



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS VII – GOVERNADOR ANTÔNIO MARIZ
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E SOCIAIS APLICADAS – CCEA
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM COMPUTAÇÃO**

JOSÉ KELVIN CUSTÓDIO DA SILVA

**OS GAMES E SUAS POSSÍVEIS INFLUÊNCIAS NO COTIDIANO DE
CRIANÇAS COM IDADES DE 10 A 12 ANOS**

**PATOS – PB
2017**

JOSÉ KELVIN CUSTÓDIO DA SILVA

**OS GAMES E SUAS POSSÍVEIS INFLUÊNCIAS NO COTIDIANO DE
CRIANÇAS COM IDADES DE 10 A 12 ANOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Computação da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de Licenciado em Computação.

Orientador: Prof.^a Me. Alanna Camylla Coêlho Monteiro.

**PATOS – PB
2017**

S586g Silva, Jose Kelvin Custodio da.
Os games e suas possíveis influências no cotidiano de
crianças com idades de 10 a 12 anos [manuscrito] : / Jose
Kelvin Custodio da Silva. - 2017.
40 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em
Computação) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de
Ciências Exatas e Sociais Aplicadas, 2017.

"Orientação : Profa. Ma. Alanna Camylla Coêlho Monteiro,
Coordenação do Curso de Computação - CCEA."

1. Jogos Eletrônicos. 2. Crianças. 3. Tecnologia. 4.
Entretenimento tecnológico .

21. ed. CDD 371.334

JOSÉ KELVIN CUSTÓDIO DA SILVA

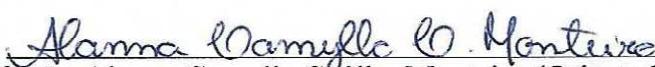
OS GAMES E SUAS POSSÍVEIS INFLUÊNCIAS NO COTIDIANO DE CRIANÇAS
COM IDADES DE 10 A 12 ANOS

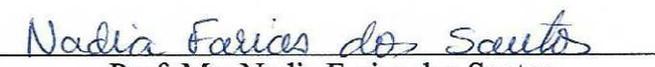
Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso de Licenciatura
Plena em Computação da Universidade
Estadual da Paraíba, como requisito à
obtenção do título de Licenciado em
Computação.

Orientador: Prof. Me. Alanna Camylla
Coêlho Monteiro.

Aprovada em 6 de dezembro de 2017

BANCA EXAMINADORA


Prof. Me. Alanna Camylla Coêlho Monteiro (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Me. Nadia Farias dos Santos
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Pablo Roberto Fernandes de Oliveira
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

A minha família pela dedicação,
companheirismo e amor, DEDICO.

AGRADECIMENTOS

À Deus, a quem sou infinitamente grato pela dádiva da vida e por me dar muito mais do que mereço, pela presença nos momentos difíceis e alegrias vividas que me fizeram enxergar o significado e beleza da vida.

À minha esposa Fernanda, que com muito amor me apoiou e me deu forças, sempre com empenho e dedicação na busca por alcançar nossos objetivos de vida e realizarmos juntos os nossos sonhos.

Aos meus pais Francisco e Damiana, meu irmão Kássio e minha irmã Anailda, pois sem eles não chegaria até aqui, pela compreensão por minha ausência tantas vezes sentida, sobretudo, quando não pude colaborar nos momentos em que precisaram de mim.

Aos professores do Curso de Computação da UEPB, que contribuíram ao longo de todo esse tempo, por meio das disciplinas e aulas, para o aprendizado e desenvolvimento profissional e pessoal.

A minha professora Me. Alanna, pelas leituras sugeridas ao longo dessa orientação e pela atenção e dedicação que me guiou e inspirou na busca pelo conhecimento.

Aos colegas de classe pelos momentos de amizade, companheirismo e apoio, que me fizeram chegar cada dia mais longe, desejo muito sucesso a todos e deixo um grande abraço.

À Verlândia, colega e companheira, pessoa de grande coração que admiro e que muito me ensinou, saiba que estará sempre em minha memória.

Aos funcionários da UEPB, pela presteza e atendimento quando me foi necessário.

A todos, por fim, o meu muito obrigado!

“O virtual possui plena realidade, enquanto virtual.”
Gilles Deleuze.

OS GAMES E SUAS POSSÍVEIS INFLUÊNCIAS NO COTIDIANO DE CRIANÇAS COM IDADES DE 10 A 12 ANOS

OSÉ KELVIN CUSTÓDIO DA SILVA

RESUMO

A evolução dos jogos eletrônicos se alastra constantemente conforme as tecnologias se desenvolvem. Em consequência disso o número de adeptos aos *games* vêm aumentando e popularizando ao longo dos anos, disseminado em diversas culturas, gênero e idades. Logo, crianças viram alvo farto para o desenvolvimento de jogos eletrônicos, visto que o brincar faz parte da infância do ser humano. É na infância que se adquire e aprende todos os conhecimentos que é levado para a vida inteira. Porém há vários dados em relação ao cotidiano no convívio da sociedade nos dias de hoje, que mostram jogos eletrônicos como instrumentos capazes de influenciar de maneira benéfica, mas ao mesmo tempo se não utilizados corretamente podem afetar no cotidiano das crianças. Para tanto o presente estudo tem como objetivo principal analisar as possíveis influências que os jogos eletrônicos podem ter sobre o cotidiano e o desenvolvimento das crianças com idade de 10 a 12 anos. Para isso buscou-se um público alvo que foi composto por crianças de mesma faixa etária. Para a coletados dados foi utilizado um questionário quantitativo com questões fechadas, abordando uma pesquisa exploratória e descritiva. A grande maioria das crianças entrevistadas mostraram interesse pelos jogos, sendo possível fazer a análise dos dados em decorrência de suas próprias afirmações. Com isso foi possível relatar as possíveis influências que os jogos eletrônicos são capazes de proporcionar na vida das crianças e alçar alguns alertas sobre o seu uso inadequado.

Palavras-Chave: Jogos Eletrônicos. Crianças. Tecnologia.

1 INTRODUÇÃO

Os avanços tecnológicos nos últimos tempos têm ocasionado uma necessidade constante da utilização de tecnologia na vida das pessoas, o que era de difícil acesso agora está ao alcance de qualquer pessoa que esteja conectada à rede mundial de computadores. A internet, o celular e os novos instrumentos tecnológicos da informação vão modificando as formas de

comportamentos e relacionamentos com a família, os amigos e com as inúmeras possibilidades de conhecer o mundo sem sair de casa (EISENSTEIN; ESTEFENON, 2011).

Durante a infância o entretenimento é parte da formação da criança como ser humano. No início as brincadeiras são usadas para descobrir o mundo a sua volta, seus sabores e formas, mais tarde há uma absorção nata de tudo aquilo quanto a criança vivenciou, ou seja, as diversões vão ganhando a forma de acordo com o que a sociedade apresenta, sendo, portanto, o viés de interação indivíduo/sociedade.

De acordo com Wajskop (1995) o brincar, visto de um ponto sociocultural, é definido como uma maneira pela qual a criança interage com o mundo e o assimila juntamente com seus objetos, cultura, relações e afetos pessoais, experimentando o mundo dos adultos sem tornar-se um participante responsável.

Os estímulos proporcionados pelos jogos eletrônicos ajudam no desenvolvimento intelectual infantil, inclusive considerando o lado educacional e é visto como um instrumento bastante eficaz ao aprendizado da criança.

De maneira lúdica, os jogos educativos possuem a capacidade de manter a atenção e fazer com que o aprendizado seja mais concreto, uma vez que desperta o interesse em absolver os conhecimentos necessários para reagir às percepções, seja através de funções motoras ou cognitivas.

Os jogos educacionais, portanto, se caracterizam por estimular a imaginação infantil, auxiliar no processo de integração grupal, liberar a emoção infantil, facilitar a construção do conhecimento e auxiliar na aquisição da autoestima (FALKEMBACH, 2006).

São inegáveis os benefícios que os games podem trazer para seus usuários, esses benefícios podem ser de diferentes formas sejam elas educacionais, lúdicas e/ou voltadas para a obtenção de conteúdo, até mesmo atividades motoras que possibilitam o desenvolvimento de habilidades voltadas a dança, e outras movimentações. Mas, vale ressaltar que os efeitos não são apenas positivos, sendo necessário observar o contexto dos games por uma visão mais crítica.

Neste sentido, o presente estudo tem por objetivo principal analisar as possíveis influências que os jogos eletrônicos podem ter sobre o comportamento e o desenvolvimento das crianças com idade de 10 a 12 anos. Essa pesquisa se desenvolveu, tendo como público alvo os alunos da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Francisco Maia da cidade de Jericó no sertão paraibano.

