



O USO DA INTERNET EM REDES SOCIAIS E JOGOS VIRTUAIS DOS ALUNOS DO 5º AO 9º ANO EM UMA ESCOLA PÚBLICA MUNICIPAL DE CERRO LARGO-RS

Adriani Marques Dorneles Borges,¹
Loreni Terezinha de Moura Genz,²
Luciano Garcia,³
Madalena Scheid,⁴
Maria Luisa Neubauer,⁵

Resumo: O mundo contemporâneo oferece uma infinidade de jogos virtuais nos quais adultos e crianças procuram divertimento numa espécie de arena que simula a realidade e onde parece que todo o perigo está sob controle. Os jogadores em suas facetas virtuais transcendem os limites do cotidiano numa realidade aumentada de mundos imaginários onde podem praticar todo o tipo de desafios e violências. Preocupado com o excesso do uso desses jogos que constituem potencial ameaça às crianças e adolescentes, um pedido de alerta do Comitê Estadual de Promoção da Vida e Prevenção do Suicídio da Secretaria da Saúde do Rio Grande do Sul foi enviado às escolas do Estado. Devido a faixa etária vulnerável dos alunos do ensino fundamental do quinto (5º) ao nono (9º) ano, este tema veio em um momento em que a escola estava enfrentando casos de mutilações por parte dos alunos através de jogos online. Após uma reunião com o diretor, coordenadores pedagógicos, supervisoras e bolsistas do PIBID, ficou decidido fazer uma pesquisa para analisar os comportamentos dos alunos referentes ao uso da internet, das redes sociais e principalmente dos jogos virtuais. A pesquisa foi realizada sob a forma de questionário individual e anônimo, envolvendo 10 perguntas. Foram analisados o tempo de uso, tipos de atividades exercidas, redes sociais mais acessadas, as relações familiares e afetivas, a compreensão dos alunos em relação aos *cyberjogos* e a periculosidade de

¹ Acadêmica do curso de Ciências Biológicas, Universidade Federal da Fronteira Sul, Campus Cerro Largo. Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Contato: adrianidorneles123@gmail.com.

² Professora de Educação Especial, Ciências da Escola Estadual de Ensino Fundamental José Padre Schardong e supervisora do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Contato: lorinhamoura@hotmail.com

³ Acadêmico do curso de Ciências Biológicas, Universidade Federal da Fronteira Sul, Campus Cerro Largo. Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Contato: garciabueneluciano@gmail.com

⁴ Professora de Ciências da Escola Estadual de Ensino Fundamental José Padre Schardong e supervisora do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Contato: madalenascheid@gmail.com.

⁵ Acadêmica do curso de Ciências Biológicas, Universidade Federal da Fronteira Sul, Campus Cerro Largo. Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Contato: malu.cybertime@gmail.com



se incluïrem nos desafios virtuais. Após a realização da pesquisa, houve o levantamento dos dados por meio de gráficos e repassados à equipe diretiva para a partir deles verificar que tipo de atitude seria tomada principalmente em relação ao tempo que os alunos ficam conectados às redes sociais. Constatou-se que dos 214 alunos que responderam, 160 afirmaram ter celular próprio e 23 usam de outra pessoa e 31 não tem celular. Quanto ao acesso à internet em suas residências, dos 190 alunos que responderam, 70 ou seja, 37% deles afirmaram acessar jogos online entre 2 a 8 horas diárias. Essa constatação causou preocupação, principalmente devido aos 16% dos alunos responderem que, quando em frente a problemas pessoais, acabam desabafando com amigos virtuais e não com os responsáveis e/ou professores, por exemplo. Diante destes números, ficou claro que é preciso ser feito um trabalho junto às famílias dos alunos para que fiquem mais atentos ao que seus filhos estão fazendo nas horas vagas em relação ao uso da internet, principalmente à noite. No entanto, a forma como esse trabalho será feito, ainda está sendo discutido com a direção da escola, pois é uma tarefa que exige cuidado para poder alertar os pais sem causar pânico, pois apesar dos perigos que esconde, este é um meio de comunicação e uma ferramenta necessária para o desenvolvimento cultural, social e tecnológico do ser humano contemporâneo.

Palavras Chaves: arenas virtuais, vídeo games, automutilação, hiper-realidade

Categoria: Pesquisa

Área do Conhecimento: Ciências da Saúde

Formato: Comunicação Oral