**INTRODUÇÃO**

 Devido a pandemia do COVID-19 muitos países aderiram à quarentena, inclusive o Brasil, mantendo os cidadãos reclusos em suas casas para evitar o contato direto e, dessa maneira, diminuir a proliferação da doença.

 Juntamente a isso, o tempo livre aumentou e o tédio também. Por conta disso, as pessoas começaram a explorar na internet, maneiras de driblar esse ócio. E encontraram diversas alternativas, como por exemplo, cursos online, as vídeo-chamadas, plataformas de streaming e dentre as diversas opções também recorreram aos jogos online.

 Neste presente trabalho, iremos abordar os games e mostrar como eles impactam parte da população no período de quarentena e o quão importante ele é para o entretenimento e também para a saúde mental de um grupo de investigados. Deixe explicito o objetivo do trabalho mostrar analisar..... quanto os jogos.... e como ..... ou quem......

Para isso, será aplicado um questionário relacionado ao tema para jovens e adultos e será feito pesquisas bibliográficas para poder relacionar os resultados com base teórica.

Por fim, este será capaz de mostrar para a população a importância desses jogos neste momento de isolamento e como eles ajudam a manter a saúde mental e o divertimento.

**OPÇÕES DE LAZER EM ÉPOCA DE QUARENTENA**

A grande quantidade de tempo em isolamento, vem causando tédio e muitos não sabem o que fazer para manter esse tempo livre mais produtivo e divertido (fonte? Precisa encontrar um artigo científico que confirme isso – se não encontrar use Kripenderf e aponte para o tédio para o cotidiano, e faça um paralelo para a quarentena).

Com isso, os jogos online começaram a ganhar uma maior visibilidade, pois com eles as crianças, jovens e adultos podem interagir com seus amigos e até mesmo fazer novas amizades (Fonte ? colocar um trecho de um site o blog que expliquem a interatividade dos jogos).

Os que mais se popularizou nessa quarentena foram eles:

* **Gartic** - esse é um site na qual você desenha e as pessoas devem acertar qual é o desenho. Existem diversas categorias, como por exemplo, animal, objeto, verbo, categorias gerais etc. Pra quem quer jogar apenas com os amigos, é possível criar uma sala exclusiva e enviar o link para os amigos, mas também é possível entrar em salas de desconhecidos e jogar.
* **Stopots** - semelhante ao gartic na qual pode ser jogado em sala privadas ou pública. Uma opção do tradicional jogo “stop” que geralmente se utiliza o papel e a caneta, temos aqui a versão online do mesmo. Além das categorias conhecidas, como nome, objeto, CEP, etc, o site ainda deixa você criar a categoria que quiser.
* **Transformice** - nesse você é um rato e sua missão é conseguir pegar o queijo e levá-lo de volta para a toca. Parece simples, porém deve conseguir passar as fases que ficam cada vez mais difíceis. Ou também pode ser um Shaman (mestre dos ratos) que tem como missão ajudar todos a pegar o queijo e voltar a salvo.
* **Uno Virtual** - jogo de cartas que tem como principal objetivo descartar todas as cartas que estão na mão à mesa, ganhando quem termina gritando uno. Em tempos de quarentena não podemos jogar com todos os amigos reunidos pessoalmente mas com o uno virtual proporciona essa interação.
* **Free Fire** - jogo no qual o jogador cai de paraquedas em um lugar e o objetivo é, matar os adversários. Neste é possível jogar com os amigos, montando seus times e podendo interagir durante a partida.
* **Fortnite** - mesmo estilo do jogo anterior porém com a diferença de que esse é contra zumbis. Os jogadores podem jogar unidos ou separados e ir realizando as missões, coletando objetos para a sobrevivência.
* **Habbo** - um jogo em que os jogadores criam personagens livremente com diferentes opções de personalização para interagirem entre si de diferentes formas, como uma verdadeira vida virtual. Podem fazer festas, personalizar quartos e casas para receber amigos, fazer mini jogos como corridas, quebra-cabeças, labirintos. Uma ótima opção para suprir a falta de contato social durante o isolamento. Estudantes universitários passaram a recriar as festas que deixaram de haver por conta da quarentena, inclusive recriando os locais mais usados para tais festas.
* **Minecraft** - apesar de ser um jogo pago, existem várias opções para se jogar de graça disponiveis na internet. Aqui, jogadores têm diversas opções: podem se aventurar pelo mundo aberto, explorando diferentes ambientes com animais e monstros; construir casas e outras estruturas; minerar a procura de recursos raros; etc. Durante a quarentena, aumentou o número de jogadores usando o recurso de construção para recriarem ambientes que frequentavam. Inclusive estudantes universitários se juntaram para construir seus campi dentro de jogo.

