



A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO COMPORTAMENTO DOS ALUNOS DE UMA ESCOLA PÚBLICA EM BAGÉ-RS

¹Elisandro Lima de Freitas, ¹Alice Gabriele D'ávila Rodrigues, ¹Danielle Pereira dos Santos, Luiza Feijó Batista, ¹Taiana Carvalho Coutinho, ²Aline Rezende Curra

Os jogos eletrônicos propiciam diversão sem precedentes para as pessoas. Além disso, a indústria dos jogos eletrônicos é uma das maiores do mundo, tendo uma grande influência no comportamento dos adolescentes. Atualmente, devido ao avanço tecnológico, os jogos eletrônicos tornaram-se um fator preocupante porque ainda é desconhecido pela maioria dos responsáveis se produzem benefícios e/ou malefícios no comportamento dos adolescentes. A grande questão é o tempo que o jovem dedica-se aos jogos, podendo tornar-se patológico o seu uso. É necessário um olhar atento dos responsáveis em relação a dosagem deste tempo, já que, por outro lado, os jogos agregam muitas habilidades e competências nos adolescentes, sendo uma delas a socialização. Entre esses indivíduos os jogos também são um estímulo para estudar e adquirir conhecimento a respeito de conteúdos que fazem parte da história dos jogos. O objetivo geral é analisar a influência dos jogos eletrônicos no comportamento dos alunos dos anos finais do ensino fundamental – 6º ao 9º ano – de uma escola pública do município de Bagé-RS e como objetivos específicos: contextualizar jogos eletrônicos; classificar os jogos eletrônicos mais jogados pelos alunos e identificar os benefícios e malefícios dos jogos eletrônicos. A pesquisa se caracteriza por trabalhar com método dialético de caráter social, sendo do tipo descritiva e explicativa, com uma abordagem qualitativa e quantitativa, com os procedimentos técnicos bibliográfico e de levantamento. As amostras foram intencionais com os alunos dos anos finais do ensino fundamental – 6º ao 9º ano – de uma escola pública do município de Bagé-RS, tendo como instrumento para coleta de dados um questionário com perguntas de fechadas. Nos dados preliminarmente coletados podemos observar que os jogos eletrônicos fazem parte da vida humana. Além de servirem de opção de lazer, colaboram para a formação de diversas atribuições e habilidades, promovendo a socialização entre os alunos que possuem hábitos de jogar, formando-se grupos que compartilham informações e desenvolvendo a cooperatividade. O grande desafio para os pais e professores que vivem esta realidade é supervisionar o acesso dos jogadores, monitorando o uso de jogos eletrônicos apropriados e com tempo determinado. Os jogos podem ser um aliado dos professores, pois existem jogos didáticos que auxiliam nas disciplinas de maior complexidade, oferecendo um suporte pedagógico. A pesquisa encontra-se em fase de coleta e análise de dados e devido a isto, não temos resultados finais,

¹ Discente do Curso de Psicologia da Urcamp

² Prof^a. do Curso de Psicologia da Urcamp

somente parciais. Estes dados são preliminares e as informações não são conclusivas.

Palavras chave: alunos; comportamento; jogos eletrônicos.