ISSN: 2358-8829

JOGOS DIGITAIS: IMPACTOS NO COMPORTAMENTO EM AMBIENTE ESCOLAR

Lindemberg de Sousa Silva[1]
Marília Albuquerque da Silva [2]
Priscilla Daiane Almeida Inô[3]
Rozineide Cavalcante dos Santos[4]
Weslley Rangel Brasileiro dos Santos[5]
Letícia de Mélo Sousa [6]

INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, jogos digitais tem se consolidado como uma das principais formas de entretenimento entre crianças e adolescentes. Neste presente trabalho iremos abordar os impactos no ensino-aprendizagem de jovens entre 11 e 13 anos no ambiente escolar, associando o mundo virtual versus o mundo real, e a forma como os jogos podem influenciar diretamente nos processos comportamentais, emocionais e cognitivos dessas crianças.

O ato de jogar videogame é definido como uma atividade de caráter virtual e interativa realizada através de uma tela e avatáres, e, em sua maioria, de forma solitária. São projetados com intuito de envolver o jogador ao máximo de tempo e da melhor forma possíveis em um universo privativo e metódico, oferecendo em troca ciclos repetitivos de esforços e recompensas, os quais podem atrapalhar o desenvolvimento da competência social dos jovens acaso usados de maneira patológica, os jogos digitais são caracterizados como uma combinação de fantasia, desafio, curiosidade e engajamento, possibilitando que os jogadores permaneçam atentos a tela, o que poderia levá-los a negligenciar suas demais tarefas (Rosa; Serra, 2020).

Compreendemos que o uso dos jogos digitais e sua vinculação com a internet possibilitam o uso em smartphones, computadores, consoles e tablets. Esses softwares

[1] Graduando do Curso de Psicologia da Unifacisa – lindemberg.silva@maisunifacisa.com.br ;
[2] Graduanda do Curso de Psicologia da Unifacisa – marilia.silva@maisunifacisa.com.br ;
[3] Graduanda do Curso de Psicologia da Unifacisa – priscila.ino@maisunifacisa.com.br ;
[4] Graduanda do Curso de Psicologia da Unifacisa – rozineide.santos@maisunifacisa.com.br ;
[5] Graduanda do Curso de Psicologia da Unifacisa – weslley.dos@maisunifacisa.com.br ;
[6] Professora Orientadora. Doutora em Psicologia Social pela Universidade Federal da Paraíba – UFPB – leticia.melo.sousa@maisunifacisa.com.br

ISSN: 2358-8829

oferecem uma experiência lúdica através de suas telas, um dinamismo que persuade o competidor e o envolve num misto de atenção, concentração, seletividade de estímulos e capacidade de abstração. Todavia, eles apresentam atributos que vem sendo considerados contribuintes ao seu uso excessivo e objeto de estudo acerca de um uso indisciplinado entre os adolescentes.

Além disso, é fundamental considerar que, no **contexto escolar**, os jogos digitais vêm sendo analisados não apenas como instrumentos de lazer, mas como recursos pedagógicos que podem favorecer a aprendizagem quando utilizados de maneira planejada. Pesquisas recentes apontam que a inserção de jogos digitais no ambiente escolar pode estimular a motivação, a curiosidade e o engajamento dos estudantes, promovendo uma aprendizagem mais ativa e significativa (Silva & Cavalcante, 2020). Entretanto, os autores também destacam que, sem uma mediação pedagógica adequada, os jogos correm o risco de perder seu potencial educativo e se tornarem apenas elementos dispersivos.

A nossa abordagem propõe trazer à baila uma discussão que compreenda as realidades benéficas e os aprimoramentos que os jogos digitais oferecem as crianças, quanto os riscos que podem desencadear no contexto escolar. Nem de longe é nossa intenção demonizar o uso de telas com seus instrumentos lúdicos, nem tampouco por em relevância os jogos como a tábua de salvação na resolução dos problemas no comportamento de crianças e adolescentes. Eles podem gerar benefícios relevantes para a aprendizagem e a socialização quando sua função lúdica envolve uma série de tomadas de decisões, ações limitadas por regras, sistemas de desafios e a delimitação de metas. Com efeito, jogos estratégicos e educativos favorecem a tomada de decisões, implicando em um feedback imediato no contexto escolar, ou seja, contribuindo na autorregulação da aprendizagem.

