

O Jogo GTA pode afetar a concentração dos alunos?

Cesar Augusto Bento VILELA
Gabriel Rodrigues de Araújo MENDES
Welyson Renan Soares Fialho da SILVA¹

Resumo: Ficar horas jogando vídeo game é uma atividade comum no dia a dia das crianças e adolescentes. O excesso dessas atividades pode trazer sérios problemas de saúde.

Palavras chaves: game; GTA; sono; concentração.

Introdução

Investigar os males que o jogo GTA pode causar nas crianças e adolescentes, principalmente associando a perda de sono e conseqüente falta de concentração nas atividades escolares. É o mais novo título de uma franquia de muito sucesso:

- A produtora Rockstar cuida muito bem da série; espaça bem os lançamentos, gerando expectativa.
- Os jogos são sempre muitíssimos bem feitos.
- É jogo para curtir, não para chegar até o final.

Pesquisas realizadas pela Universidade de Stanford, nos EUA, a televisão e os jogos de vídeo games modelam a atitude dos jovens.

Através de conversa com os jogadores o que mais relatam é que jogam por diversão. Entretanto, para diversos adolescentes, agredir os outros pode ser algo divertido. É necessário refletirmos que, classificar um jogo como divertido não implica que ele não possa influenciar em comportamentos violentos.

¹ Alunos do 1º Série do Ensino Médio da EE João Arruda – PEI – Professor Orientador (a): Patrícia de Cássia Previato Melete

Desenvolvimento

A presente pesquisa foi realizada por meio de: pesquisa de campo para levantar dados (Quantitativos) sobre as crianças que jogam o jogo GTA na escola. Leitura em artigos científicos. Revista. Trata-se de uma pesquisa, descritiva e de informações que influenciou á analisar porque os jogos violentos influenciam o comportamento dos adolescentes.

Foram entrevistados 86 alunos do Ensino Fundamental de 11 á 16 anos da escola E E João Arruda Brasil – PEI, como apresentamos os dados abaixo:

GRAFICO 1; Jogadores de GTA –quantificação.

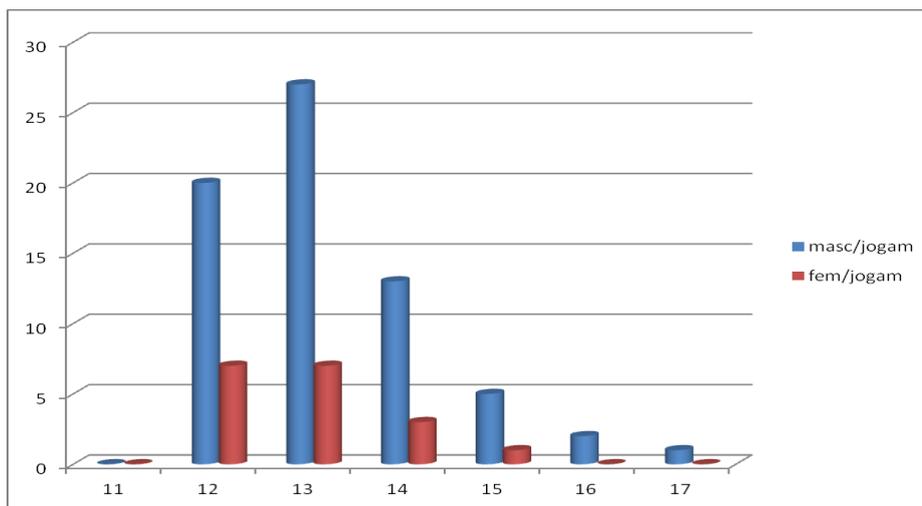


GRAFICO 2 ; Horas que os entrevistados passam jogando.

