

ORIENTADOR: Siliana Dalla Costa

COORIENTADOR: Donovan Filipe Massarolo

AUTORES: Alisson Alves Bastos, Daniel Razera Linhares e Maria Eduarda Ignacio

ESCOLA S - SESI SENAI Itajaí, Santa Catarina

## INTRODUÇÃO

Esse estudo utilizou como objeto de pesquisa a plataforma de jogos digitais "Roblox", que tem classificação indicativa livre, na qual os usuários podem tanto jogar quanto criar mapas. O game é voltado para o público infantil, porém, acessado por todas as idades, principalmente por seu público alvo.

Pesquisas apontam que cada vez mais os videogames têm se tornado uma ferramenta de grande utilidade, tanto no desenvolvimento de habilidades sociais, quanto pessoais de crianças entre 4 até 12 anos.

Atualmente os games estão chamando a atenção de muitos educadores e pais, devido ao grande interesse que as crianças possuem. Sendo assim, uma forma de entretenimento estimuladora, os videogames permitem que as crianças realizem quase tudo que poderiam fazer na vida real, além de obterem a satisfação de existirem em um ambiente onde podem ser "grandes e livres", através da imersão que os jogos proporcionam.

## O PROBLEMA

Nos últimos anos houve um crescimento da internet e, junto dela, a influência sobre as crianças, especialmente os jogos online, sendo os efeitos que os games causam às crianças uma grande preocupação. Isso levou o grupo a se perguntar: quanto tempo as crianças passam no mundo dos games?.

## OBJETIVO

O trabalho tem como objetivo geral:

- Investigar quanto tempo as crianças passam nos games.

Objetivos específicos:

- Identificar com qual idade as crianças estão começando a jogar videogames.

## METODOLOGIA

Materiais:

- Drive: Para compartilhar arquivos
- Google Forms: Para a elaboração do formulário de pesquisa
- E-mail: Utilizado como meio de comunicação entre os participantes da pesquisa
- Canva: Elaboração deste pôster
- Miro: Confecção do diário de bordo

Método:

- Pesquisa bibliográfica e leitura de estudos já realizados sobre a área abordada;
- Aplicação da pesquisa quantitativa por meio de questionário, com crianças entre 8 e 12 anos.

## ANÁLISES

Nossa pesquisa foi fundamentada por meio de estudos e pesquisas já realizadas sobre esta área e com a análise de dados provenientes de um questionário que elaboramos e distribuimos entre os alunos do 1º ano até o 7º ano do ensino fundamental. Ao total, foram coletadas 76 respostas.

Dos entrevistados, 79% afirmaram jogar Roblox, estes majoritariamente possuem entre 8 e 12 anos.

Ao serem questionados sobre como se sentem após passar algum tempo em contato com o jogo, 55,3% mostrou se sentir bem, enquanto 11,8% disseram ficar estressados, e a maior parte não joga Roblox.

Já outra pergunta dissertativa que os questionava os motivos de acharem a plataforma benéfica ou não para eles, um total de 48 respostas coletadas apontou que sim, o jogo pode ser benéfico, principalmente por estimular a criatividade, por ser um meio de criar novos laços afetivos e até mesmo os estimularem a aprender novas línguas, visto que a maior parte da plataforma é em inglês. Em contrapartida, 16 responderam não acreditar que os games no geral lhes proporcionem algum benefício além do entretenimento, apontando principalmente que poderiam estar fazendo algo mais produtivo e que o uso contínuo poderia afetar seu foco em demais atividades, estresse e até mesmo problemas de saúde.

Segundo os resultados, 55,3% dos jovens estão gastando, em média, entre duas e três horas diárias jogando jogos online, a menor porcentagem destes (5,3%), afirmam jogar mais de 5 horas diárias.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a realização da pesquisa, pode-se concluir que o Roblox está muito presente na atual geração, e que sua influência é grande entre as crianças, além de causar diversas emoções nas mesmas, desde felicidade, até sentimentos negativos como raiva e estresse, portanto é necessário que o uso de tal ferramenta seja regado, a fim de não interferir na vida das crianças.

No que se refere à hipótese, pode ser dito que ela possui coerência no que diz respeito ao grande público infantil dentro da plataforma. Porém a segunda parte apresentada provou ser equivocada, pelo fato das crianças apresentarem um uso consciente, e que não afeta a rotina diária, tendo uma média de 2 a 3 horas de uso diário, que está muito próximo do tempo recomendado pela Sociedade Brasileira de Pediatria (2019-2021).

