

CIÊNCIA PARA TODOS NO SEMIÁRIDO POTIGUAR
FEIRA DE CIÊNCIAS DA 12 DIREC

TÍTULO: A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ONLINE NO COTIDIANO DOS JOVENS

Área de Pesquisa: Ciências Humanas
Escola: Escola Estadual Padre Alfredo
Orientador: Maxlene Maria de Almeida Nunes,
Prof. Coorientador: Bárbara Alessandra
Mendonça Duarte Marques, Prof.
Autores: Jéssica Vitória Tavares da Silva,
Luciana Maria da Silva, Rafaela Thainá Soares
da Costa.
Período de desenvolvimento do projeto: 3
meses

MOSSORÓ
2025

RESUMO

Este resumo investiga as influências dos jogos online no cotidiano dos jovens, com foco nos impactos positivos e negativos dessa prática. O objetivo principal foi compreender até que ponto os jogos online afetam o comportamento, a rotina e a segurança dos estudantes, incluindo riscos associados a desafios perigosos. A pesquisa adotou uma metodologia combinada, com o uso de pesquisa na internet, reportagens, vídeos, documentários e aplicação de questionários a 30 alunos do 7º ao 9º ano e da turma do “Avexadas para Aprender”, os resultados mostram que a maioria joga diariamente, com média de até 2 horas por dia, embora alguns ultrapassem 4 horas. Os jogos de ação/tiro são os mais populares, e muitos e muitos alunos conhecem desafios perigosos. Entre os sentimentos relatados após jogar destacam-se irritação, ansiedade, relaxamento e dificuldade para dormir. Conclui-se que os jogos online fazem parte do dia a dia dos estudantes, mas exigem orientação e conscientização para um uso seguro e equilibrado.

Palavras-chave: jogos online; adolescentes, desafios perigosos; comportamento digital.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	4
2 OBJETIVO	4
3 MATERIAL E MÉTODOS	5
5 CONCLUSÕES	6
REFERÊNCIAS	7
APÊNDICE	8

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, os jogos online têm se consolidado como uma das principais formas de entretenimento entre crianças e adolescentes. Com a popularização da internet e o acesso facilitado a computadores, consoles e dispositivos móveis, jovens de diferentes idades dedicam parte significativa do seu tempo a interações virtuais. Esse fenômeno, embora traga benefícios como desenvolvimento de habilidades cognitivas, coordenação motora e socialização, também levanta preocupações relacionadas ao uso excessivo e à exposição a conteúdo ou situações de risco. A pesquisa teve como foco a Escola estadual Padre Alfredo, com os alunos do 7º ao 9º ano e na turma do “Avexadas para Aprender”.

Para a pesquisa, consideramos que, entre aspectos mais preocupantes estão os chamados desafios perigosos, práticas incentivadas dentro ou fora dos jogos, que podem colocar em risco a integridade física e emocional dos participantes. Muitas das vezes, esses desafios circulam rapidamente nas redes sociais e plataformas de vídeo, atingindo jovens que podem não estar preparados para avaliar os riscos ou lidar com a pressão dos colegas.

Diante desse cenário, torna-se essencial compreender como os jogos online influenciam o cotidiano dos jovens da Escola Estadual Padre Alfredo e até que ponto eles estão conscientes dos perigos existentes nesse ambiente. Este estudo busca contribuir para o debate sobre o uso seguro e equilibrado dos jogos digitais, fornecendo dados e reflexões que possam orientar ações de pais, professores e alunos no sentido de promover um uso mais responsável das tecnologias de entretenimento, pelos nossos alunos.

Na análise literária, observa-se como lacuna importante relacionada aos tipos de jogos pesquisados, como educativos, violentos ou multiplayer, além da escassez de dados empíricos. A pesquisa qualitativa, realizada por meio de formulários, nos permite aprofundar a compreensão dos impactos desses jogos no cotidiano dos adolescentes da Escola Estadual Padre Alfredo. Essa abordagem abre a possibilidade para que o estudo seja expandido e enriquecido, contribuindo para a compreensão mais abrangente dos efeitos dos jogos na vida dos jovens.

2 OBJETIVO

Objetivo geral: Analisar as influências dos jogos online no cotidiano dos jovens e conscientizar sobre os riscos de desafios perigosos.

Objetivos específicos:

- Identificar a frequência e o tempo diário gasto com jogos.

- Mapear os tipos de jogos mais populares.
- Investigar o conhecimento sobre desafios perigosos.
- Analisar sentimentos e relações dos estudantes frente aos jogos.
- Propor medidas para uso consciente dos jogos.