**PROPOSTA: ENTENDENDO AS MUDANÇAS DE HÁBITOS DURANTE A QUARENTENA**

Acredita-se que Para alguns, as opções de lazer adotadas antes da quarentena não eram tão diferentes, mas para outros a situação mudou completamente. Muitas pessoas que não tinham o hábito de jogar jogos online, adotaram diferentes tipos de jogos para interagir com amigos e suprir a necessidade de contato social. Essa informação será confirmada através de pesquisa com questionários abertos compartilhados entre amigos e conhecidos. A parte prática desta pesquisa será feita com o objetivo de entender as mudanças de hábito de lazer decorrentes do isolamento social promovido por causa da pandemia de COVID-19. A pesquisa com diferentes pessoas através de questionário aberto nos dará uma boa noção sobre como ocorreu, e ainda está ocorrendo, essa mudança.

O fato de estarmos inseridos nesse cenário virtual constantemente e ainda mais durante o momento de isolamento social foi o que nos levou a escolher este tema para o projeto. A pesquisa teórica será baseada em notícias e dados divulgados pelas próprias empresas sobre o crescimento dos públicos dos jogos. É inegável que o contexto da pandemia e quarentena mudaram os hábitos do dia-a-dia das pessoas, e, a longo prazo, o impacto será visível também. Por isso é importante que tentemos entender como essas mudanças estão acontecendo, e os hábitos de lazer são uma parte importante disso.

**METODOLOGIA**

 Será feito o levantamento de estudos e obras científicas através do google academic, pelo portal Elsevier, livros e entre outros. Os termos e temas buscados será: jogos online, entretenimento, saúde mental etc.

 A colheita de dados empíricos será feita no público entre os 15 a 30 anos por meio de um questionário do google forms que será elaborado pelo grupo com perguntas abertas e fechadas. O propósito da coleta de dados é, saber quais jogos estão em alta, se eles estão realmente ajudando a manter o entretenimento e a saúde mental, se são as melhores opções para driblar o tédio, se há alguma possibilidade de melhorar a forma de jogar, se eles aproximam ou distanciam mais as pessoas etc.

 A análise será feita primeiramente com as questões objetivas que irá darão uma resposta mais clara sobre o que queremos saber, e em seguida serão analisadas as questões discursivas, que terão respostas mais diversas que poderá dar visões diferentes que nos dará diferente interpretações do que especulamos e do que realmente é na realidade. Feitas as análises, iremos compará-las com a base teórica e verificar se as suposições estavam corretas ou equivocadas.

**CRONOGRAMA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 21/4 | 27/4 | 4/05 | 11/5 | 18/5 | 25/5 | 1/06 |
| Elaboração Introdução | X | X |  |  |  |  |  |
| Elaboração Base teórica | X | X | X |  |  |  |  |
| Redação da Metodologia | X | X |  |  |  |  |  |
| Entrega da do Pré-teste coleta dado campo |  | X | X |  |  |  |  |
| Coleta dados de campo |  |  | X | X |  |  |  |
| Análise de dados |  |  |  | X | X |  |  |
| Redação de resultados |  |  |  |  | X |  |  |
| Apresentação de resultados |  |  |  |  | X | X |  |
| Últimas correções |  |  |  |  |  | X |  |
| Envio da versão final |  |  |  |  |  |  | X |

**BIBLIOGRAFIA**

Redação, 9 jogos online pra jogar com os amigos. Kondzilla, 2020. Disponível em <<https://kondzilla.com/m/9-jogos-online-pra-jogar-com-os-amigos/#materia>> Acesso em 9 de abr. de 2020

Em quarentena, estudantes estão construindo faculdades no Minecraft. Uol, 2020. Disponível em <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/03/31/em-quarentena-estudantes-estao-construindo-suas-faculdades-no-minecraft.htm> Acesso em 10 de abr. de 2020

Festas online aplacam isolamento e reforçam laços de amizade na quarentena. Folha, 2020. Disponível em <https://www1.folha.uol.com.br/equilibrioesaude/2020/03/festas-online-aplacam-isolamento-e-reforcam-lacos-de-amizade-na-quarentena.shtml> Acesso em 10 de abr. de 2020