Outro ponto importante é que os jogos digitais podem contribuir para o desenvolvimento de **competências socioemocionais**, como a resolução de problemas, a tomada de decisão e o trabalho em equipe, quando utilizados em atividades colaborativas dentro da escola. No entanto, os mesmos estudos evidenciam que o uso sem critérios claros pode gerar impactos negativos no desempenho acadêmico, sobretudo quando os estudantes priorizam as telas em detrimento das atividades curriculares formais (Souza & Freitas, 2021). Assim, o desafio atual da educação é equilibrar a integração dessas

ferramentas digitais, maximizando seus benefícios sem comprometer a saúde mental, a concentração e a socialização dos jovens no espaço escolar.

Por outro lado, nossa pesquisa visa compreender os impactos negativos do uso dos jogos digitais, quando estes extrapolam a lógica do excesso do tempo de tela. A dicotomia entre a vida real e o mudo virtual revela nossa preocupação, pois, quando os jogos interferem negativamente em outras áreas da vida dar-se a entender que a virtualidade assume o protagonismo no comportamento dos adolescentes, prejudicando a concentração e a falta de desempenho, ou, quando os estudantes priorizam as telas em vez dos estudos.

Diante disso, torna-se evidente que, apesar dos potenciais benefícios dos jogos digitais na aprendizagem — como o desenvolvimento de raciocínio estratégico, feedback imediato e engajamento ativo — se utilizados sem limites adequados, eles podem gerar sérios impactos no comportamento e no processo educativo dos jovens. Do ponto de vista comportamental, o uso exagerado pode levar ao isolamento social, irritabilidade, defasagem no controle emocional e conflitos familiares ou escolares. Cognitivamente, o tempo excessivo de tela está associado à queda no rendimento escolar, dificuldades de concentração, prejuízos na memória de trabalho e declínio no engajamento com atividades pedagógicas.

Um estudo recente alerta que quase 30% dos adolescentes brasileiros de 12 a 14 anos apresentam uso problemático de videogames, o que está relacionado a distúrbios do sono, irritabilidade, sintomas emocionais e impacto negativo nas relações sociais e no desempenho acadêmico (USP/IP-USP, 2022). Assim, é imperativo que se promova um uso equilibrado e regulado dos jogos digitais no ambiente escolar, reconhecendo sua capacidade de potencializar a aprendizagem, mas sem negligenciar os riscos que ultrapassam a esfera virtual e se refletem na esfera real.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Delineamento

Com isso, a pesquisa será qualitativa, com a utilização da observação naturalistica e compreensão dos comportamentos das crianças na escola. Também caracterizando um estudo exploratório e descritivo, tendo como objetivo explorar e interpretar as informações coletadas, aprofundando o conhecimento nesse contexto social. O presente trabalho utilizará o diário de campo como instrumento de coleta de dados, possibilitando uma observação detalhada com relação aos comportamentos e relacionamentos dos alunos no ambiente escolar, com a influência dos jogos digitais.

A pesquisa também adotará uma abordagem quantitativa, utilizando um instrumento de prontuário de quantificação com o objetivo de analisar a frequência de comportamentos característicos da influência dos jogos digitais em sala de aula. A observação será realizada em dois intervalos de 25 minutos, registrando quantas vezes determinados comportamentos ocorrem. Esses comportamentos estão relacionados aos impactos da utilização de jogos digitais no ambiente escolar e serão identificados por meio das atitudes apresentadas pelos alunos, tais como:

- Conversas relacionados a jogos;
- Comportamentos associados a jogos;
- Déficit de atenção;
- Competitividade excessiva;
- Resistência a tarefas que não envolvam tecnologia.

Dessa forma, o estudo será realizado através da observação sistemática, com o objetivo de identificar esses comportamentos específicos no ambiente escolar.