Para tanto o trabalho tem como objetivos específicos: identificar as crianças que têm contato com o mundo virtual; constatar quais os tipos de jogos eletrônicos mais motivadores e empolgantes para as mesmas; buscar estimar o nível de interação com estes jogos, relacionando com situações do cotidiano; assinalar as possíveis influências para a vida real, objetivo maior dos nossos esforços.

O presente estudo está estruturado em capítulos. No primeiro capítulo abordam-se as tecnologias e suas influências. No segundo capítulo mostram-se a metodologia do estudo. No terceiro capítulo apresenta-se os resultados e discussões. Por fim conclui-se o estudo expondo as considerações finais e devidas referências.

2 A CRIANÇA E A TECNOLOGIA

2.1 Os jogos eletrônicos e sua possível influência no cotidiano

Devido a numerosos fatores as crianças imergem muito cedo em ambientes de tecnologia e ao interagirem com ele tornam-se sujeitos que se destacam pelo conhecimento adquirido com o manuseio de ferramentas que antes eram apenas utilizadas para diversão dos adultos. Porém esse acesso pode trazer repercussões não esperadas para a vida do indivíduo que passa a ficar muito tempo em meio a jogos eletrônicos.

Conforme Costa (2007, p. 61) “a mídia está presente na vida da criança, antes mesmo de nascer ela, indiretamente, já teve contato com essas mídias”. As pessoas estão tão envolvidas com as novas tecnologias, que por vezes, fatos graves passam despercebidos, confundindo-se com situações comuns. Como ser sociável é necessário interagir com outras crianças e suas brincadeiras ficam cada vez mais complexas, com regras, métodos, tornando o brincar um novo meio de aprender a conviver com a sociedade, por isso,

Deve-se considerar que muitos aspectos do desenvolvimento infantil só podem ser mais bem compreendidos quando a criança é vista como um membro contribuinte de uma rede de relações. [...] as relações constituem a base que permite a criança desenvolver sua autonomia. (OTTA; et al, 1999, p. 73)

É nesse momento de brincadeira e convivência com o social que a criança começa a se interessar por jogos que muitas vezes são apresentados a ela como uma forma de diversão, repleta de cores e animações atrativa aos olhos, sendo de fácil manuseio, geralmente eletrônicos e instalados com facilidade em suas próprias residências.

Mais recentemente, porém, começou a emergir uma construção bem mais positiva dessa relação. Longe de serem vítimas passivas das mídias, as crianças passam a ser vistas como dotadas de uma forma poderosa de ‘alfabetização midiática’, uma sabedoria natural espontânea, de certo modo negado aos adultos. As novas tecnologias de mídia, em especial, são consideradas capazes de oferecer às crianças novas oportunidades para a criatividade, a comunidade, a auto realização (BUCKINGHAM, 2007).

No entanto, esses jogos podem ter diferentes categorias, seja de caráter educativo ao ser um ponto de auxílio à aprendizagem de diferentes assuntos para as crianças ou tornar-se de caráter preocupante, de conteúdo violento e agressivo.

Jogos eletrônicos são aplicações tecnológicas desenvolvidas para entreter, e que de forma lúdica e intuitiva estimula o processamento mental, podendo assim ser considerado um contribuinte para o desenvolvimento humano. Sendo, portanto, “[...] na vida da criança e do adolescente não só como estímulo, mas como a construção e reconstrução do pensamento” (OLIVEIRA, 2015, p. 49).

É inegável que no mundo de hoje os jogos eletrônicos estejam presentes na sociedade, tanto que é comum encontrar categorizados para diferentes contextos e idades em vários tipos de plataformas facilmente acessíveis, sobretudo, por jovens em pleno desenvolvimento.

Contudo, é preciso cautela e muita atenção, pois quando usados de maneira incorreta, os jogos eletrônicos podem induzir a consequências avassaladoras para a saúde e despertar no indivíduo a agressividade ou outros malefícios.

Mas, em contrapartida, quando utilizados corretamente, os jogos passam a gerar uma série de benefícios ao desenvolvimento humano. Eles melhoram,

O raciocínio, a lógica, a percepção motora, auxilia na tomada de decisão, além de melhorar as estratégias de seus jogadores. Também estimulam o aprendizado de novos conhecimentos tais como: comportamentos, habilidades e competências, valores e atitudes, raciocínio lógico e agilidade de pensamento, atenção, reflexão, estratégias de jogo, planejamento, curiosidade, criatividade, ludicidade, organização, compromisso, respeito pelo aprimoramento de conteúdos como inglês, literatura, história e geografia. (BATISTA; QUINTÃO; LIMA, 2008, p. 10).

Nesse sentido, os jogos eletrônicos possibilitam o desenvolvimento de várias funções cognitivas, influenciando para além do aspecto comportamental do usuário. Cabe ressaltar que as possibilidades e aplicações educacionais ficam evidentes diante de tamanha gama de efeitos benéficos que os jogos proporcionam ao ser humano, porém deve-se levar em consideração o fator de influência e por isso é preciso rever sua aplicação.

Os jogos eletrônicos estão em constante evolução, e são usados por pessoas de diferentes faixas etárias. Uma infinidade de sugestões e possibilidades para o usuário escolher quais os tipos de jogos que lhes são mais atraentes, propiciando uma interação com o mundo virtual o que acaba por fazer com que essas pessoas fiquem por muito tempo em atividades referentes ao jogo, o que gera muitas preocupações de pais, professores, pesquisadores e outras autoridades.

Essa preocupação gira em torno das possíveis influências que esses meios podem exercer sobre o cotidiano humano, no que diz respeito ao desenvolvimento da moral e da formação ética, e os questionamentos surgem com maior força quando o usuário é apenas uma criança.

Segundo Gil (2005) dentre os jogos mais procurados estão os de tiros, lutas e estratégias de guerra. O psicólogo Márcio Roberto Regis, por sua vez, declara que existem diversas variáveis na complexa história de vida do indivíduo que podem gerar comportamentos violentos como, por exemplo, má influência dos amigos, a ausência de uma educação familiar, o uso de drogas, a ausência paterna, a banalização da violência, dentre outros (ATLASPICO, 2009).

Sendo assim, o comportamento de crianças poderá ser afetado pela influência dos jogos eletrônicos violentos desde que possa ser explicada pela linha tênue entre a realidade vivida pela criança e o mundo virtual, devido ao excesso de realismo presente nos jogos juntamente com predisposições a essas atitudes. Se os jogos não forem utilizados corretamente podem se tornar um canal para que o jogador possa manifestar agressividade (MENA, 2003).

Contudo, é preciso perceber que, de certa forma podemos afirmar que somente uso de jogos eletrônicos podem afetar o comportamento de crianças e adolescentes, porém este não é um fator isolado.

Os especialistas de certa forma não estão errados, os jogos violentos só influenciam na vida de crianças que já possuem uma personalidade conturbada, seja por influência familiar, pelo meio em que vivem ou da sua própria natureza. Obviamente que alguns jogos violentos podem influenciar no comportamento das crianças, não significando que se tornarão assassinos ou algo parecido, pois, não podemos esquecer que elas estão na fase de crescimento e amadurecimento mental. Então, todas as crianças são

diferentes, cada uma possui uma percepção da vida e o que os jogos significam a ela. Depressão, insônia, pesadelos, devem ser observados pelos pais. Porém, apenas culpar os jogos, é esconder a realidade vivenciada pela criança. (POZZEBON, 2013).

Por isso é importante observar determinados fatores, pois as crianças podem sofrer com algum tipo de distúrbio, e que com o uso de jogos excessivamente podem agravar ainda mais já que essas crianças estão em fase de formação de sua personalidade.

Os pais devem, nesse caso, fazer um acompanhamento para que comportamentos considerados necessários de uma maior atenção possam ser observados, pois muitas crianças saem de sua realidade e se transporta a outro contexto significativo, portanto, de necessária observação.

2.2 Efeito do uso excessivo dos jogos eletrônicos

Há alguns anos atrás os jogos eram considerados apenas atividades lúdicas e de entretenimento, mas atualmente já é possível simular a realidade, podendo citar como exemplo a realidade aumentada, que está dentre as tecnologias inovadoras para os jogos, além de existir interatividade para ser usado em diversos meios, e não apenas como diversão. Porém, um malefício muito comum em qualquer tipo de jogo (não só os videogames) é o vício, por ser uma atividade prazerosa, os jogadores podem se viciar rapidamente.

Segundo Mena (2003) quando o indivíduo começa a usar determinados jogos com frequência e de forma inadequada, ele pode apresentar um comportamento compulsivo, podendo assim chegar a transformar-se em doença, tendo em vista que o prazer em jogar mais tarde se torna tensão. Isso pode fazer com que os jogadores apresentem uma variedade de sintomas provenientes do uso excessivo, como insônia, baixo rendimento nos estudos, isolamento do convívio social.

