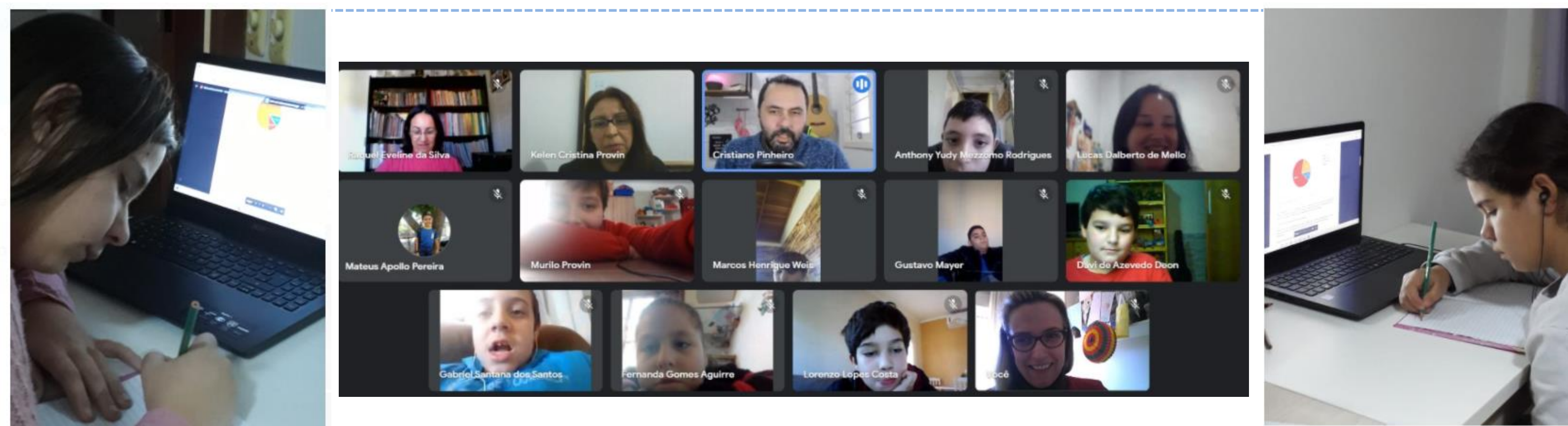


Alunos(as): Gustavo Mayer, Luiza Borba Scheffer e Mariana Borba Scheffer
Orientador(a): Kélen Cristina Provin
E.M.E.F. Paul Harris – São Leopoldo/RS

INTRODUÇÃO

Inicialmente uma parte da turma escolheu trabalhar sobre a história dos videogames e seus benefícios. Nos encontros virtuais deste grupo do projeto alguns alunos começaram a levantar questionamentos sobre os malefícios que os videogames podem causar. Desta forma este grupo foi dividido em dois: um grupo pesquisou sobre os possíveis benefícios e outro os malefícios do uso de videogames por crianças e adolescentes. O grupo do presente projeto escolheu investigar os malefícios.



SITUAÇÃO PROBLEMA

QUAL É A HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES DE 2000 A 2020? E, O ATO DE JOGAR VIDEOGAMES PODE TRAZER MALEFÍCIOS?

