

**SEPEX – Seminário de ensino, pesquisa e extensão da Uneal  
07 a 10 de agosto de 2023**

**EM TEMPOS DE FREE FIRE: QUAL O LUGAR DA APRENDIZAGEM?**

Samy Islane da SILVA<sup>1</sup>, Tacielly Nascimento BISPO<sup>2</sup>, Jully Silva AURELIANO<sup>3</sup>, Jamile Higino VIEIRA<sup>4</sup>, Elizete Santos BALBINO<sup>5</sup>, Maria Jose de Brito Araujo<sup>6</sup>

<sup>1</sup>Aluno(a) do Curso de Pedagogia na Universidade Estadual de Alagoas, samy.silva.2021@alunos.uneal.edu.br; <sup>2</sup>Aluno(a) do Curso de Pedagogia na Universidade Estadual de Alagoas, tacielly.bispo.2021@alunos.uneal.edu.br;

<sup>3</sup>Aluno(a) do Curso de Pedagogia na Universidade Estadual de Alagoas, jully.aureliano.2021@alunos.uneal.edu.br; <sup>4</sup>Aluno(a) do Curso de Pedagogia na Universidade Estadual de Alagoas, jamile.vieira.2021@alunos.uneal.edu.br;

<sup>5</sup>Professora Adjunta do curso de Pedagogia na Universidade Estadual de Alagoas, elizete.balbino@uneal.edu.br; <sup>6</sup>Professora Titular do Curso de Pedagogia na Universidade Estadual de Alagoas, maria.araujo@uneal.edu.br.

O objetivo central desta pesquisa consiste em analisar o lugar da aprendizagem em tempos de Free Fire, dando ênfase a algumas consequências perceptíveis nos aspectos psicológicos e da personalidade das crianças no âmbito escolar. Na era digital, o uso de aparelhos tecnológicos, como o celular, tornou-se cada vez mais recorrente entre as crianças de diferentes faixas etárias. As novas tecnologias além de proporcionar uma maior acessibilidade aos diversos meios de comunicação, também facilita o acesso das crianças aos mecanismos digitais de entretenimento, ou seja, os jogos. Atualmente, as crianças consomem inúmeros conteúdos digitais, os quais alguns contribuem para o desenvolvimento e que podem ser utilizados por profissionais da educação para facilitar a aprendizagem dos alunos, enquanto outros não são benéficos para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças, pois as deixam cada vez mais ansiosas, agressivas, desatentas, dependentes do celular e, conseqüentemente, dos jogos virtuais. O Free Fire é um exemplo desses jogos não benéficos. Garena Free Fire é um jogo de tiro no estilo Battle Royale, ou seja, todos contra todos e sua metodologia baseia-se em colocar até 50 jogadores numa ilha com o objetivo de encontrarem, rapidamente, armas e equipamentos para sobreviver e eliminar outros jogadores, à medida que a criança tem acesso a essas ferramentas digitais sem um controle adequado e supervisão de tempo de tela, ela cria uma obsessão, deixando de socializar pessoalmente com as pessoas para estar jogando. Esta pesquisa, em andamento, é fruto da curiosidade em saber: Qual o lugar da aprendizagem das crianças em tempos de Free Fire? O procedimento metodológico é de cunho bibliográfico, com a abordagem qualitativa e será realizada por meio de uma entrevista semiestruturada aplicada com dez alunos do 3º ano do ensino fundamental de uma escola campo parceira



**SEPEX – Seminário de ensino, pesquisa e extensão da Uneal  
07 a 10 de agosto de 2023**

do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). Na análise dos dados, buscar-se-á compreender a influência do jogo Free Fire na aprendizagem escolar. A partir dessa pesquisa, como resultados parciais, espera-se compreender as implicações que o jogo Free Fire traz para a aprendizagem, desenvolvimento escolar e as relações sociais dos alunos, bem como revelar os aspectos negativos apresentados na personalidade e no desenvolvimento psicológico dos alunos que fazem uso desse jogo virtual. Com base nos resultados parciais, conclui-se que parte das crianças entrevistadas que jogam Free Fire entendem que não é um jogo educativo, que estimula a violência, mas jogam para sair do tédio e usam para comunicar-se com outras crianças que estão do outro lado da tela, criando uma dependência no jogo.

**Palavras-Chave:** Diversão. Estudantes. Professor.