino-aprendizagem, mas que exigem planejamento e orientação crítica para evitar o uso superficial ou meramente recreativo.

Assim, conclui-se que a integração consciente e estruturada dos jogos digitais ao contexto educacional representa uma oportunidade de inovação metodológica, alinhada às demandas contemporâneas por práticas mais engajadoras, inclusivas e significativas.

## REFERÊNCIAS

**FREITAS, Jade Luana de Assis.** Jogos eletrônicos e aprendizagem de inglês como língua estrangeira: relatos de alunos universitários. Orientador: Dr. Diêgo Cesar Leandro. 2024. 20 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Letras Inglês) – Universidade Federal Rural do Semi-Árido – UFERSA, Mossoró, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufersa.edu.br/handle/prefix/12302>. Acesso em: 16 ago. 2025.

**GÓMEZ-GONZALVO, Fernando; DEVÍS-DEVÍS, José; MOLINA-ALVENTOSA, Pere.** El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. Comunicar: Media Education Research Journal, [S.l.], v. 28, n. 65, p. 87–96, 2020. DOI: <https://doi.org/10.3916/C65-2020-08>. Disponível em: <https://www.revistacomunicar.com/index.php?articulo=65-2020-08&contenido=detalles&numero=65>. Acesso em: 10 set. 2025.

**GRÜBEL, Joceline Mausolff; BEZ, Marta Rosecler.** Jogos Educativos. Novo Hamburgo: Instituto de Ciências Exatas e Tecnológicas – Centro Universitário Feevale, 2006. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14270/8183>. Acesso em: 24 jun. 2025.

**LIMA, Lucas Gomes.** Os Jogos eletrônicos MOBA como ferramentas na aprendizagem da língua inglesa: a perspectiva entre jogadores de League of Legends. Orientador: Thadeu Vinícius Souza Teles. 2023. 55 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Secretariado Executivo) - Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2023. Disponível em: <https://ri.ufs.br/jspui/handle/riufs/19369>. Acesso em: 16 ago. 2025.

**LOPES JUNIOR.** Jogos digitais na aprendizagem: revisão sistemática. 2020. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/ctrlr/article/view/11419>. Acesso em: 08 set. 2025.

**LUCHESE, Fabiano; RIBEIRO, Bruno.** Conceituação de Jogos Digitais. FEEC / Universidade Estadual de Campinas, Cidade Universitária Zeferino Vaz, Campinas, SP, 2009. Disponível em: <http://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t1g3.pdf>. Acesso em: 10 set. 2025.



**MENDES.** Jogos digitais como recurso pedagógico. 2021. Disponível em: <https://revistafesa.com/index.php/fesa/article/view/4>. Acesso em: 08 set. 2025.

**MELO, Bianca Joaquim de Albuquerque de.** Gamificação na aprendizagem de adolescentes: uma perspectiva neurobiológica. Anais do CIET: Horizonte, [S.l.], v. 2020, p. 10–12, 2020. Disponível em: <https://ciet.ufscar.br/submissao/index.php/ciet/article/view/909>. Acesso em: 10 set. 2025.

**MORATORI, Patrick Barbosa.** Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem? Rio de Janeiro, RJ: [s.n.], dez. 2003. Disponível em: [http://www.nce.ufri.br/ensino/posgraduacao/strictosensu/ginape/publicacoes/trabalhos/t\\_2003/t\\_2003\\_patrick\\_barbosa\\_moratori.pdf](http://www.nce.ufri.br/ensino/posgraduacao/strictosensu/ginape/publicacoes/trabalhos/t_2003/t_2003_patrick_barbosa_moratori.pdf). Acesso em: 24 jun. 2025.

**RAMOS, Daniela Karine.** Jogos cognitivos eletrônicos: contribuições à aprendizagem no contexto escolar. Psicologia: Teoria e Pesquisa, 2013. Disponível em: [https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1806-58212013000100002&script=sci\\_arttext](https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1806-58212013000100002&script=sci_arttext). Acesso em: 24 jun. 2025.

**RAMOS, Vânia Patrícia Pires; MARQUES, João José Pereira.** Dos jogos educativos à gamificação. Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación, [S.l.], v. Vol. Extr., n. 01, p. 319–323, 2017. DOI: <https://doi.org/10.17979/reipe.2017.0.01.3005>. Disponível em: <https://revistas.udc.gal/index.php/reipe/article/view/reipe.2017.0.01.3005>. Acesso em: 10 set. 2025.

**RODRIGUES, Gustavo Lourenço.** O uso de jogos eletrônicos na educação: uma análise do jogo Assassin's Creed Odyssey para o ensino de história. Orientador: Marcos Silva. 2022. 34 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História) - Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2022. Disponível em: <http://ri.ufs.br/jspui/handle/riufs/16034>. Acesso em: 13 ago. 2025.

**SAMPAIO, Leandro Pereira; PEREIRA, Claudia Pinto.** AntiBots: Jogo Digital Educativo para Desenvolvimento Cognitivo e Motor de Crianças com Autismo. Revista Brasileira de Informática na Educação (RBIE), [s.l.], ano 2025, v. 33, 2025. DOI: <https://doi.org/10.5753/rbie.2025.33.0.11419>. Disponível em: <https://journals-sol.sbc.org.br/index.php/rbie/article/view/3300>. Acesso em: 12 ago. 2025.

**SILVA, Alcimar José; OLIVEIRA, Darlene Mamede; LOUROZA, Gilmar Alvarenga; MARTIN, Giuliano; LÔBO, Ítalo Martins; JUNIOR, Jesuino Ferreira.** O impacto dos jogos digitais no desenvolvimento de habilidades sociais em crianças com autismo. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação – REASE, São Paulo, v. 10, n. 11, 2024. DOI: <https://doi.org/10.51891/rease.v10i11.17123>. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/17123/9485>. Acesso em: 14 ago. 2025.

**SOUSA, D. L. S.** Benefícios dos jogos eletrônicos na aprendizagem motora nas aulas de Educação Física. 2024. Disponível em: [https://monografias.ufma.br/jspui/bitstream/123456789/8317/1/DOUGLAS\\_LEONARDO\\_SILVA\\_DE\\_SOUSA.pdf](https://monografias.ufma.br/jspui/bitstream/123456789/8317/1/DOUGLAS_LEONARDO_SILVA_DE_SOUSA.pdf). Acesso em: 08 set. 2025.

**THOME, Anna Beatriz; TAKAHAGI, Eloah Mota; SALES, Giuliana Augustinelli; CUSINATO, Laura Camargo; MACRE, Tiago Souza; RIBEIRO, Vitoria Cintra.** O uso de jogos para a estimulação cognitiva da memória curta na população idosa. *Brazilian Journal of Health Review* (Curitiba), Curitiba, v. 7, n. 5, 2024. DOI:10.34119/bjhrv7n5-546. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BJHR/article/view/74021/51706>. Acesso em: 15 ago. 2025.

**TRIPATHI, Madhvi; MISHRA, Shailendra Kumar.** Screen time and adiposity among children and adolescents: a systematic review. *Journal of Public Health*, [S.l.], v. 28, p. 227–244, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10389-019-01043-x>. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10389-019-01043-x>. Acesso em: 10 set. 2025.