3 MATERIAL E MÉTODOS

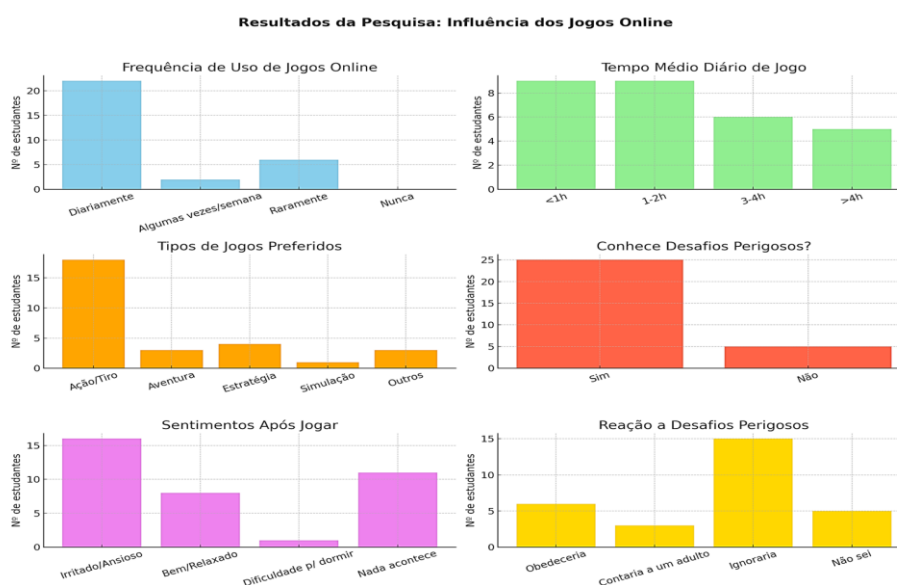
A pesquisa utilizou metodologia combinada, reunindo informações de fontes digitais (sites, reportagens, vídeos, documentários) e dados coletados por meio de questionário.

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.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

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.

5 CONCLUSÕES

Os jogos online têm papel significativo na vida dos jovens pesquisados, proporcionando entretenimento e socialização, mas também expondo-os a riscos como desafios perigosos e impactos emocionais negativos que podem atrapalhar no desempenho escolar, causando ansiedades e consequentemente 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

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/DMBilwWRIIN/?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.

APÊNDICE

Questionário – A Influência dos Jogos Online no Cotidiano dos Estudantes

Objetivo: Investigar como os jogos online influenciam o comportamento dos estudantes, especialmente os desafios perigosos que afetam negativamente os jovens.

Instruções: Marque apenas uma alternativa para cada pergunta.

1. Qual a sua idade?

- ☐ Menos de 10 anos
- ☐ 10 a 12 anos
- ☐ 13 a 15 anos
- ☐ 16 anos ou mais

2. Qual o seu sexo?

- ☐ Masculino
- ☐ Feminino
- ☐ Prefiro não dizer

3. Você costuma jogar jogos online?

- ☐ Sim, diariamente
- ☐ Sim, algumas vezes por semana
- ☐ Raramente
- ☐ Nunca

4. Quantas horas por dia você joga, em média?

- ☐ Menos de 1 hora
- ☐ 1 a 2 horas
- ☐ 3 a 4 horas
- ☐ Mais de 4 horas

5. Com que tipo de jogo você mais se envolve?

- ☐ Jogos de ação/tiro
- ☐ Jogos de aventura
- ☐ Jogos de estratégia
- ☐ Jogos de simulação
- ☐ Outros

6. Você joga sozinho ou com outras pessoas online?

- ☐ Sempre sozinho
- ☐ Com amigos conhecidos
- ☐ Com desconhecidos da internet
- ☐ Depende do jogo

7. Você já ouviu falar de jogos ou desafios online que incentivam comportamentos perigosos (como violência, automutilação, suicídio, etc.)?

- ☐ Sim
- ☐ Não

8. Você já foi convidado(a) ou desafiado(a) a participar de algo assim em um jogo?

- ☐ Sim
- ☐ Não

9. Você conhece alguém que já participou de algum desafio perigoso em jogos online?
- ☐ Sim
 - ☐ Não
 - ☐ Não sei responder
10. Você acredita que alguns jogos online podem influenciar negativamente o comportamento dos jovens?
- ☐ Sim
 - ☐ Não
 - ☐ Não tenho certeza
11. Alguém da sua família ou da escola já conversou com você sobre os riscos dos jogos online?
- ☐ Sim
 - ☐ Não
12. Você acha importante que as escolas falem sobre os perigos de certos jogos online?
- ☐ Sim
 - ☐ Não
 - ☐ Indiferente
13. Após jogar por muito tempo, você costuma: (marque a opção mais frequente)
- ☐ Ficar irritado(a) ou ansioso(a)
 - ☐ Se sentir bem e relaxado(a)
 - ☐ Ter dificuldade para dormir
 - ☐ Nada acontece
14. Você sente que consegue controlar o tempo que passa jogando?
- ☐ Sim
 - ☐ Não
 - ☐ Às vezes
15. O que você faria se um jogo pedisse para fazer algo que machucasse você ou outra pessoa?
- ☐ Iria obedecer por curiosidade
 - ☐ Iria contar a um adulto
 - ☐ Ignoraria e sairia do jogo
 - ☐ Não sei