Amostra

A pesquisa será aplicada com 20 crianças, de ambos os sexos, entre 11 à 13 anos de idade, estudantes do 6º ano, do ensino fundamental II, em uma escola municipal, localizado no bairro do José Pinheiro, município de Campina Grande.

Os critérios de inclusão estabelecidos para a participação são:

1. Utilização dos jogos digitais pelas crianças;

Serão considerados critérios de exclusão:

ISSN: 2358-8829

1. Crianças com diagnóstico clínico prévio de Transtorno do Espectro Autista (TEA), Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) ou Deficiência Intelectual, conforme informado pela equipe pedagógica da escola ou pelos responsáveis, por se tratarem de condições que podem influenciar os comportamentos observados e comprometer a análise dos resultados.

Instrumentos

Será utilizado o diário de campo, no qual o pesquisador realizará as observações e descrições detalhadas com relação aos relacionamentos das crianças com os integrantes do ambiente escolar, sendo eles: os alunos, professores, supervisores e a direção. Além disso, também conseguirá identificar e registrar os comportamentos apresentados pelas crianças durante as atividades desenvolvidas na escola, com o objetivo de identificar a influência dos jogos digitais nos comportamentos apresentados. Com isso, será aplicado um instrumento de prontuário de quantificação, com o objetivo de observar e registrar a frequência dos comportamentos relacionados a jogos, dentro de um intervalo de tempo previamente determinado, a fim de compor os dados do presente estudo.

Procedimentos

A instituição e os responsáveis legais pelas crianças terão acesso ao Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), garantindo o devido consentimento e assinatura para a participação na pesquisa. As crianças também terão acesso ao Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE), elaborado com linguagem clara e acessível, adequado à sua faixa etária, permitindo que compreendam os objetivos da pesquisa e expressem sua concordância mediante assinatura. Em seguida, será utilizado o diário de campo, no qual daremos início ao projeto de intervenção psicológica, na unidade escolar supracitada, com estudantes dos anos finais do ensino fundamental II, entre os dias 01 de setembro de 2025 à 07 de outubro de 2026, semanalmente, no período da manhã.

A intervenção deve abranger ações que levem em consideração uma análise da demanda, e para isso, será relevante conversar com a direção e equipe pedagógica da escola para identificar as demandas relacionadas ao comportamento dos estudantes em sala de aula, realizando um entendimento institucional, o qual articulará a prática educativa à realidade sociocultural associada ao “lugar de fala” de cada aluno e como a escola pode ser esse agente de transformação social.

O projeto de intervenção dará prioridade ao estabelecimento de vínculos ao adentramos em sala de aula, com a finalidade que os alunos se sintam confortáveis e confiantes mediante a aplicação do mesmo. Enquanto estudantes de graduação em Psicologia da UNIFACISA, realizaremos uma breve apresentação inicial ao professor e aos alunos e, logo em seguida, daremos início à intervenção proposta. A observação será discreta, priorizando as interações entre alunos-professor-alunos. Num total de 50 minutos presentes em sala de aula, observaremos o comportamento das crianças, como eles se organizam em sala, a forma que as relações ocorrem enquanto o professor ministra a aula.

Evitaremos anotações visíveis para não gerar receio ou desconforto. Porém, entre os graduandos de Psicologia, dois ficarão responsáveis pelo registro sistemático, realizado em intervalos de 25 minutos, das reações e possíveis mudanças de comportamento dos estudantes, bem como de alterações no foco e na concentração durante a aula e de eventuais situações de desrespeito na relação entre alunos e professor. Cabe ressaltar que a intervenção psicológica está baseada na observação que contemple os impactos dos jogos digitais no comportamento dos estudantes em sala de aula. Dessa forma, faz-se necessário esperar que as subjetividades serão postas em questão e que, durante o projeto intervencionista, as observações e anotações deverão ser interpretadas com base nas teorias e dos referenciais teóricos da Psicologia.

REFERENCIAL TEÓRICO

O avanço tecnológico e a ampla disseminação dos jogos digitais têm transformado significativamente essa forma de entretenimento, que passou a ocupar um espaço cada vez mais presente no cotidiano de adolescentes, jovens e, por que não mencionar, também dos adultos. Entretanto, nosso estudo, a partir de uma revisão bibliográfica, estende a discussão acerca do “impacto dos jogos digitais” entre crianças e adolescentes, ou seja, como o uso excessivo e descontrolado desses jogos pode desencadear padrões de comportamento disruptivo, causando repercussões significativas na saúde mental, nas relações interpessoais e no desempenho escolar.

