

- XXVII Seminário de Iniciação Científica
- XIV Seminário Integrado de Ensino, Pesquisa e Extensão - SIEPE



HABILIDADES SOCIAIS E JOGOS ONLINE: UM ESTUDO BIBLIOGRAFICO

Pesquisador(es): BAVARESCO, Ângela Maria; CASSOL, Graziela; GEMELLI, Willian; MONTEIRO, Andressa Andara;

Instituição de Ensino Superior/Curso: Universidade do Oeste de Santa Catarina (Unoesc), Curso de Psicologia.

Área: Área de Ciências da Vida e da Saúde

Introdução: O uso de jogos eletrônicos tem sido associado a dificuldades de socialização, e estão se transformando em uma crescente área de interesse e pesquisa devido à importância que os mesmos têm assumido na cultura e na indústria do entretenimento, e pelas problematizações que trazem nos campos das novas alfabetizações, da sociabilidade e da educação. **Objetivo:** Esta pesquisa teve como objetivo realizar uma revisão bibliográfica sobre habilidades sociais e jogos eletrônicos em adolescentes, identificando a produção de conhecimento e prática dentro dessa temática, considerando sua emergência e necessidade na contemporaneidade. **Método:** Esse estudo decorreu de leituras variadas de livros e artigos publicados sobre Habilidades Sociais de Adolescentes e Jogos Eletrônicos, entre outros, e Periódicos Eletrônicos em Psicologia -PEPSIC, Biblioteca Virtual em Saúde - BVS, assim como no Scientific Electronic Library Online – SCIELO, o qual se trata de uma biblioteca eletrônica que abrange uma coleção selecionada de periódicos científicos brasileiros. Consistiu fundamentalmente de um levantamento de livros e artigos publicados entre 2010 à 2020, no Brasil, utilizando-se dos seguintes descritores: habilidades sociais, jogos eletrônicos e adolescente, nos quais se procurou identificar aqueles referentes à pesquisa, sendo que a seleção e classificação dos artigos foram feitas a partir da leitura dos resumos online, mas também utilizando-se conjuntamente os descritores - habilidades sociais, jogos eletrônicos e adolescentes – nos quais não se encontrou nenhuma publicação, desta forma optou-se em pesquisar separadamente os descritores habilidades sociais e adolescentes. **Resultados:** Constatou-se que a utilização em excesso de jogos

- XXVII Seminário de Iniciação Científica
- XIV Seminário Integrado de Ensino, Pesquisa e Extensão - SIEPE



eletrônicos pode acarretar consequências adversas, tais como o abandono de outras atividades, lesões relacionadas a má postura, sedentarismo e privação de sono. Pode ser considerado um comportamento desadaptativo quando são apresentados sinais de excesso na utilização de tais tecnologias, e isso ocorre quando o comportamento aditivo afeta o sujeito de forma que ele se encontre incapaz de controlar a frequência e o tempo diante de um comportamento que anteriormente era considerado inofensivo (Lemos & Santana, 2012). Devido a esses comportamentos tratados como desadaptativos, há, inclusive, estudos sobre possibilidade de dependência, tendo sido alvo de reflexão e de inclusão no setor III do Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM- V, American Psychiatry Association [APA], 2014). Os adolescentes tem a possibilidade de se identificar com diversas pessoas ao redor do globo terrestre, e não estão mais limitados aos relacionamentos com seu círculo familiar e escolar. As habilidades sociais nesse contexto merecem atenção, especialmente no que concerne a sua relação com adolescentes que fazem uso frequente de jogos eletrônicos, uma vez que a utilização de jogos pode trazer benefícios se bem usufruída, potencializando as habilidades, ou trazendo prejuízos aos adolescentes. **Conclusão:** Os artigos encontrados que possuíam alguma relação com o tema desta pesquisa apontam a necessidade de compreensão das habilidades sociais como fenômeno multifacetado do desenvolvimento humano, onde deve-se considerar todo o ambiente em que o adolescente está inserido, sendo a família e a escola espaços de relevância no seu desenvolvimento. Não há consenso na literatura sobre critérios no uso de jogos eletrônicos em adolescentes para definição de processos de saúde e doença, porém, o mundo globalizado e tecnológico possibilita a utilização de diversos recursos dentro dos games que podem favorecer o desenvolvimento de habilidades sociais, no entanto, ainda não há estudos que apontam em que momento sua utilização poderia trazer prejuízos as habilidades sociais dos adolescentes, o que demonstra uma grande lacuna e alerta para a necessidade e emergência de pesquisas sobre essa temática, sobretudo durante e após a pandemia do Covid-19.

II CIRCUITO REGIONAL

DE PESQUISA, INOVAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

Megatendências, Perspectivas e Desafios na Formação Profissional

- XXVII Seminário de Iniciação Científica
- XIV Seminário Integrado de Ensino, Pesquisa e Extensão - SIEPE



Palavras-chave: Jogos Eletrônicos. Habilidades Sociais. Adolescentes.

E-mails: angela.bavaresco@unoesc.edu.br; grazielac@gmail.com

