

SITUAÇÃO PROBLEMA

Quais as influências dos jogos online na vida dos estudantes da Escola Estadual Padre Alfredo?

HIPÓTESE

Os jogos online podem afetar e oferecem perigo, trazendo situações e danos graves os jogadores e seus familiares.

OBJETIVOS

Compreender até que ponto os jogos online afetam os jovens e conscientizar os jovens não se deixarem levar por situações de desafios em jogos que possam trazer riscos as suas vidas ou de seus familiares.

METODOLOGIA

A pesquisa utilizou metodologia combinada, reunindo informações de fontes digitais (sites, reportagens, vídeos, documentários) e dados coletados por meio de questionário. O questionário foi aplicado na Escola Estadual Padre Alfredo, localizada na Avenida Lauro Monte, na cidade de Mossoró-RN, com 30 estudantes das turmas do 7º ao 9º ano e na turma do "Avexadas para Aprender" e abordou a frequência do uso dos jogos, tempo de uso dos jogos online, tempo médio diário de jogo, tipos de jogos preferidos, conhecimento sobre desafios perigosos, sentimento após jogar e atitudes frente a desafios perigosos. Após a aplicação dos questionários, os dados foram tabulados e analisados estatisticamente para identificação de padrões e tendências.

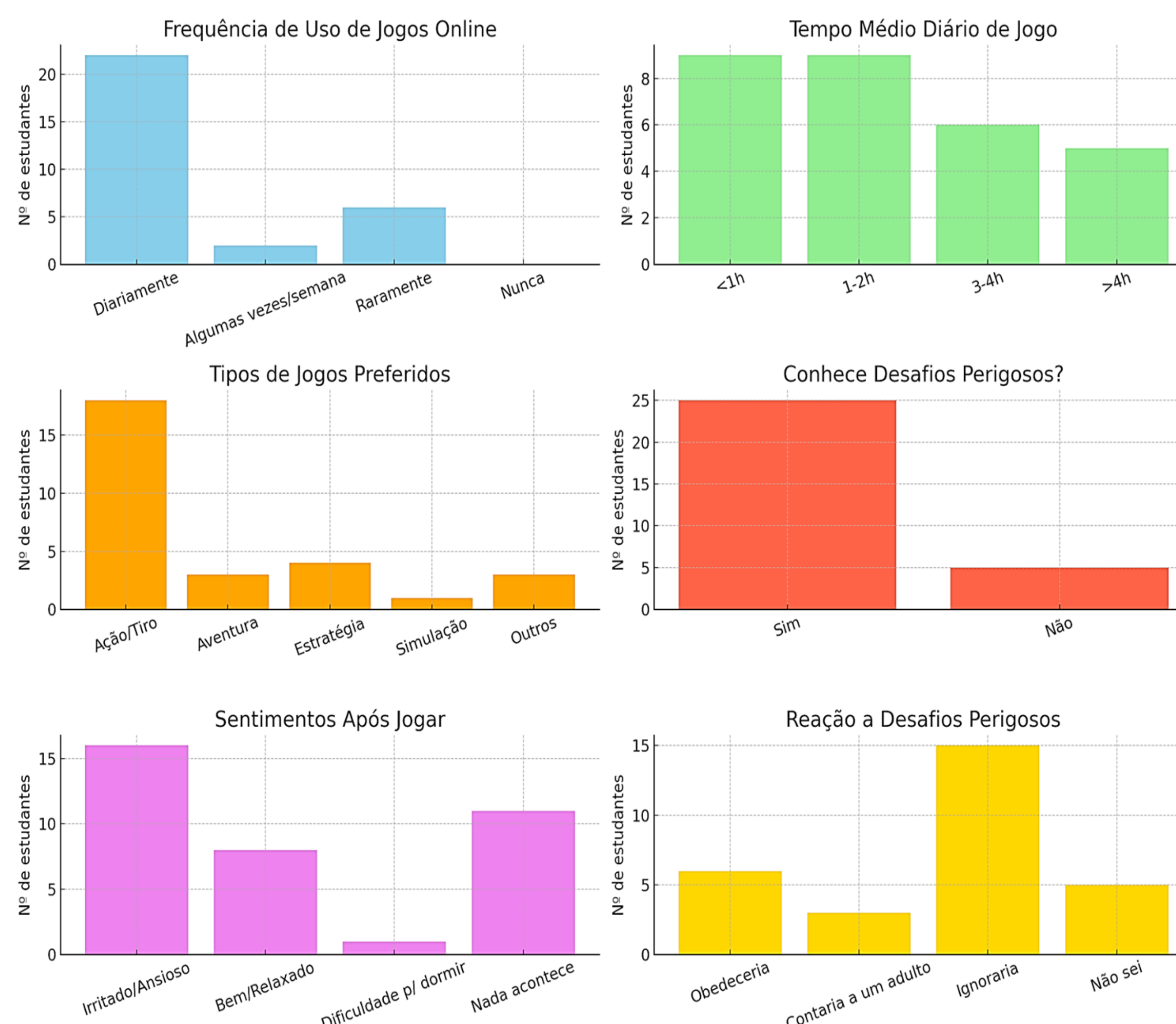
RESULTADOS

Os dados apresentados na fig. 1, revelam que a maioria dos estudantes joga todos os dias, com média de até 2 (duas) horas diárias, embora alguns ultrapassem 4 horas. O gênero mais popular é de ação/tiro, seguido de aventura e estratégia. Observou-se que muitos estudantes conhecem desafios perigosos presentes nos jogos, o que acende um alerta para riscos a segurança e a integridade física. Quanto aos sentimentos após jogar, destacaram-se irritação, ansiedade, relaxamento e dificuldade para dormir. Sobre a reação a desafios perigosos, a maioria afirmou que ignoraria, poucos obedeceriam ou avisariam a um adulto, e alguns não saberiam como agir. Estes dados reforçam a necessidade de diálogos frequentes entre escola, família e alunos sobre uso responsável e seguro dos jogos online. Com os dados apresentados é possível afirmar que os jogos online podem afetar e oferecem perigo, trazendo situações e danos graves aos jogadores e seus familiares. A pesquisa abre a possibilidade para aprofundamento de forma mais abrangente, consideramos que a Escola pesquisada tem um número reduzido de alunos o que pode afetar resultados mais específicos de como os desafios podem interferir negativamente na vida dos estudantes. Consideramos com pesquisas futuras, abordagens de conscientização com os alunos e seus familiares na escola e legislações que possam dar aos gamers mais segurança no uso de plataformas de jogos.