A temática dos jogos digitais tem sido revisitada por diversos pesquisadores, com o propósito de compreender a dimensão que essa prática pode assumir na vida dos

sujeitos, bem como as formas pelas quais essas ferramentas de entretenimento são apresentadas aos usuários. Busca-se, ainda, analisar sua capacidade de captar e reter a atenção dos jogadores ao longo das diferentes etapas, desafios e descobertas proporcionados pela experiência de jogo. Todavia, nossa atenção está pontuada nos impactos psicológicos e socias que esses jogos digitais produzem na vida do adolescente, e as pesquisas teóricas sustentam que o vício nos jogos digitais é um fenômeno multifatorial e complexo.

Devemos considerar que nas últimas décadas os jogos online vêm ganhando de maneira exorbitante um potencial acelerado de usuários, ou, porque não dizer, de apostadores, levando em consideração que os jogos digitais adentram num outro espaço de forma assombrosa que são as apostas. Esse "novo" cenário revela "um comportamento caracterizado pela incapacidade de controlar a vontade de jogar, embora existam consequências negativas. É um transtorno que pode levar a implicações financeiras, sociais e emocionais" (DA SILVEIRA, 2024, p. 3). Por que asseveramos ser um caminho arriscado? Nota-se que, quando os jogos digitais ultrapassam a dimensão do entretenimento e passam a incorporar disputas mediadas por apostas, podem surgir consequências como ansiedade, irritabilidade e a necessidade constante de "querer sempre mais".

Nesse contexto, podem desenvolver-se comportamentos compulsivos associados ao consumo excessivo da plataforma lúdica, à busca contínua por estímulos e recompensas e à permanência prolongada diante da "tela motivacional". A promessa de recompensas e a sensação de conquista podem reforçar esse ciclo, criando a percepção de autonomia e êxito, embora, em muitos casos, a dinâmica e os resultados estejam condicionados aos interesses e mecanismos de controle estabelecidos pelas próprias plataformas.

Longe de nossa pesquisa a moralização de uma narrativa nem muito menos a culpabilização individual. Devemos levar em consideração que os jogos digitais, quando utilizados de forma equilibrada, podem favorecer o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, além de oferecer condições terapêuticas adequadas em contextos educacionais e clínicos, dentro de um ambiente orientado por profissionais que possuam os manejos para essa finalidade.

Todavia, a produção deste estudo busca se comprometer com a problemática que aflige a saúde mental dos adolescentes em sala de aula, a correlação entre o uso abusivo de jogos digitais e o desenvolvimento de transtornos mentais através de uma revisão da literatura. Nesse sentido, pretendemos direcionar nossa pesquisa para as evidências que têm revelado os prejuízos provocados pelos jogos digitais no desempenho e no processo de ensino-aprendizagem dos estudantes. Busca-se compreender como as subjetividades podem ser atravessadas e, em certa medida, colonizadas pela versatilidade, pela atratividade e pelo fácil acesso às plataformas de jogos online. Essas plataformas, por vezes, apresentam-se de maneira aparentemente despretensiosa e recreativa, ocultando os interesses econômicos que permeiam sua estrutura e seu desenvolvimento. Por trás dessa dinâmica, encontram-se agentes e empresas cujas estratégias de funcionamento estão fortemente orientadas pela geração de lucro.