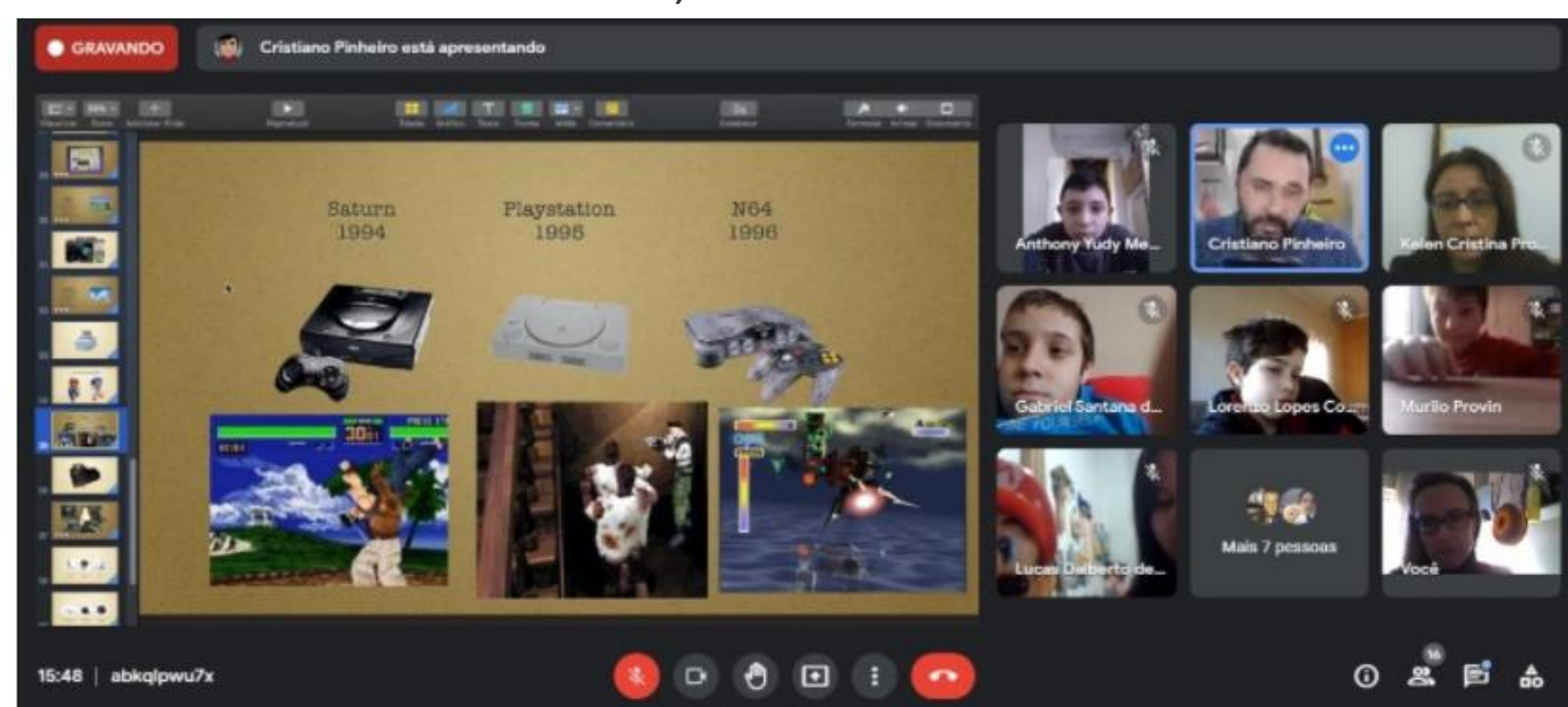
OBJETIVO(S)

- CONTAR A HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES DE 2000 A 2020;
- INVESTIGAR OS POSSÍVEIS MALEFÍCIOS PARA QUEM JOGA.

METODOLOGIA

PASSOS DA PESQUISA:

- CONSTRUÇÃO DO QUADRO DE SABERES;
- ELABORAÇÃO DE ACORDO COM OS ANSEIOS DOS ALUNOS DA: PERGUNTA INICIAL, OBJETIVOS, JUSTIFICATIVA, METODOLOGIA ENTRE OUTROS;
- ORIENTAÇÕES E DEFINIÇÕES DE UM PERÍODO PARA REALIZAÇÃO DA PESQUISA BIBLIOGRÁFICA E DOCUMENTAL;
- REALIZAÇÃO DA PESQUISA BIBLIOGRÁFICA E DOCUMENTAL;
- PALESTRA COM O PROFESSOR CRISTIANO MAX PEREIRA (FEEVALE –CURSO DE JOGOS DIGITAIS) SOBRE A HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES;



- ELABORAÇÃO DE UM QUESTIONÁRIO PARA SER RESPONDIDO POR PSICÓLOGOS;
- APLICAÇÃO DO QUESTIONÁRIO;
- ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS NO QUESTIONÁRIO;
- DURANTE TODA A PESQUISA OS DADOS FORAM REGISTRADOS EM CADERNO DE PORTFÓLIO;
- CONCLUSÃO DE ACORDO COM A PESQUISA DOCUMENTAL, PALESTRA SOBRE A HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES E RESULTADOS DOS QUESTIONÁRIOS.