A partir disso, é possível analisar que efeitos negativos causados pelo uso de jogos eletrônicos podem ser ocasionados por diversos fatores, como o tempo de acesso e as faltas de limites necessárias à formação da criança, além de possíveis predisposições ainda mais preocupantes, como à depressão, que tem associado ao seu uso abusivo o alívio dos sintomas depressivos. Desse modo,

Os indivíduos que fazem uso excessivo de jogos eletrônicos possuem, frequentemente, uma comunicação familiar restrita e um círculo social reduzido, além disso, costumam ser solitários. No entanto, não se sabe se os usuários tornam-se deprimidos pelo uso abusivo, ou se passam a ser dependentes por causa da depressão. (TAVARES, 2013, p. 11).

Muitos motivos levam os indivíduos a gostarem cada vez mais e por isso dedicarem-se sempre um pouco mais de tempo aos jogos eletrônicos, uma das causas mais citadas é o “estado” de solidão.

Os jogos permitem conectar-se com outros jogadores, muitas vezes em tempo real, o que faz com que se crie um companheirismo, de ajuda mútua muitas vezes não vivida nas relações de amizade no mundo real. “A solidão pode ser vista como mediadora do uso abusivo de jogos eletrônicos. O que faz um usuário se tornar dependente não é a falta de amizades, mas a falta de intimidade nas amizades, gerando a sensação de estar só.” (TAVARES, 2013, p. 11).

Pesquisas apontam que quanto maior o tempo gasto com jogos, maior o risco de desenvolvimento de uma vida social doentia, pois o mesmo acarretará além de má alimentação, problemas familiares causados pelo isolamento e privação. E ainda,

A dependência de jogos eletrônicos pode trazer, como consequências negativas, problemas nos relacionamentos interpessoais, aumento do comportamento delinquente e criminoso, além de isolamento social e queda nos desempenhos acadêmico e profissional. (TAVARES, 2013, p. 13).

Diariamente pais e professores se preocupam com a relação em que as crianças e adolescentes mantêm com os jogos eletrônicos, ficando a situação ainda mais séria quando se acredita que essa relação pode estar se excedendo em tempo e dedicação. Porém, como saber o limite? Como diagnosticar se há exageros?

A fim de contribuir nessa difícil tarefa, Young (1988) realizou uma pesquisa e para isso utilizou dos critérios de diagnóstico DSM- IV (Estatístico de Transtornos Mentais) de jogos patológicos, modificando-os, a fim de precisar a dependência do uso da internet. Os critérios utilizados foram a:

- 1) preocupação excessiva com a internet;
- 2) necessidade de aumentar o tempo de conexão à internet para ter a mesma satisfação;
- 3) esforço para diminuir o tempo de uso da internet;
- 4) presença de irritabilidade ou depressão;
- 5) permanecer conectado mais tempo do que havia previsto;
- 6) comprometer as relações sociais, trabalho ou estudo pelo uso da internet;
- 7) mentir para os outros sobre acesso à internet;
- 8) utilizar a internet como maneira de escapar dos problemas ou para aliviar sentimento de impotência, culpa, ansiedade e depressão. (TAVARES, 2013, p. 08).

No entanto, para que seja feita uma investigação precisa desses critérios de diagnósticos é preciso muito mais que, uma simples observação. É preciso uma análise criteriosa, pois,

[...] Para caracterizar o uso compulsivo, é fundamental considerar várias características, pois o tempo de conexão é importante, mas seria muito simplista reduzir o diagnóstico de vício ao fator de tempo de conexão [...] auxiliam a diagnosticar o uso abusivo de jogos eletrônicos são: o tipo de uso, o uso repetitivo e pouco criativo, como a pessoa se sente quando não está jogando e, também, como está a vida presencial dessa pessoa fora do jogo. (TAVARES, 2013, p. 07).

O tratamento para as pessoas diagnosticadas dependentes ainda se desenvolvem timidamente, porém nestes casos é feito o uso da chamada Terapia Cognitivo-Comportamental (TCC), esta que acredita que o pensamento gera comportamento, assim por meio do controle desse pensamento se busca uma mudança de comportamento, considerando que neste caso se procura um controle da dependência, não um processo de abstinência.

Na fase inicial da terapia, são utilizadas técnicas comportamentais, concentrando-se em situações específicas, nas quais o controle dos impulsos está ocorrendo de forma pouco eficiente. Conforme a terapia progride, o foco passa a ser cognitivo, e são identificadas as distorções que se desenvolvem sobre o uso de 14 jogos eletrônicos. Generalização excessiva ou catastrofização são cognições disfuncionais que contribuem para o uso excessivo da internet e de jogos eletrônicos. A TCC pode tratar de crenças negativas, distorções cognitivas e racionalizações que sustentam o uso abusivo de jogos eletrônicos, como, por exemplo, “só mais alguns minutos não fazem mal para ninguém”. (TAVARES, 2013, p. 13-14).

No tratamento de adolescentes com esse tipo de dependência, é feito um processo de envolvimento de toda família, sobretudo na busca do suporte, apoio e ajuda necessário durante o tratamento. Para isso, os familiares são envolvidos no processo e passam por aconselhamentos e aprendem como lidar com o problema, criando estratégias de driblar possíveis perca de paciência ou confiança no paciente. (TAVARES, 2013).

O apoio familiar garante o sucesso em quase 50% do tratamento afirmam os especialistas. E assim sendo, a compreensão e entendimento da compulsão como necessária de tratamento e passível de recaídas, sendo um vício como tantos outros tão conhecidos como, cigarro, álcool, contribui significativamente para melhorar a relação com os jogos eletrônicos.

Procurar policiar as crianças e adolescentes com relação ao uso da internet, sobretudo dos jogos, as relações atribuídas a estes, a importância, a maneira como se desenvolve com relação ao comportamento social, são alguns dos fatores imprescindíveis a observação e análise frente ao envolvimento das crianças no mundo virtual.

2.3 Os jogos eletrônicos como aliados no desenvolvimento do indivíduo

Quando bem utilizados, ou seja, quando seu objetivo é meramente pedagógico os jogos eletrônicos podem vir a ser aliados significativos no aprendizado e desenvolvimento de crianças e adolescentes.

Pesquisas americanas comprovam que os *games* contribuem para o desenvolvimento do raciocínio e agilidade diante de reflexos, tendo esses a capacidade de exercitar áreas do cérebro em número maior que as próprias atividades de lazer, ou seja, as consideradas prazerosas para as crianças e adolescentes (SOUZA, 2006).

É de fácil percepção que os jogos podem auxiliar o desenvolvimento e crescimento pessoal do indivíduo, pois possibilita ao mesmo uma melhor organização do pensamento lógico, podendo planejar melhores estratégias para resolução de problemas cotidianos. Podendo ainda, auxiliar no melhor desenvolvimento e representação espacial e de sua percepção com relação a observação do espaço que ocupa. Mas, não é só isso, os *games* também auxiliam a:

Resolução de problemas e tomadas de decisão: aspecto este particularmente importante em jogos de estratégia e onipresente em jogos que envolvem situações difíceis. E o planejamento de estratégias, habilidade relacionada com a resolução de problemas, presente em muitos games que envolvem alto nível de atividade cognitiva. (ALVES, et al, 2009, p. 23).

Os trabalhos com os jogos devem proporcionar momentos de parceria, cumplicidade e porque não dizer, uma maior dedicação, pois embora a necessidade de cuidar para que a relação competitiva se dê de forma saudável é preciso incentivar para que busquem por si conhecimentos novos e aprofundamentos necessários para um maior desenvolvimento no jogo.

Segundo Maccarini (2010) o desenvolvimento do raciocínio a partir de jogos tem favorecido bastante na tomada de decisões no cotidiano, na organização mental que se apresenta mais sistematizada, sem falar que a própria criança tem se tornado mais ativa. Neste sentido ela também vem ressaltar que,

[...] A busca por uma compreensão de regras, a imaginação, a criatividade, a resolução de situações que aparecem no decorrer do jogo. [...] permitem a utilização de conhecimentos prévios da criança, levando-a a atribuir novos significados e a construir a elaboração de novos conhecimentos.” (MACCARINI,2010, p. 68).

Sendo assim, é preciso muita atenção nas escolhas dos jogos para se trabalhar com crianças e adolescentes quando se pretende alcançar objetivos tão grandiosos, unindo aprendizado à maneira de se aprender “ludicamente”. Cabe aos responsáveis adaptarem estas metodologias aos seus objetivos.

É preciso significar o que se constrói, para que este conhecimento torne-se de interesse ao educando. Porém, para isso é preciso que se crie situações novas e interessantes, estas que exijam hoje, algo diferente de ontem, em um grau tão mais interessante quanto desafiador. E os jogos envolvendo a aprendizagem são peças fundamentais à construção da autonomia.

