

IMPACTOS DOS JOGOS VIRTUAIS DA UFC EM TEMPOS DE ISOLAMENTO SOCIAL PARA OS ESTUDANTES

XIII Encontro de Experiências Estudantis

Luana Nunes de Souza, Ana Beatriz Silva, Wildner Lins de Souza

Ao longo dos últimos anos, tradicionalmente, muitos estudantes da Universidade Federal do Ceará – UFC participavam de competições e jogos presenciais realizados nas modalidades de quadra, futebol eletrônico e xadrez. No entanto, 2020 foi um ano atípico para a realização de qualquer atividade presencial devido à pandemia de COVID19, o que, no nosso entendimento de estudantes-atletas, causou impactos emocionais prejudiciais devido a mudança de rotina e a perspectiva de ausência de competições presenciais. Dessa forma, estudantes e gestores das práticas desportivas da UFC realizaram competições virtuais visando minimizar os efeitos negativos do distanciamento social na saúde dos estudantes-atletas. Foram realizadas 4 competições de futebol eletrônico; 1 competição de xadrez e 1 competição de League of Legends 1x1. As competições aconteceram em momentos diferentes, e atendendo um total de 56 estudantes. O objetivo do trabalho é analisar fatores emocionais antes e durante a competição. A metodologia utilizada foi a aplicação de questionário com 24 estudantes que participaram dos eventos, abordando os seguintes aspectos: I) motivação em atividades diárias; II) estresse; III) entusiasmo; IV) falta de competir e V) Interação social. Em uma escala de 1 a 10 aplicada aos participantes, foi possível analisar as seguintes médias referente às questões antes das competições: I) 6,8; II) 5,4; III) 6,2; IV) 7,0 durante: I) 8,0 II) 4,5; III) 7,9; IV) 7,9 (que competir ajudou a passar pelo período de isolamento social); e V) 8,5. Com os resultados, concluímos que os jogos virtuais realizados contribuíram para que os estudantes enfrentassem melhor o período de isolamento social, proporcionando maior motivação para realizar atividades do cotidiano, diminuindo o estresse proporcionado pela nova rotina e aumentando o entusiasmo.

Palavras-chave: jogos virtuais. estudantes. emocionais.