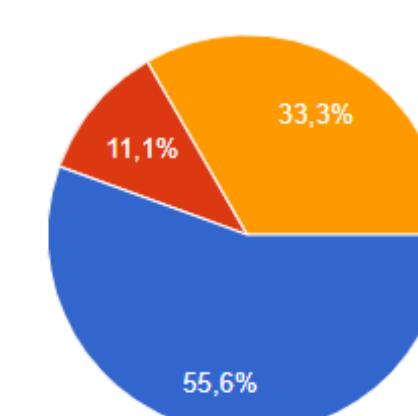
REFERENCIAL TEÓRICO

CARVALHO (2011), milhares de crianças, adolescentes e adultos praticam jogos de computador, celular e videogame. O videogame é uma ferramenta capaz de aperfeiçoar as habilidades cognitivas e perceptivas, sendo os jogos educacionais apontados como uma experiência benéfica aos seus usuários, e que as repercussões negativas se referem, principalmente, ao efeito daqueles jogos que envolvem conteúdos de violência. Conforme os sites pesquisados, estudos revelaram que os jogos violentos podem levar a comportamentos agressivos. A dependência ou vício de jogos é outro aspecto que motiva investigações. As repercussões sobre a saúde do indivíduo que pratica o jogo de videogame exageradamente também ocupam uma longa lista de itens. No contraponto, alguns jogos, sobretudo os jogos educacionais, são cotados como aqueles potencialmente capazes de gerar experiências benéficas aos seus usuários, como, por exemplo, a melhora da habilidade espacial, a atenção, a motivação e outros. Contrariando a tradicional crença de que os jogos de computador afetam de forma negativa o desempenho escolar, pesquisas mais recentes nos mostram que a prática do videogame pode ser benéfica. Estes benefícios também se estendem ao campo das relações pessoais (amigos e família). Assim como qualquer situação do cotidiano, o melhor caminho é encontrar o equilíbrio para orientar e lidar com os jogos e seu fascínio sobre crianças e adolescentes e com os demais conflitos que daí advêm. Hoje, o melhor argumento favorável ou contrário ao uso dos jogos envolve o bom senso.

RESULTADOS

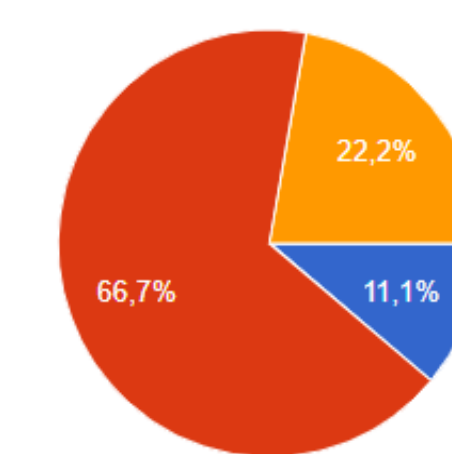
GRÁFICOS DO QUESTIONÁRIO REALIZADO COM PSICÓLOGOS:

Você já atendeu crianças ou adolescentes com problemas que possivelmente eram relacionados ao uso de videogame? 9 respostas



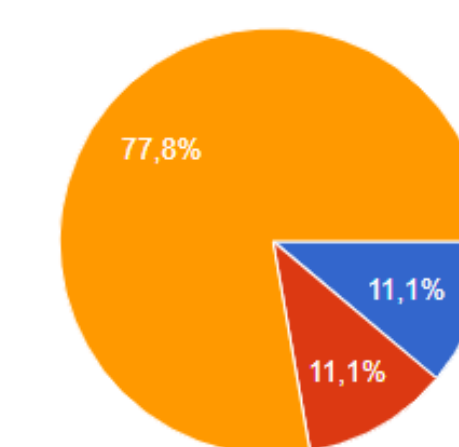
Sim
Não
Talvez

O uso de videogames pode deixar as crianças e adolescentes mais agressivos? 9 respostas



Sim
às vezes
difícilmente
Não

Jogar videogame geralmente pode trazer mais benefícios ou malefícios? 9 respostas



Benefícios
Malefícios
Depende de outros fatores

CONCLUSÃO

Concluimos através da pesquisa bibliográfica e documental bem como através da análise dos questionários realizados com psicólogos que existem vários fatores que podem contribuir para que o ato de jogar videogame possa trazer benefícios ou malefícios para crianças e adolescentes. Se, por um lado, existem vários jogos que utilizados de forma moderada podem contribuir no desenvolvimento de habilidades importantes para questões de ordem educacional e social, o uso exagerado do videogame sem a supervisão de um adulto responsável pode trazer malefícios. Neste sentido foram elaboradas algumas orientações para que o uso de videogame possa representar uma alternativa positiva na vida de crianças e adolescentes: organizar o tempo de jogo não deixando de realizar outras atividades importantes, observar a faixa etária do jogo, tomar cuidado para a criança e o adolescente não se isolar, os pais devem procurar sempre saber o jogo que os filhos estão utilizando, evitar jogos que envolvam atos violentos e é importante que os pais tirem um tempo para jogar junto com seus filhos.

REFERÊNCIAS

A ciência e os videogames. Disponível em:

<https://revistapesquisa.fapesp.br/a-ciencia-e-os-videojogos/> Acesso em: 27/05/2021

CARVALHO, Alysson Massote. Videogame: é do bem ou do mal? Como orientar pais. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pe/a/TrzgDxHKQfwXKfBQdLC7XXQ/?lang=pt#> Acesso em: 15/08/2021.

Conheça os benefícios e malefícios do videogame para o seu filho. Disponível em: <https://blog.colegioarnaldo.com.br/maleficios-do-videojogo/> Acesso em: 13/05/2021

Jogo eletrônico. Disponível em:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_eletr%C3%B4nico
Acesso em: 27/05/2021

Videogame: no limite entre o bem e o mal. Disponível em:

<https://saude.abril.com.br/medicina/videojogo-no-limite-entre-o-bem-e-o-mal/> Acesso em: 12/06/2021

Videogames causam dessensibilização a violência. **Desperta!**, 08.07.2007