A pesquisa busca contribuir para a compreensão crítica do tema, dispondo de ferramentas essenciais para profissionais da saúde mental, educadores e familiares na identificação precoce e elaboração de estratégias a fim de compreender melhor os impactos decorrentes do mal-uso dos jogos digitais na vida dos estudantes no ambiente escolar, pois em um mundo cada vez mais digital, se faz compreender as fronteiras entre lazer saudável e comportamento disruptivo, o que na verdade, é um desafio urgente e necessário garantir o bem-estar psicológico de crianças e adolescentes que fazem dos jogos eletrônicos parte de sua rotina diária. No tocante o que diz a Organização Mundial de Saúde (2018),

> O transtorno dos jogos eletrônicos — tradução livre de *gaming disorder* (grifo do autor) — é definido no rascunho da 11ª Revisão da Classificação Internacional de Doenças (CID-11) como um padrão comportamental que prejudica a capacidade de controlar a prática desse tipo de entretenimento. Os vídeo games são priorizados em detrimento de outras atividades, e o jogo se torna mais importante que outros interesses e ações diárias.

Nota-se que o ato de jogar é atravessado pelo comprometimento significativo nas áreas de funcionamento pessoal, familiar, social, educacional, e outras áreas importantes do sujeito. Neste caso, verifica-se a perda de controle de tempo em detrimento do jogo, ou seja, prioridade demasiada em frente a tela, deixando de lado outras atividades importantes. Consequentemente, o usuário é “provocado” a dar continuidade às disputas

que parece não ter fim. Esse comportamento deve ser suficientemente grave levando em consideração o prejuízo no processo do ensino-aprendizagem.

Quando uma pessoa joga há a liberação de dopamina, neurotransmissor associado ao prazer e à recompensa, desempenha papel central nesse processo, sendo intensamente estimulada pelos mecanismos de reforço intermitente presentes nos jogos, como desafios progressivos nas etapas, conquistas, recompensas aleatórias entre os competidores. Essa ativação constante do sistema dopaminérgico promove a sensação de prazer, não querer abandonar o certame digital, uma corrida alucinante em busca da vitória, do reconhecimento em ser o melhor entre os demais, levando à repetição compulsiva e à dificuldade de interromper a atividade.

A discussão do vício em jogos digitais vai muito além do simples hábito de jogar, na verdade, trata-se de um problema de saúde mental que envolve fatores biológicos, psíquicos e sociais, causando impacto significativo na vida do sujeito, sugerindo que intervenções diretivas sejam manejadas a essas áreas, o que é fundamental no acompanhamento e tratamento. Os impactos na saúde mental incluem sintomas de depressão, ansiedade, mudança de comportamento, prejuízo no rendimento escolar e dificuldade nas relações sociais. Por fim, o impacto causado pelos jogos digitais na vida dos adolescentes deve ser entendido de forma ampla e multidimensional. A nossa pesquisa deseja contribuir para pesquisas mais assertivas, políticas públicas eficazes e pesquisas que estejam alinhadas com o tema desse fenômeno complexo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Primeiramente, a partir das observações realizadas no ambiente escolar, foram identificados comportamentos relacionados à presença dos jogos digitais no cotidiano dos estudantes. Inicialmente, observou-se certa inibição por parte dos alunos diante da presença dos pesquisadores, manifestada por mudanças pontuais em seus comportamentos e interações. Contudo, à medida que o período de observação avançou, os estudantes demonstraram maior familiaridade com a presença dos pesquisadores, passando a agir de maneira mais espontânea e natural no contexto escolar. No primeiro intervalo de 25 minutos, foram registrados cinco comportamentos relacionados aos jogos digitais, principalmente por meio de falas e comentários entre os estudantes e com o

professor. No segundo intervalo, foram identificados dez comportamentos, havendo maior interação entre os alunos e maior frequência de conversas relacionadas aos jogos.

Nesse segundo momento, o professor utilizou o Kahoot! como recurso didático, proporcionando uma atividade com características semelhantes às encontradas nos jogos digitais, como desafios, pontuação, competição e recompensas. Observou-se maior envolvimento dos estudantes, que demonstraram interesse em obter melhores resultados. Também foram identificados momentos de competitividade e algumas manifestações de irritação diante da possibilidade de perder. Por outro lado, os alunos conseguiram manter a atenção e participação na atividade, além de apresentarem momentos de socialização com os demais colegas.

Os resultados indicam que elementos presentes nos jogos digitais podem favorecer o envolvimento, a interação e a participação dos estudantes nas atividades escolares. Entretanto, também podem estar associados a comportamentos de competitividade e conflitos, especialmente em situações de disputa. Ressalta-se que os comportamentos observados não podem ser atribuídos exclusivamente ao uso dos jogos digitais, pois outros fatores individuais e escolares também podem influenciar essas manifestações.