Além disso, em um jogo, se pode intercambiar seus pontos de vista [...]. Esta maneira de aprender é muito mais ativa e contundente ao desenvolvimento da autonomia do que as folhas de exercícios (KAMII, 1990). Ou seja, a aprendizagem se dará por iniciativa própria e forçará o pensamento, além de haver a influência para troca de informações e busca dos conhecimentos envolvidos no jogo.

Entender os jogos como meio eficaz de aprendizagem, não implica dizer que estamos nos referindo a qualquer jogo qualquer forma de prática. Estamos evidenciando ambos como prática orientada, tendo objetivos a serem alcançados.

[...]Não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira destituída de objetivos imediatos pelas crianças.(BRASIL, 1998, p. 29).

Para que o jogo se dê de maneira favorável é preciso preparo, manter o foco no que se pretende e se quer construir enquanto conhecimento, assim como no que é preciso em termos de organização, interação, objetivos didáticos e liberdade de criação.

É preciso ter em mente que quando se propicia um determinado momento de contato com o jogo, “[...] cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos.” (BRASIL, 1998, P. 28). Jogar, nestes casos, vai muito além da diversão, é aprendizado.

Cientes de que, os jogos são atividades de grande envolvimento, esperamos por estes enfoques ter contribuído contra a alienação e a passividade que parece dominar nossa sociedade, sabendo que estes como metodologias do ensino podem vir tornar um ser crítico, participativo em sociedade.

E na busca pela evidenciação desse discurso, podemos citar Maccarini que descreve em poucas linhas alguns dos principais objetivos de jogos.

[...] Favorece a criança na construção do conhecimento científico propiciando a vivência de situações “reais” ou “imaginárias”, propondo a criança desafios e instigando-a a buscar soluções para as situações que se apresentarem durante o jogo ou mesmo nas problematizações que surgirem como consequência do jogo, levando-a a raciocinar, trocar ideias e tomar decisões. (MACCARINI, 2010, p. 67).

Diante disso não é preciso muito discurso, cabe apenas ressaltar a importância de um compromisso com a aprendizagem seja em casa ou nas escolas.

No ambiente escolar, o professor exerce papel fundamental. É ele quem prepara o ambiente, tem a capacidade de tornar as relações mais “afetivas”, e ainda por cima encaminham as crianças e os adolescentes a um fazer consciente, significativo, na busca por um desenvolvimento integral do ser.

No entanto, isso não será possível se o professor der asas à imaginação da criança e desenvolver nela a capacidade de pensar por si só e mais que isso, de agir com autonomia. É papel do professor, efetivar objetivos claros e encaminhar as crianças e os adolescentes ao alcance destes.

Muito mais que orientador, estamos nos referindo aqui a um professor mediador, ou seja, aquele que viabiliza o conhecer, a curiosidade a busca pelo novo. Para com as crianças, “[...] É ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para aprender.” (BRASIL, 1998, p. 28). Por isso, para que o jogo resulte em aprendizagem é necessário compromisso.

O aprendizado não se dá concretamente ou pelo menos não de forma eficaz sem que o professor “[...] garanta um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas.” (BRASIL, 1998, p. 30). Um ambiente de multiplicidade seja de ideias, experiências, cores, de prazeres ou novidades é tudo que uma sala de aula precisa ter para tornar-se atrativa à criança.

A aprendizagem acontece de maneira mais eficaz e atrativa quando a criança ou adolescente se torna capaz de inovar, criar e deixar que as próprias ideias tomem forma, tudo que é novo traz em si a essência de novas experiências, cabendo ao educador não perder nem deixar que as crianças percam a capacidade de enxergar isso.

A criança necessita de um adulto/orientador para se desenvolver, pois, é ele que abre possibilidades até que se dê a efetivação do conhecimento, que só poderá de fato acontecer, pela mediação, fazendo com que o campo dos jogos se torne espaço de conhecimento.

3 METODOLOGIA

Neste capítulo é apresentado a metodologia da pesquisa, no qual são tratados os métodos para o desenvolvimento do estudo e as diligências estabelecidas para a sua realização e busca de dados. Constituído em 3 etapas: o delineamento do estudo; a população, amostra e critérios de inclusão e exclusão; e por fim o processo para coleta e análise dos dados.

3.1 Delineamento do estudo

O método utilizado para o presente estudo é de caráter quantitativo e recorre a uma linguagem matemática para apresentar as causas de um determinado fenômeno e as relações entre as variáveis.

Esclarece Fonseca (2002, p. 20):

Diferentemente da pesquisa qualitativa, os resultados da pesquisa quantitativa podem ser quantificados. Como as amostras geralmente são grandes e consideradas representativas da população, os resultados são tomados como se constituíssem um retrato real de toda a população alvo da pesquisa. A pesquisa quantitativa se centra na objetividade. Influenciada pelo positivismo, considera que a realidade só pode ser compreendida com base na análise de dados brutos, recolhidos com o auxílio de instrumentos padronizados e neutros.

Para alcançar os resultados serão necessários definir os critérios de identificação dos dados a serem obtidos para a concretização. Neste estudo, será aplicado um questionário com perguntas abertas e de múltipla escolha. Segundo Para Suraman (1991), um questionário é um conjunto de questões, criado para gerar os dados necessários para se atingir os objetivos do projeto.

3.2 População, amostra e critérios de inclusão e exclusão na pesquisa

Para a aplicação dos questionários foram escolhidas crianças que estejam em uma faixa etária entre 10 e 12 anos, pois acredita-se que elas saibam ler e escrever de forma eficiente para compreenderem e responder aos questionamentos que forem aplicados.

Para isso, é necessário buscar ambientes nos quais essas crianças estejam em grande quantidade para facilitar a aplicação e a coleta dos dados, diante disso o ambiente escolhido foi o da sala de aula onde a quantidade de crianças reunidas esteja dentro da faixa etária pré-estabelecida. O ambiente educacional escolhido foi o 6º “ano” da referida escola pública da rede estadual de ensino.

3.3 Coleta e análise dos dados

Para coleta de dados utilizou-se de um questionário com questões fechadas, buscando obter informações específicas para serem analisadas de maneira quantitativa sobre o assunto objeto da pesquisa. O questionário foi ferramenta principal de pesquisa que norteou o trabalho, sua elaboração visou desenvolver questões relativas a percepção das crianças quanto ao uso dos jogos eletrônicos.

Após a realização da coleta dos dados será feita uma análise quantitativa dos dados obtidos coma elaboração de tabelas que facilitem a apresentação e o entendimento dos resultados da pesquisa, buscando mostrar as possíveis consequências da utilização tendenciosa dos games.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A presente sessão versa sobre a análise dos dados que teve como instrumento de coleta um questionário quantitativo. As questões iniciais foram apresentadas de modo a situar as crianças ao assunto envolvido, e em seguida questões com o intuito específico de analisar um parecer acerca do objetivo principal que envolve a pesquisa.

O universo de pesquisa compreendeu 19 discentes com a faixa etária pré-estabelecida de 10 a 12 anos do 6º ano "A" da referida escola. O total compreende 08 crianças do gênero

masculino que corresponde a 42% e 11 crianças do gênero feminino que corresponde a 58%, como temos na Tabela 1 a demonstração da porcentagem de crianças em relação ao gênero, onde “N” representa a coluna de total de crianças que selecionaram a alternativa correspondente e “%” o respectivo percentual.

Tabela 1 - porcentagem de crianças em relação ao gênero

Gênero	N	%
FEMININO	11	58%
MASCULINO	08	42%

Fonte: Dados da Pesquisa, 2017.

A primeira questão trata de ponderar um percentual a respeito do interesse dos entrevistados pelos jogos eletrônicos: “Você gosta de jogos eletrônicos?”. A maioria dos entrevistados, ou seja, 95% que corresponde a 18 crianças afirmam gostar de jogos eletrônicos, e apenas 1 criança que corresponde a 4% do total de entrevistados afirma não gostar de jogos eletrônicos. Como está disposto na Tabela 2 a porcentagem referente ao interesse das crianças por jogos eletrônicos.

Tabela 2 - Interesse das crianças por jogos eletrônicos

1. Você gosta de jogos eletrônicos?	N	%
SIM	18	95%
NÃO	1	5%

Fonte: Dados da Pesquisa, 2017.

Diante dos dados percebe-se o interesse que os jogos eletrônicos proporcionam a criança, o que desperta a preocupação dos responsáveis por elas, seja em casa ou no ambiente educacional. Como diz Moura (2008) “o que motiva a participação do usuário, a estética, os gráficos e as narrativas empolgam e prendem os jogadores por horas a fio em frente a tela, preocupando pais e professores”.