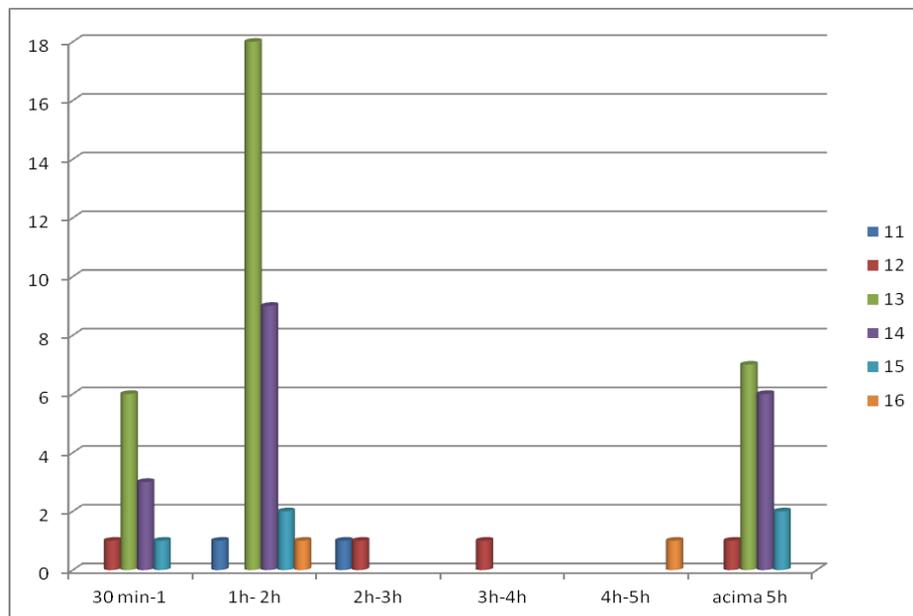
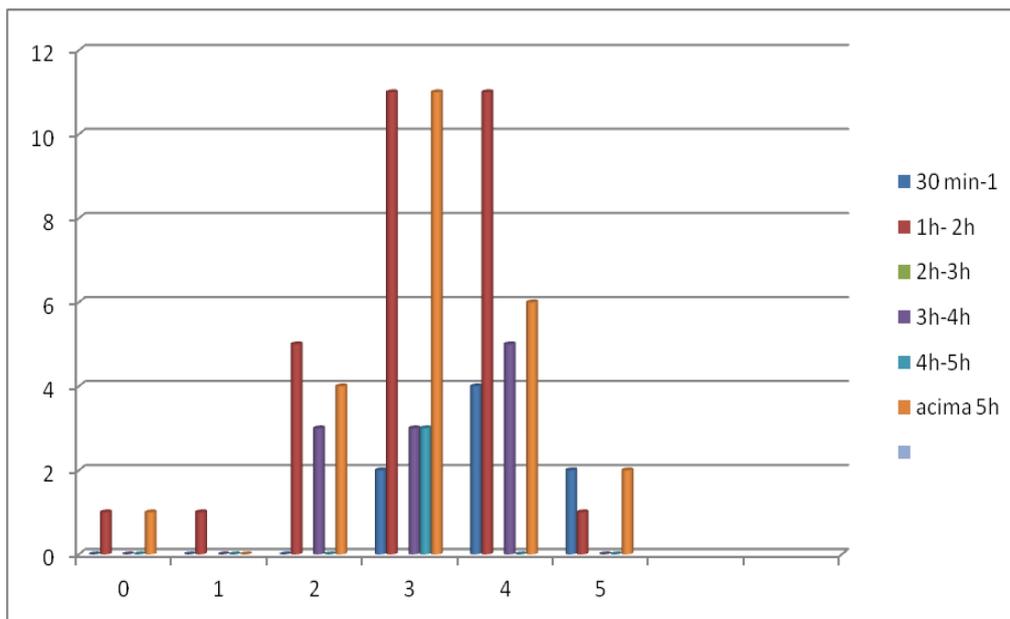


GRAFICO 3: Horas perdidas de descanso



Observamos no gráfico que a maioria dos jogadores são do sexo masculino com idade de 13 anos e na sua maioria jogam em media 3 horas, mas há um numero expressivo de alunos que ficam mais de 5 horas jogando.

Considerações finais

Através da análise chegamos à conclusão de que a maioria dos alunos que jogam jogos GTA e ficam mais que 3 horas jogando, tem várias sensações, por exemplo: Dores de cabeça, dores nos olhos, dores nas costas, lesões musculares e podem causar reações que podem motivar a ter um comportamento agressivo.

Através da resposta do nosso questionário chegamos a conclusão que as crianças e adolescentes são motivados porque preferem jogos onde ocorrem assassinatos, rebeliões, roubos, e que isso acaba influenciando a agressividade .

Outra análise importante observada foi que jovens e adolescentes que perdem horas de sono jogando vídeo games tem uma menor porcentagem (%) de participações nas salas de aula do que os que não jogam.

Referências:

Revista Superinteressante - matéria de Abril de 2012.

Hurtado, A R;Muniz,L C . Disponível em: <https://psicologado.com/psicologia-geral/desenvolvimento-humano/a-influencia-dos-jogos-eletronicos-violentos-nos->