Dessa forma, os resultados reforçam a importância de compreender os jogos digitais de maneira equilibrada. Quando utilizados de forma planejada e mediados pelo professor, seus elementos podem contribuir para tornar as atividades mais interativas e motivadoras. Ao mesmo tempo, é necessário acompanhar possíveis comportamentos de dispersão, competitividade excessiva e dificuldade em lidar com a frustração.

Assim, a pesquisa contribui para a compreensão dos jogos digitais como parte da realidade escolar, evidenciando tanto possibilidades educativas e de socialização quanto desafios relacionados ao comportamento dos estudantes. A utilização consciente e mediada dessas tecnologias pode favorecer o processo de ensino-aprendizagem, sem desconsiderar as particularidades e necessidades de cada aluno.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das discussões apresentadas ao longo deste trabalho, compreende-se que os jogos digitais fazem parte da realidade cotidiana de crianças e adolescentes e, consequentemente, também estão presentes no ambiente escolar. A análise realizada permitiu compreender que seus impactos sobre o comportamento e o processo de ensino-aprendizagem não devem ser considerados de maneira exclusivamente positiva ou negativa, uma vez que dependem da forma, da frequência e do contexto em que essas ferramentas são utilizadas. Nesse sentido, os jogos digitais podem apresentar potencialidades para a aprendizagem e para a socialização, mas também podem estar relacionados a dificuldades comportamentais quando utilizados de maneira excessiva ou sem mediação adequada.

Os resultados obtidos durante as observações demonstraram a presença de comportamentos relacionados aos jogos digitais no cotidiano dos estudantes, especialmente por meio de conversas, comentários e interações entre os alunos. No primeiro intervalo de observação, foram registrados cinco comportamentos relacionados aos jogos, enquanto no segundo foram identificados dez, evidenciando maior frequência dessas manifestações. Entretanto, os dados observados não permitem estabelecer uma relação causal direta entre o uso dos jogos digitais e os comportamentos apresentados pelos estudantes, considerando que aspectos individuais, sociais e escolares também podem interferir na maneira como cada aluno se comporta no ambiente educacional.

A utilização do Kahoot! durante a observação também possibilitou perceber que elementos característicos dos jogos digitais, como desafios, pontuação, competição e recompensas, podem favorecer o envolvimento e a participação dos estudantes nas atividades escolares. Observou-se maior interesse e atenção durante a proposta, além de momentos de interação entre os alunos. Por outro lado, também foram identificadas manifestações de competitividade e irritação diante da possibilidade de perder, demonstrando que os mesmos elementos capazes de favorecer o engajamento podem, quando não mediados adequadamente, contribuir para dificuldades relacionadas à frustração e à competitividade.

Essa perspectiva dialoga com Silva e Cavalcante (2020), ao apontarem que os jogos digitais podem favorecer a motivação, a curiosidade e o engajamento dos estudantes quando inseridos de maneira planejada no contexto escolar. Da mesma forma, Souza e

ISSN: 2358-8829

Freitas (2021) destacam as contribuições dos jogos para o desenvolvimento cognitivo e socioemocional, ao mesmo tempo em que ressaltam a necessidade de critérios e mediação em sua utilização. Assim, os jogos digitais não precisam ser compreendidos como elementos necessariamente prejudiciais à educação, mas como recursos que exigem planejamento, acompanhamento e intencionalidade pedagógica.

Por outro lado, quando o uso dos jogos ultrapassa os limites do entretenimento e passa a ocupar um espaço excessivo na rotina dos sujeitos, podem surgir prejuízos em diferentes áreas da vida. Rosa e Serra (2020) discutem a relação entre o uso de jogos digitais e sintomas de ansiedade em crianças e adolescentes, enquanto a Organização Mundial da Saúde (2018) caracteriza o transtorno dos jogos eletrônicos pela dificuldade de controlar a prática, pela priorização dos jogos em relação a outras atividades e pelos prejuízos provocados em áreas importantes do funcionamento do sujeito. Dessa forma, torna-se necessário considerar não apenas a presença dos jogos na vida dos estudantes, mas principalmente a maneira como essa relação é estabelecida.