Quando indagados se elas acham que os jogos podem influenciar no cotidiano: “Você acha que um jogo eletrônico pode influenciar no cotidiano de uma pessoa?”. Constatou-se que 58% correspondente a 11 crianças responderam que acreditam na influência

dos games, outros 37% correspondente a 7 crianças responderam que não acham que os jogos são capazes de influenciar no comportamento e 5% ou seja 1 criança deixou de responder. Conforme na Tabela 3 que expõe a percentagem das crianças que acham que os jogos eletrônicos podem influenciar uma pessoa.

Tabela 3 - Dados sobre a compreensão das crianças quanto as possíveis influências dos games

2. Você acha que um jogo eletrônico pode influenciar no cotidiano de uma pessoa?	N	%
SIM	11	58%
NÃO	7	37%
SEM RESPOSTA	1	5%

Fonte: Dados da Pesquisa, 2017.

Como apresenta-se na tabela acima, a maioria dos entrevistados acham que um jogo eletrônico pode influenciar uma pessoa. De uma forma ou de outra os jogos influenciam na vida das pessoas, seja pelo lado bom ou ruim, mas o que se pode constatar diante desse dado é que de certa forma as crianças já passaram por alguma situação, direta ou indiretamente, mas que as fizeram refletir e responder que os jogos influenciam sim.

Quando questionados sobre os equipamentos que os mesmos têm acesso para jogar com a seguinte questão: “Marque os equipamentos eletrônicos que você tem acesso para jogar: celular, *tablet*, Vídeo Game, Computador ou outros”, ocorreu que 16 crianças têm acesso a celulares o que corresponde a 84% dos entrevistados, 06 crianças têm acesso a *tablets* o que corresponde a 32%, 10 crianças têm acesso a vídeo game o equivalente a 53% e por fim 06 crianças tem acesso a computadores que corresponde a 32% da população investigada, nenhuma delas respondeu que tem acesso em outro tipo de dispositivo. Esses dados constam na Tabela 4 onde mostra o percentual dos dispositivos que as crianças têm acesso para jogos eletrônicos.

Tabela 4 - questão referente aos tipos de dispositivos que as crianças têm acesso

3. Marque os equipamentos eletrônicos que você tem acesso para jogar:	N	%
CELULAR	16	84%
TABLET	6	32%
VÍDEO GAME	10	53%
COMPUTADOR	6	32%
OUTROS	0	0%

Fonte: Dados da Pesquisa, 2017.

Analisando-se esses dados na Tabela 4 constatou-se que a o smartphone é mais acessado pelos adolescentes respondentes deste estudo. Estes resultados estão de acordo com os estudos feitos pela pesquisa Games Brasil 2016 (Sioux, 2016) quando aponta um percentual geral de 77,2% para o smartphones como a plataforma mais utilizada para jogos.

Outro dado relevante é o vídeo game que obteve 56% de crianças com o acesso ao dispositivo eletrônico. Rivero (2012) conclui que “o videogame exerce uma influência sobre os usuários que vai além dos aspectos comportamentais, atuando diretamente no desenvolvimento de diversas funções cognitivas” (p. 51).

Na Tabela 5 demonstra os dados da questão 4, referente a frequência com que as crianças jogam: “Você costuma (jogar) jogos eletrônicos com que frequência?”. Os resultados foram de 7 crianças que jogam todos os dias consiste em 37% das crianças, o computador teve um número de 5 crianças que consiste em 26%, em seguida o *tablet* e vídeo game ficaram igualado em um número de 2 alunos que consiste em 11% do total de crianças para cada dispositivo, outras 3 crianças afirmaram nunca jogar os jogos eletrônicos. Esses dados estão expostos na tabela 6 que está relacionada a frequência com que as crianças jogam.

Tabela 5 - Referente a frequência com que as crianças jogam jogos eletrônicos

4. Você costuma (jogar) jogos eletrônicos com que frequência?	N	%
TODOS OS DIAS	7	37%
4 VEZES OU MAIS NA SEMANA	2	11%
3 VEZES NA SEMANA	2	11%
2 VEZES OU MENOS NA SEMANA	5	26%
NUNCA (não precisa responder as próximas questões)	3	16%

Fonte: Dados da Pesquisa, 2017.

Um grande percentual de crianças afirmou que jogam todos os dias, ficando evidente o excesso de vezes que as crianças entrevistadas jogam. Por esse aspecto podemos considerar o fato de haver pesquisas remissivas, para Susuki (2009, p. 168) conclui em seu estudo que “faz-se necessária uma análise mais aprofundada dos possíveis fatores de risco associados ao uso excessivo dos jogos eletrônicos”

A maior parte das crianças entrevistadas foi do gênero feminino conforme já foi citado na Tabela 1. Contudo 3 crianças do gênero feminino afirmaram não se interessar por jogos eletrônicos assinalando a questão 4 que se tratava da frequência com que as crianças jogam assinalaram a alternativa “NUNCA”, portanto as mesmas não responderam o restante do questionário. Desta forma o percentual em relação ao gênero para as próximas questões foi de 08 crianças do gênero feminino que corresponde a 50% e 08 crianças do gênero masculino que corresponde a 50%.

Na questão do tempo que a criança passa quando está jogando foi feita a seguinte indagação: “Quando você joga, quanto tempo você passa jogando?”. 09 crianças responderam que passam mais de uma hora correspondendo a 56%, enquanto 03 responderam que passam mais de seis horas o que corresponde a 18%, 02 crianças passam 2 horas o que corresponde a 13%, outras 02 crianças passam 3 horas o que corresponde a 13%, não houve respostas para a opção 4 horas. Como mostra a Tabela 6 a qual mostra a porcentagem em relação ao tempo que a criança passa jogando.

Tabela 6 - tempo que a criança passa quando está jogando

5. Quando você joga, quanto tempo você passa jogando?	N	%
MAIS OU MENOS 1 HORA	09	56%
2 HORAS	02	13%
3 HORAS	02	13%
4 HORAS	00	00%
MAIS DE 6 HORAS	03	18%

Fonte: Dados da Pesquisa, 2017.

A maioria das crianças, afirmaram jogar mais ou menos 1 hora, o que se assemelha com os estudos de Suzuki (2009, p. 164) onde descreveu que “aproximadamente metade dos estudantes (51,8%) relatou que jogava, em média, de 1 a 2 horas em cada sessão, sendo que 25,3% afirmaram jogar até 1 hora”.

Em relação ao tempo máximo que as crianças já passaram jogando foi feita a seguinte questão: “Qual o tempo máximo que já passou jogando?”. A maioria das crianças ou seja 07 delas responderam que passaram um tempo máximo entre 2 e 4 horas correspondente a 43%, em seguida temos que 05 crianças responderam que passam mais ou menos 1 hora jogando o que corresponde a 31% delas, outras 02 passaram cerca de 5 a 7 horas e outras 02 mais de 12 horas o que corresponde a uma porcentagem de 13% para cada alternativa, nenhum deles responderam que passam entre 8 e 11 horas. Na tabela 7 é exposto os dados e porcentagens referente ao tempo máximo que as crianças que responderam o questionário já passaram jogando em dispositivos eletrônicos.

Tabela 7 – Questão referente ao tempo máximo que as crianças já passaram jogando

6. Qual o tempo máximo que já passou jogando?	N	%
MAIS DE 12 HORAS	2	13%
ENTRE 8 E 11 HORAS	0	00%
ENTRE 5 E 7 HORAS	2	13%
ENTRE 2 E 4 HORAS	7	43%
MAIS OU MENOS 1 HORAS	5	31%

Fonte: Dados da Pesquisa, 2017.

A maior parte das crianças responderam que só passou um tempo máximo abaixo das 4 horas jogando. Mas, deve-se atentar aos problemas relacionados mesmo que a mínima parte das crianças tenham respondido que já passou superior a 5 horas ininterruptas, pois em casos extremos pode ocorrer problemas sérios, como Abreu (2003, p. 8) declara que “Existem também situações extremas, como a do tailandês Lie Wen-Cheng, que morreu após jogar durante 32 horas ininterruptamente [...] além do cansaço natural do corpo, o grau de estresse físico”.

Na questão 7, referente aos tipos de jogos que as crianças se interessam: “Você costuma (jogar) jogos eletrônicos com que frequência?”. Responderam em sua maioria os jogos do tipo tiro ou guerra num total de 07 crianças que corresponde a 37% das crianças, as opções luta e ação ou aventura obtiveram cada uma 06 crianças correspondendo a 24%, os tipos corrida, estratégia e esporte tiveram 05 crianças cada uma que corresponde ao percentual de 21%, em seguida com 3 crianças o tipo plataforma que representa o percentual de 14%, e por último os jogos educativos que teve um número de 2 crianças com um percentual de 11% do total de crianças. Esses dados estão expostos na tabela 8 que está relacionada a tipos de jogos que as crianças mais se interessam.

