Educação Física

Causas e efeitos das novas fronteiras do mundo: o impacto dos jogos e ambientes virtuais de interação no comportamento de jovens e crianças

Eduardo Duarte de Oliveira - 4º Módulo de Educação Física, UFLA, bolsista PIBIC/UFLA.

Rubens Antonio Gurgel Vieira - Orientador DEF, UFLA. - Orientador(a)

Resumo

O comportamento de jovens e crianças inseridos nos ambientes virtuais de interação, por meio das TIC's, tem chamado atenção de pesquisadores por todo o mundo. A socialização em meios digitais tem atingido patamares impensáveis até pouco tempo, e ao mesmo passo tem-se observado como muitos jovens se distanciaram das relações interpessoais nos ambientes físicos. Objetivou-se com esta pesquisa, identificar as possíveis causas e efeitos do consumo de jogos eletrônicos na socialização de jovens e crianças. Definimos termos-chave, para nortear a pesquisa. Foram eles: JUVENTUDE, JOGOS ELETRÔNICOS E SOCIALIZAÇÃO. Fez-se necessário caracterizar e definir os três termos-chave para que os conceitos primordiais fossem trazidos à realidade na qual buscamos observá-los e compreendê-los. Foram realizadas buscas na literatura clássica da área, para o entendimento geral do nosso objeto de estudo. Em sequência, foram buscadas em relatórios recentes e notícias veiculadas na mídia, além de buscas também em publicações científicas, números e fatos capazes de comprovarem o impacto do consumo de jogos eletrônicos na maneira de socializar de jovens e crianças. Obtivemos, através de tais buscas, que os ambientes virtuais podem impactar significativamente a vida de tal público-alvo, tanto em sua saúde física, quanto em sua saúde mental. O acesso à tecnologia pode ser benéfico, porém deve sempre estar conectado à vigilância de pais e responsáveis, pois ainda que hoje em dia a segurança das TIC's seja uma preocupação governamental, ainda existem muitas falhas que permitem a exposição e a vulnerabilidade de jovens e crianças em meio à rede mundial de computadores. Tudo isso influencia nos comportamentos em casa e na escola, distanciando-os de práticas saudáveis de convivência e interação social, promovidas através dos esportes, por exemplo. Não raramente, jovens e crianças conectados a comunidades virtuais tóxicas, incorrem na prática de crimes cibernéticos, que podem acarretar em consequências devastadoras. Conclui-se que o consumo de jogos eletrônicos e a interação em ambientes virtuais devem ser observados com cautela, promovendo as intervenções necessárias que levem jovens e crianças ao bom uso de tais ferramentas tecnológicas presentes em nossas atividades cotidianas e imprescindíveis às relações pessoais e profissionais no conectado mundo atual.

Palavras-Chave: Juventude, Jogos Eletrônicos, Socialização.

Instituição de Fomento: PIBIC/UFLA

Link do pitch: <https://youtu.be/K1NbqYhYFws>