Nesse sentido, a discussão desenvolvida neste trabalho reforça a importância de uma atuação conjunta entre escola, família e profissionais da saúde e da educação. A identificação de mudanças no comportamento, dificuldades de concentração, irritabilidade, competitividade excessiva, isolamento ou resistência às atividades que não envolvam tecnologia deve ser realizada de maneira cuidadosa, evitando interpretações simplistas ou a culpabilização dos estudantes. Conforme discutido ao longo do trabalho, a relação entre jogos digitais e comportamento é complexa e envolve aspectos psicológicos, sociais e contextuais.

Conclui-se, portanto, que os jogos digitais constituem uma realidade que não pode ser ignorada pelo ambiente escolar. Seu potencial educativo pode ser aproveitado quando existe uma mediação adequada, possibilitando atividades mais interativas, motivadoras e significativas. Ao mesmo tempo, é fundamental estabelecer limites e acompanhar possíveis impactos negativos decorrentes do uso excessivo, especialmente quando estes interferem no desempenho escolar, nas relações sociais e no bem-estar dos estudantes.

Por fim, este estudo contribui para ampliar a reflexão acerca da presença dos jogos digitais no ambiente escolar, destacando a necessidade de compreender essa relação de

maneira crítica, equilibrada e contextualizada. Mais do que demonizar ou incentivar indiscriminadamente o uso dessas ferramentas, torna-se necessário reconhecer suas potencialidades e seus riscos, considerando as particularidades de cada estudante e as condições em que os jogos são utilizados. Dessa maneira, a utilização consciente e mediada dos recursos digitais poderá contribuir para o processo de ensino-aprendizagem sem desconsiderar a saúde mental, as relações sociais e o desenvolvimento integral de crianças e adolescentes.

REFERÊNCIAS

BASSETTE, F. Quase 30% dos adolescentes brasileiros fazem uso problemático de videogame, aponta estudo da USP. *Revista Crescer*, 8 set. 2022. Disponível em: https://revistacrescer.globo.com/Saude/noticia/2022/09/quase-30-dos-adolescentes-brasileiros-fazem-uso-problematico-de-videogame-aponta-estudo-da-usp.html. Acesso em: 7 out. 2026.

DA SILVEIRA, Ricardo et al. O impacto dos jogos violentos no comportamento social. In: CONGRESSO DE DIREITO UNICESUMAR – CDU, 2024. *Anais [...]*. 2024. p. 702-705.

FLORENTINO, Hérica Silva et al. O impacto dos jogos online na saúde mental: uma revisão de literatura. *Brazilian Journal of Implantology and Health Sciences*, v. 6, n. 12, p. 596-613, 2024.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OMS). OMS esclarece dúvidas sobre vício em video games. *Nações Unidas no Brasil*, 15 jan. 2018. Disponível em: https://brasil.un.org/pt-br/78932-oms-esclarece-d%C3%BAvidas-sobre-v%C3%ADcio-em-video-games. Acesso em: 7 out. 2026.

ROSA, L. M. D.; SERRA, R. G. A relação entre o uso de jogos digitais online e sintomas de ansiedade em crianças e adolescentes. *Contextos Clínicos*, v. 13, n. 3, p. 807-827, 2020. Disponível em: https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1983348220200003000006&script=sci_arttext. Acesso em: 7 out. 2026.

SILVA, J. A.; CAVALCANTE, A. M. Jogos digitais e aprendizagem escolar: potencialidades e desafios no processo educativo. *Revista Brasileira de Educação*, v. 25, e250052, 2020. DOI: https://doi.org/10.1590/S1413-2478202025005.

SOUZA, R. P.; FREITAS, M. T. A. Jogos digitais e ensino: contribuições para o desenvolvimento cognitivo e socioemocional. *Educação & Sociedade*, v. 42, e239486, 2021. DOI: https://doi.org/10.1590/ES239486.

ISSN: 2358-8829