Tabela 8 - Questão referente aos tipos de jogos que as crianças mais se interessam

7. Quais os tipos de jogos que você mais se interessa?	N	%
CORRIDA	05	21%
LUTA	06	24%
EDUCATIVOS	02	10%
TIRO OU QUERRA	07	27%
AÇÃO OU AVENTURA	06	24%
PLATAFORMA	03	14%
ESTRATÉGIA	05	21%
ESPORTE	05	21%
OUTROS	00	00%

Fonte: Dados da Pesquisa, 2017.

Analisando a Tabela 8 acima pode-se verificar que a maioria das crianças se interessam por jogos onde há principalmente violência, o que pode influenciar de maneira negativa, como relata Ferreira (2006, p. 198) que os autores verificaram que jogar um jogo agressivo pode ter efeitos negativos a curto prazo e que o estado emocional está dependente do tipo de jogo que foi utilizado, especificamente da intensidade da violência a que são submetidos.

Na questão 8, referente ao tipo de emoção que mais atrai as crianças: “O que mais lhe atrai nesses jogos?”. Responderam em sua maioria adrenalina totalizando 07 crianças que corresponde a 37%, luta e ação ou aventura obtiveram 06 crianças cada um o que corresponde a 24%, os jogos do tipo corrida, estratégia e esporte tiveram 05 crianças cada um que corresponde ao percentual de 21%, em seguida com 3 crianças o tipo plataforma que representa o percentual de 14%, e por último os jogos educativos que teve um número de 2 crianças com um percentual de 11% do total de crianças. Esses dados estão expostos na tabela 8 que está relacionada a tipos de jogos que as crianças mais se interessam.

Tabela 9 - Questão referente ao que mais atrai as crianças aos jogos eletrônicos

8. O que mais lhe atrai nesses jogos?	N	%
PERSONAGENS	06	27%
ARMAS	03	16%
REALISMO	03	16%
EMOÇÃO	03	16%
ADRENALINA	07	30%
OUTRO	00	00%

Fonte: Dados da Pesquisa, 2017.

Em relação a emoção criada nesses jogos pode-se averiguar na Tabela 9 acima que as crianças assinalaram em maior número que são atraídas pela adrenalina. Segundo Setzer (2008) tanto as crianças como adultos são atraídos para cenas violentas pela ação e emoções intensas. Muitos dos programas e filmes mais populares para crianças contêm violência.

Para a questão referente ao porquê de as crianças procurarem o jogo eletrônico foi elaborada a seguinte questão: “Você costuma jogar para?”. Um número de 08 crianças joga para relaxar o que corresponde a 33%, seguido de 5 crianças que afirmam a busca pela superação de etapas o que corresponde a 24% das crianças, 4 delas afirmaram a opção assumir novas personalidades correspondendo a 20%, 3 para terem amigos virtuais e 1 para estar no controle da situação, nenhuma delas assinalou que seria para extravasar a raiva e estresse. Essas informações foram expostas na Tabela 10 que é referente ao porquê de as crianças procurarem o jogo eletrônico.

Tabela 10 - Questão referente ao porquê de as crianças procurarem o jogo eletrônico

9. Você costuma jogar para:	N	%
RELAXAR	08	33%
SUPERAR ETAPAS	05	24%
ASSUMIR PERSONALIDADES	04	20%
ESTAR NO CONTROLE	01	06%
TER AMIGOS VIRTUAIS	03	16%
EXTRAVASAR RAIVA E ESTRESSE	00	00%

Fonte: Dados da Pesquisa, 2017.

As respostas obtidas na questão 9 disposta na Tabela 10 acima mostram que as crianças buscam os jogos para relaxar, o que torna a pesquisa condizente com Ortiz (2005, p 26) que diz “O jogo tem um efeito estimulante, relaxante, restaurador”.

Na próxima questão foi indagado sobre o aprendizado que as crianças tinham com a utilização dos jogos em dispositivos virtuais com a questão: “Quando você joga aprende a ter: raciocínio lógico, persistência, criatividade, solidariedade, cooperação, capacidade de tomar decisões, coordenação motora e concentração”. A maior parte das crianças afirmam aprender a ter raciocínio lógico que corresponde a 30%, 5 delas a ter criatividade com percentual de 24%, 4 a ter concentração com percentual de 20%, outras 3 aprende a ter persistência e superar etapas com percentual de 16%, 2 a ter capacidade de tomar decisões com percentual de 11% e apenas uma a ter solidariedade e cooperação.

Vale ressaltar que esses dados estão a mostra na Tabela 11 que é referente ao que as crianças mais aprendem com a utilização dos jogos.

Tabela 11 - Questão referente ao que as crianças mais aprendem com a utilização de jogos

10. Quando você joga aprende a ter:	N	%
RACIOCÍNIO LÓGICO	07	30%
PERSISTENCIA PARA SUPERAR ETAPAS	03	16%
CRIATIVIDADE	05	24%
SOLIDARIEDADE E COOPERAÇÃO	01	06%
CAPACIDADE DE TOMAR DECISÕES	02	11%
COORDENAÇÃO MOTORA	00	00%
CONCENTRAÇÃO	04	20%

Fonte: Dados da Pesquisa, 2017.

As respostas obtidas na questão 10 dispostas na Tabela 11 acima retrata que a maioria das crianças afirmaram que aprendem a ter raciocínio lógico, seguido da criatividade que não deixa de ser algo relacionado ao raciocínio. Alves (2014) diz que o jogo eletrônico tem a capacidade de elucidar e assim despertar o interesse pela pesquisa e descobrimento, desenvolvendo assim raciocínio lógico, o que dá ao jogador um senso de realização.

A questão 11 teve o intuito de saber se as crianças sentem o desejo de repetir as ações virtuais na realidade, para isso fez-se necessário elaborar a seguinte questão: “Você costuma ou sente vontade de repetir as cenas dos jogos eletrônicos na vida real?”. Para a resposta sim tivemos um número de 1 única criança representando cerca de 6%, 5 delas afirmaram a alternativa não e outras 10 crianças responderam sentirem às vezes. Esses dados estão contidos na Tabela 12 que se refere a influência em repetir o conteúdo dos jogos na vida real.

Tabela 12 - Questão refere-se à influência em repetir o conteúdo dos jogos eletrônicos na vida real

11. Você costuma ou sente vontade de repetir as cenas dos jogos eletrônicos na vida real?	Nº	%
SIM	01	6%
NÃO	05	31%
AS VEZES	10	63%

Fonte: Dados da Pesquisa, 2017.

Na questão seguinte é retratado a seguinte indagação: “Quando você está nervoso(a), triste ou bravo(a), ou quando está com problemas costuma jogar mais frequentemente?”. Um número de 10 crianças assinalou a opção sim correspondente a 62%, o restante compreendia 6 crianças correspondente a 38%, demonstrado na Tabela 13.

Tabela 13 - Questão indicativa ao fato da criança começar a jogar por emoções negativas

12. Quando você está nervoso(a), triste ou bravo(a), ou quando está com problemas costuma jogar mais frequentemente?	Nº	%
SIM	10	62%
NÃO	06	38%

Fonte: Dados da Pesquisa, 2017.

A questão 13 foi elaborada para indicar a respeito de como criança reage quando não pode jogar, a pergunta foi: “Quando você não pode jogar, fica inquieto(a) ou irritado(a)?”. Um total de 09 das crianças responderam que se sentem inquietas ou irritadas o que corresponde a 56%, as outras 07 crianças que correspondem a 44% afirmaram não se alterar quando não podem jogar. Esses dados foram descritos na tabela 14 que indica o percentual de crianças que ficam inquietas ou irritadas quando não podem jogar em dispositivos eletrônicos.

Tabela 14 - Questão indica quanto ao desassossego quando a criança não pode jogar

13. Quando você não pode jogar, fica inquieto(a) ou irritado(a)?	Nº	%
SIM	09	56%
NÃO	07	44%

Fonte: Dados da Pesquisa, 2017.

O maior número de crianças que responderam o questionário afirmou que ficam inquietas ou irritadas, com isso é possível verificar que o jogo de alguma forma altera o comportamento natural das crianças.

Já na questão seguinte a qual se refere a tentativa das crianças de fazer um controle de si mesma quanto ao jogar os jogos eletrônicos, indagou-se: “Já tentou controlar, diminuir ou parar de jogar?”. As respostas obtidas foram que apenas 06 das crianças que corresponde a um percentual de 37% afirmaram tentar o controle quanto aos jogos eletrônicos, e 10 crianças que corresponde a 63% delas afirmaram que não tentaram obter um controle sobre os jogos

eletrônicos. Na Tabela 15 que trata quais as crianças já tentaram controlar-se sobre os jogos é exposto o percentual de crianças que responderam.