Gráficos incluídos:

Frequência de uso de jogos online
Tempo médio diário de jogo
Tipos de jogos preferidos
Conhecimento sobre desafios perigosos
Sentimentos após jogar
Atitudes frente a desafios perigosos

Resultados da Pesquisa: Influência dos Jogos Online



CONCLUSÃO

Os jogos online têm papel significativo na vida dos jovens pesquisados, proporcionando entretenimento e socialização, mas também expõem os jovens a riscos como desafios perigosos e impactos emocionais negativos que podem atrapalhar o desempenho escolar, causando ansiedades e conseqüentemente dificuldades para dormir. Conclui-se que é fundamental promover a conscientização e educação digital para orientar escolhas seguras, desenvolvendo senso crítico, garantindo que o uso de jogos seja equilibrado e saudável.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FANTÁSTICO. Desafios online: perigo para as crianças e adolescentes nas redes. G1, 20 abr. 2025. Disponível em: <https://g1.globo.com/fantastico/noticia/2025/04/20/desafios-online-perigo-para-as-criancas-e-adolescentes-nas-redes.ghtml>. Acesso em: 20 jun. 2025.

INSTAGRAM. Desafios online. Publicado por: @fantasticooficial. Reel. Disponível em: <https://www.instagram.com/reel/DMB1lwWRIIN/?igsh=YnZrcjNldWNiZ3kx>. Acesso em: 12 jul. 2025.

HOLITS JÚNIOR, Matheus Eduardo Sanches. A Influência Negativa dos Jogos de Azar em Crianças e Adolescentes. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) – Centro de Ciências Jurídicas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2024. Orientadora: Prof.ª Dr.ª Josiane Rose Petry Veronese. Coorientador: Rafael Almeida Santos da Luz.

AINÁ; LUCIANA; JÉSSICA. Quais as influências que os jogos trazem para a família dos "Gamers"? [S.l.]: Escola Estadual Padre Alfredo, [entre 2000 e 2024]. Pôster. Orientadores: Maxlene Nunes; Bárbara Mendonça.

RODRIGUES, Marcus Vinicius Ferreira. O crescimento dos jogos eletrônicos e as suas influências comportamentais em adolescentes e jovens da "geração Z". 2022. 28 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) – Faculdade Anhanguera, Salvador, 2022. Orientador: Patrícia Brandão.

SANTOS, Vinicius Silva. Jogos eletrônicos, cultura juvenil e socialidade: a aprendizagem social virtual mediada e suas influências para a educação. 2010. 210 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Núcleo de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2010. Orientador: Prof. Dr. Henrique Nou Schneider.