

## ANÁLISE DE CONTEÚDO DO JOGO *ADOPT ME!*: APRENDIZAGEM EM ESPAÇOS INFORMAIS DE EDUCAÇÃO

Breno Brito Silveira<sup>1</sup>, Juliana Jorge<sup>1,2</sup>, Larissa Cristina Brandão Cardoso<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Escola Municipal Profª Brígida Ferraz Fóss – Campo Grande-MS

<sup>2</sup>Instituto de Química da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – Campo Grande-MS

[brenosilveirabrito@gmail.com](mailto:brenosilveirabrito@gmail.com), [ju.jorge@yahoo.com.br](mailto:ju.jorge@yahoo.com.br), [cardosogeoufms@hotmail.com](mailto:cardosogeoufms@hotmail.com)

Área/Subárea: CHSAL/Educação

Tipo de Pesquisa: Científica

**Palavras-chave:** Jogos digitais; Aprendizagem baseada em jogos digitais; Roblox.

### Introdução

Os jogos digitais oferecem uma grande variedade de experiências interativas para os jogadores. Recentemente, pesquisas têm explorado como essas interações afetam a aprendizagem, tanto em contextos formais quanto informais de educação. Muitos indivíduos, especialmente crianças, jovens e adultos que jogam regularmente, adaptam suas formas de aprendizado, adquirindo conhecimentos, habilidades e atitudes por meio dessas interações. (CAMPOS; RAMOS; DE BRITO, 2021)

Pensando nisso, surgiu a seguinte questão-problema que norteia este trabalho: “Seria possível aprender conteúdos escolares, por exemplo, utilizando o jogo *Adopt Me!*, da Uplift Games?” Refletir sobre essa questão e a própria experiência do autor deste trabalho com o jogo, levou à hipótese de que sim, é possível aprender conteúdos escolares e aumentar o interesse por esses conteúdos por meio da utilização do jogo.

Portanto, para validar a hipótese apresentada, o objetivo deste trabalho foi analisar o conteúdo do jogo *Adopt Me!* em comparação com elementos correspondentes à realidade fora do jogo e com conteúdos escolares, de forma a utilizá-lo como ferramenta de aprendizagem em um espaço mais informal de educação, como a plataforma Roblox.

### Metodologia

A proposta de análise do conteúdo partiu então do jogo *Adopt Me!*, desenvolvido pela empresa Uplift Games e hospedado na plataforma Roblox.

*Adopt Me!* foi criado em 2017 e sua jogabilidade é focada em adotar e cuidar de diferentes tipos de animais de estimação, que eclodem de ovos.

A análise de conteúdo consistiu em comparar com a realidade elementos do jogo, como a variedade de animais, sua biologia e regiões de origem, além de características como saúde, economia e elementos culturais de diferentes países.

### Resultados e Análise

A partir da análise do jogo foi possível observar que em relação às características biológicas e variedade de animais, há no jogo os animais mais comuns, como cães, gatos, ratos, cavalos, entre outros, com as suas características biológicas e origens geográficas correspondendo à realidade fora do universo do jogo.

Porém são representados também animais considerados mitológicos presentes em outras culturas, como o Coelho Amami, Urso da lua negra, Tigre alado (relacionado ao Ano Novo Lunar, da Ásia). Há outros animais míticos, como a Hidra, Unicórnio, Grifo, Fênix, provenientes de outras culturas, como a greco-romana e céltica.

Os aspectos econômicos no jogo também são diferentes da realidade, pois o cuidado com o pet adotado no jogo é o que gera dinheiro e movimenta a economia daquele universo.

Foi possível verificar também, que o jogo disponibiliza vários eventos sobre feriados e outras comemorações, como Festival de Verão, Festival da Primavera, Circo dos Gorilas, Mês do Orgulho, Aniversário de 6 anos do jogo e Páscoa.

### Considerações Finais

Concluindo, o autor afirma que é possível aprender de forma divertida e informal, várias informações do universo fora do jogo, como conteúdos escolares relacionados à Ciências e Geografia (animais e suas regiões geográficas de origens, como o Sudoeste da Ásia, por exemplo), além de aspectos culturais (como, o Ano Novo Lunar) e mitológicos (como o grifo e hidra), o que corrobora sua hipótese de uso do jogo *Adopt Me!* como ferramenta de aprendizagem.

### Agradecimentos

Os autores agradecem a toda a equipe da Escola Municipal Profª Brígida Ferraz Fóss por todo o apoio à realização deste trabalho e incentivo à pesquisa científica, à Secretaria Municipal de Educação de Campo Grande-MS pelo incentivo à pesquisa científica. Agradecem também, a Organização da Feira de Ciência e Tecnologia de Campo Grande – MS pela oportunidade.

## Referências

CAMPOS, T. R.; RAMOS, D. K.; DE BRITO, C. R. Aprendizagem de ciências no jogo digital Plague Inc.: análise de conteúdo em uma comunidade de jogadores. **Revista Iberoamericana de Educación**, v. 87 n. 2, 2021 p. 51-65. Disponível em: <<https://doi.org/10.35362/rie8724556>>. Acesso em: 04 set. 2023.

## CONTENT ANALYSIS OF THE GAME ADOPT ME!: LEARNING IN INFORMAL EDUCATIONAL SPACES

**Abstract:** *Recently, the impact of gaming interactions on learning has garnered significant attention, as it is believed that frequent players adapt their learning approaches and acquire knowledge, skills, and attitudes. Considering this, the aim of this study was to analyze the content of the game "Adopt Me!" in comparison to corresponding real-world elements and school-related content, with the intent of utilizing it as a learning tool in a more informal educational setting, such as the Roblox platform. To achieve this, aspects of the game, such as the variety of animals, their biology, and regions of origin, as well as features like health, economy, and cultural elements from different countries, were compared to their real-world counterparts. In conclusion, it was determined that enjoyable and informal learning can occur across various real-world domains, including school subjects related to Science and Geography (such as animals and their geographical regions of origin, like Southwest Asia, for example), as well as cultural (such as the Lunar New Year) and mythological aspects (like the griffin and hydra).*

**Keywords:** *Digital games; Digital game-based learning; Roblox*

### APOIO



### REALIZAÇÃO