Tabela 15 - Questão indica se a criança já tentou controlar o desejo de jogar

14. Já tentou controlar, diminuir ou parar de jogar?	Nº	%
SIM	06	37%
NÃO	10	63%

Fonte: Dados da Pesquisa, 2017.

A grande maioria das crianças responderam que não tentam controlar, diminuir ou parar de jogar, isso mostra que de uma forma ou de outra as crianças se deixam levar pela emoção que os jogos proporcionam.

Em relação ao aumento do período de tempo que a criança passa jogando foi feita a seguinte questão: “Tem gasto um tempo cada vez maior jogando?”. 09 crianças correspondente a um percentual de 56% responderam que tem gastado um tempo cada vez maior jogando, e as outras 07 crianças correspondente ao percentual de 44% afirmaram que não aumentaram o tempo gasto nos jogos.

Tabela 16 - Questão referente a criança aumentar o período que passa jogando

15. Tem gasto um tempo cada vez maior jogando?	Nº	%
SIM	09	56%
NÃO	07	44%

Fonte: Dados da Pesquisa, 2017.

A maioria das crianças relataram gastar um tempo cada vez maior com os jogos, o que pode ser um indicio de possíveis dependentes, já que se continuarem a gastar cada vez mais tempo chegará a um número excessivo de horas.

A questão 16 se refere ao fato de as crianças continuarem ou não pensando nos jogos eletrônicos mesmo quando não estão jogando: “Quando não está jogando jogos eletrônicos, fica pensando nos jogos, lembrando jogadas, planejando o próximo jogo, etc.?”. As respostas obtidas foram: 10 crianças continuam a pensar nos jogos mesmo quando não jogam que corresponde a 62% e de 06 crianças que não continuam pensando nos jogos correspondente a

38%. Na Tabela 17 mostra o percentual obtido referente a criança continuar com o pensamento nos jogos.

Tabela 17 - Questão referente a criança continuar com o pensamento nos jogos

16. Quando não está jogando jogos eletrônicos, fica pensando nos jogos, relembrando jogadas, planejando o próximo jogo, etc.?	Nº	%
SIM	10	62%
NÃO	06	38%

Fonte: Dados da Pesquisa, 2017.

Uma grande quantidade de crianças relatou que pensam nos jogos, relembra e planeja jogadas mesmo não estando jogado, o que pode prejudicar o desempenho em suas atividades, como por exemplo o rendimento escolar.

A próxima questão foi elaborada para indicar um percentual quanto a criança tem que jogar mais para poder vencer caso ela não consiga o objetivo, com isso elaborou-se o seguinte questionamento: “Quando perde um jogo ou não alcança os resultados desejados, precisa jogar novamente para alcançar seus objetivos, vencer os desafios?”. As respostas foram que todas as crianças afirmam a necessidade de jogar novamente para poder alcançar seus objetivos correspondendo assim ao percentual de 100%. A Tabela 18 se refere ao percentual de crianças que acham de devem jogar novamente até conquistar os objetivos.

Tabela 18 - Questão indicativa quanto a criança achar que tem apenas que vencer nos jogos

17. Quando perde um jogo ou não alcança os resultados desejados, precisa jogar novamente para alcançar seus objetivos, vencer os desafios?	Nº	%
SIM	16	100%
NÃO	00	00%

Fonte: Dados da Pesquisa, 2017.

Todas as crianças afirmaram que precisam jogar novamente para vencer os desafios ou até alcançar seus objetivos, nessa questão compreende o grau de influência quanto a necessidade de ter que alcançar o resultado desejado podendo levar a um maior gasto de tempo jogando.

A questão 18 foi elaborada para verificar o percentual de crianças que jogam escondido de seus responsáveis, com a seguinte questão: “Você joga escondido de outras pessoas, por

exemplo: seus pais, professores? “. Todas as respostas obtidas foi a afirmação de que não jogam escondido que corresponde a porcentagem de 100%, nenhuma das crianças responderam que jogavam escondido, como mostra a Tabela 19.

Tabela 19 - Questão refere-se ao ter que se esconder para poder jogar

18. Você joga escondido de outras pessoas, por exemplo: seus pais, professores?	Nº	%
SIM	00	00%
NÃO	16	100%

Fonte: Dados da Pesquisa, 2017.

Nesta questão todos os entrevistados responderam que não jogam escondido de seus pais ou professores, o que preocupa pelo fato de seus pais não quererem impor horários ou por limites.

Na última questão foi indagado o fato de as crianças deixarem de cumprir tarefas cotidianas pela influência dos jogos com a seguinte questão: “Para jogar jogos eletrônicos já fez pelo menos uma das seguintes coisas: Faltou aula, deixou de fazer lição de casa, deixou de fazer trabalhos escolares, deixou de comer, deixou de dormir ou dormiu muito tarde”. Apenas 01 das crianças respondeu que deixou de fazer algo importante para poder jogar representando assim um percentual de 06%, as outras 15 crianças afirmaram não ter deixado de cumprir as tarefas cotidianas. Na tabela 20 que é referente a influência dos jogos ao fato de deixar de realizar coisas importantes é demonstrado o percentual em relação as respostas obtidas.

Tabela 20 - Questão referente a influência dos jogos em deixar de fazer coisas importantes

19. Para jogar jogos eletrônicos já fez pelo menos uma das seguintes coisas: Faltou aula, deixou de fazer lição de casa, deixou de fazer trabalhos escolares, deixou de comer, deixou de dormir ou dormiu muito tarde?	Nº	%
SIM	01	06%
NÃO	15	94%

Fonte: Dados da Pesquisa, 2017.

Quase todas as crianças responderam que não deixam de fazer outras atividades importantes para jogar, o que é controverso aos resultados esperados, mas leva a crer que os jogos não influenciam as crianças quanto a deixar de realizar suas atividades importantes.

5 CONCLUSÃO

Com o crescente avanço das tecnologias, e com a disponibilidade atual e cada vez mais presente de dispositivos eletrônicos, fica visível que os jogos eletrônicos ganham espaço dentre os diferentes tipos de entretenimento. Proporcionando sempre um espaço de lazer e interação, é evidenciado que o desenvolvimento precisa de parâmetros que delimite a construção de games de forma a gerar aos usuários a interação segura e adequada a sua faixa etária.

Com os responsáveis cada dia mais atarefados e sem condições de dar atenção as crianças, os jogos eletrônicos vão ganhando uma perspectiva cultural na sociedade. Tudo isso contribui para a expansão e aperfeiçoamentos de jogos cada vez mais realistas, tornando-se principal fonte de entretenimento para as crianças.

Com a pesquisa é possível perceber que as crianças possuem bastante interesse em jogo eletrônico o que foi fundamental para conclusão do estudo, pois conseguiram responder o questionário de forma sucinta em relação a influência dos jogos.

Constatou-se que as crianças entrevistadas neste estudo possuem meios de acesso a jogos eletrônicos, e sua maioria jogavam mais ou menos 1 hora por dia, sendo que apenas 3 meninas responderam que não jogam, mas afirmaram serem cientes das influências dos jogos para a vida real. Os principais dispositivos utilizados vem sendo o celular seguido do computador.

Assim foi possível identificar que as crianças não se escondem para jogar, nem se preocupam em controlar a vontade de jogar, uma vez que muitos ainda afirmaram ter que repetir o jogo caso não consigam alcançar seus objetivos. Fica assim inerente a liberdade que as mesmas têm para usufruírem dos jogos eletrônicos.

Identificou-se por meio das respostas obtidas que as crianças gostam dos jogos que tenham mais emoção, e que quando jogam procuram relaxar, o que representa o divertimento para elas.

Percebe-se com os dados analisados que as possíveis influências são impostas a vida das crianças de modo benéficos quando utilizadas de maneira regrada e de modo contrário quando utilizado em excessos. Diante disso a importância de planejar o uso regrado para a utilização de jogos eletrônicos para as crianças, diminuindo os perigos que o excesso pode proporcionar.

Portanto de acordo com os dados e pesquisas realizadas, foi possível obter uma reflexão a respeito do entendimento por parte das crianças entrevistadas e assim associar as influencias dos jogos eletrônicos. Considera-se que o estudo almejou o objetivo e propõe que novas pesquisas com essa temática sejam realizadas em virtude de alcançar cada vez mais pessoas de diferentes faixas etária para observamos a influência dos jogos eletrônicos.

REFERÊNCIAS

ABREU, Andre de. **Videogame: um bem ou um mal?** Um breve panorama da influência dos jogos eletrônicos na cultura individual e coletiva. São Paulo, 2003.

ALVES, Lynn et al. **Ensino On-Line, jogos eletrônicos e RPG: Construindo novas lógicas.** In: Conferência eLES. 2004. p. 49-58.

ALVES, Luciana. Et al. **Videogame: suas implicações para aprendizagem, atenção e saúde de crianças e adolescentes.** Rev. Med. Minas Gerais, 2009.

BARROS, C. M. M. C. da C. (1998). **Aspectos positivos e negativos do uso dos videogames no desenvolvimento infantil.** Entrevista dada numa reportagem apresentada em 05/10/98, no programa Paraíba Meio Dia. João Pessoa: TV Cabo Branco.

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; BARROSO, Sérgio Muinhos. Um Estudo sobre a Influência dos Jogos Eletrônicos sobre os Usuários. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**, v. 4, p. 2-11, 2008.

BOCCATO, Vera Regina Casari. Metodologia da pesquisa bibliográfica na área odontológica e o artigo científico como forma de comunicação. **Rev. Odontol. Univ. Cidade São Paulo, São Paulo**, v. 18, n. 3, p. 265-274, 2006.

BRASIL. Ministério da Educação de do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular para a educação infantil** / Ministério da educação e do Desporto, Secretaria da Educação Fundamental. – Brasília: MEC / SEF, 1998.

BUCKINGHAM, David. **Crescer na era das mídias eletrônicas.** São Paulo: Loyola, 2007.

COSTA, Ivanilson. **Novas Tecnologias: Desafios E Perspectivas Na Educação.** Clube de Autores, 2007.

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. **O lúdico e os jogos educacionais. Mídias na Educação.** Disponível em: http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf. v. 16, 2006.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica.** Fortaleza: UEC, 2002.

GIL, Felipe. **Videogame: Ame-o ou Deide-o.** Disponível em: http://www.istoe.com.br/reportagens/6843_VIDEOSGAME+AME+O+OU+DEIXE+O?pathI. Acesso em: 02 de junho de 2017.

HURTADO, Andrea T. X. R; MUNIZ, Larissa de C. **A Influência dos Jogos Eletrônicos Violentos nos Adolescentes.** 2011. disponível em: <https://psicologado.com/psicologia-geral/desenvolvimento-humano/a-influencia-dos-jogos-eletronicos-violentos-nos-adolescentes>. Acesso em: 05 abr. 2017.

KAMII, Constance. **A criança e o número: Implicações educacionais da teoria de Piaget para atuação junto a escolares de 4 a 6 anos /** Constance Kamii; tradução: Regina A. de Assis. -11ª Ed. - Campinas, SP: Papirus, 1990.

MACCARINI, Justina Motter. **Fundamentos e metodologias do ensino da matemática/** Justina MotterMaccarini. – Curitiba. Editora Fael, 2010.

MENA, F. Estudos destacam lado bom dos games, mas alertam contra excessos, 2003. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u13181.shtm>>. Acesso em: 07 abril 2007.

MOURA, Juliana Santana. **Jogos eletrônicos e professores: primeiras aproximações.** 4º Seminário Jogos eletrônicos, educação e comunicação: construindo novas trilhas, 2008.

OLIVEIRA, Matilde Soares de et al. **A tecnologia na educação: jogos eletrônicos educativos, um desafio para o ensino e a aprendizagem.** 2015. Dissertação de Mestrado.

OTTA, Emma; et al. **O mundo social da criança: natureza e cultura em ação,** 1999.

PARASURAMAN, A. **Marketing research.** 2.ed. Addison Wesley Publishing Company, 1991.

POZZEBON, Rafaela. **Jogos violentos podem influenciar na mente de crianças?** 2013. Disponível em: <http://www.seplancti.am.gov.br/jogos-violentos-podem-influenciar-na-mente-de-criancas/>

RIVERO, Thiago S.; QUERINO, Emanuel HG; STARLING-ALVES, Isabella. **Videogame: seu impacto na atenção, percepção e funções executivas.** Revista Neuropsicologia Latinoamericana, v. 1, n. 1, p. 38-52, 2012.

SETZER, Valdemar W. **Efeitos negativos dos meios eletrônicos em crianças, adolescentes e adultos.** São Paulo:[Sn], 2008.

SIOUX, B. E. **Game Brasil 2016.** Disponível em: https://docs.wixstatic.com/ugd/29fc6b_fd93f81c8ae945ec9aebb55fcacb8ad0.pdf

SOUZA, Okky de; ZACABI, Rosana. **Imersos na tecnologia – e mais espertos.** 2006.

SUZUKI, Fernanda Tomie Icassati et al. **O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo.** Jornal Brasileiro de Psiquiatria, v. 58, n. 3, p. 162-168, 2009.

TAVARES. Gilmar Cirilo. **Uso abusivo de jogos eletrônicos: Definição e Tratamento.** ULBRA, Santa Maria, 2013.

WAJSKOP, Gisela. O brincar na educação infantil. Cad. Pesq. São Paulo, n. 92, p. 62-69, fev. 1995.

ABSTRACT

The evolution of electronic games constantly spreads as technologies develop. As a result, the number of game fans has been increasing and popularizing over the years, spread across diverse cultures, genres and ages. Soon children have become a big target for the development of electronic games, since playing is part of the human being's childhood. It is in childhood that one acquires and learns all the knowledge that is taken for a lifetime. But data on behavior in society today, making electronic games instruments able to influence in a beneficial way, but at the same time if not used correctly can affect the behavior of children. Therefore, the main objective of this study is to analyze the possible influences that electronic games can have on the behavior and development of children aged 10 to 12 years. For this, a target audience was made up of children of the same age group. For the data collection a quantitative questionnaire was used with closed questions, addressing an exploratory and descriptive research. The vast majority of the children interviewed showed an interest in the games, and it is possible to analyze the data as a result of their own statements. With this, it was possible to report on the possible influences that electronic games are able to provide in children's lives and to raise some warnings about their inappropriate use.

Keywords: Electronic Games. Children. Technology.

APÊNDICE A

QUESTIONÁRIO

Idade: _____ anos.

Gênero: () Masculino () Feminino

1. Você gosta de jogos eletrônicos?
() Sim () Não
2. Marque os equipamentos eletrônicos que você tem acesso para jogar:
() Celular
() Tablet
() Vídeo Game
() Computador
() Outro: _____
3. Você costuma jogar (jogos eletrônicos) com que frequência?
() Todos os dias
() 4 vezes ou mais na semana
() 3 vezes na semana
() 2 vezes ou menos na semana
() Nunca
4. Quando você joga, quanto tempo você passa jogando?
() Mais de 6 horas
() 4 horas
() 3 horas
() 2 horas
() Mais ou menos 1 hora
5. Qual o tempo máximo que já passou jogando?
() Mais de 12 horas
() Entre 8 e 11 horas
() Entre 5 e 7 horas
() Entre 2 e 4 horas
() Mais ou menos 1 hora
6. Quais são os tipos de jogos que você mais se interessa?
() Corrida
() Luta
() Educativos
() Tiro ou Guerra
() Ação e aventura (estilo GTA)
() Plataforma (estilo Mario e Sonic)
() Estratégia
() Esporte
() Outro: _____

7. O que mais tem atraindo nesses jogos?
 Personagens
 Armas
 Realismo
 Emoção
 Adrenalina
 Outro: _____
8. Você acha que um jogo eletrônico pode influenciar no comportamento de uma pessoa?
 Sim Não
9. Você costuma ou sente vontade de repetir as cenas dos jogos eletrônicos na vida real?
 Sim Não
10. O jogo me possibilita o prazer de:
 Relaxar
 Superar etapas
 Assumir novas personalidades
 Estar no controle da situação
 Ter amigos virtuais
 Extravasar raiva ou estresse
11. Quando estou jogando aprendo a ter:
 Raciocínio lógico ou criar estratégias.
 Persistência para superar obstáculos
 Criatividade
 Solidariedade e cooperar com as pessoas
 Capacidade de tomar decisões
 Coordenação motora
 Concentração
12. Quando você está nervoso(a), triste ou bravo(a), ou quando está com problemas, joga mais frequentemente?
 Sim Não
13. Quando você não pode jogar, fica inquieto (a) ou irritado (a)?
 Sim Não
14. Já tentou controlar, diminuir ou parar de jogar?
 Sim Não
15. Tem gasto um tempo cada vez maior jogando?
 Sim Não
16. Quando não está jogando jogos eletrônicos, fica pensando nos jogos (relembrando jogadas, planejando o próximo jogo etc.)?
 Sim Não
17. Quando perde um jogo ou não alcança os resultados desejados, precisa jogar de novo para alcançar seus objetivos, vencer os desafios?
 Sim Não
18. Você joga escondido de outras pessoas, por exemplo: de seus pais, professores?

Sim Não

19. Para jogar jogos eletrônicos já fez pelo menos uma das seguintes coisas: Faltou aula, deixou de fazer lição de casa, deixou de fazer trabalhos escolares, deixou de comer, deixou de dormir ou dormiu muito tarde?

Sim Não