



XV Fórum Municipal de Educação: interlocuções da pesquisa na Educação Básica
Secretaria de Educação de Novo Hamburgo – 24 de outubro de 2017

USO DA INTERNET E DE JOGOS DIGITAIS POR ADOLESCENTES: UMA PROPOSTA DE ENSINO PELA PESQUISA QUE PROMOVE O PROTAGONISMO DE ESTUDANTES

Vanessa Schweitzer dos Santos¹

Deisi Cristina Junges da Silva²

Resumo

Nas últimas décadas, o ensino pela pesquisa vem ganhando destaque e se construindo como uma metodologia pedagógica inovadora e potencializadora das capacidades dos educandos. Apresentar essas práticas exitosas, especialmente aquelas que desenvolvam o protagonismo estudantil, justifica-se pela necessidade de rever os processos de ensino praticados atualmente, de modo que eles se tornem atrativos aos alunos e os instrumentalizem para atuarem efetivamente no desenvolvimento da sociedade a qual pertencem. Os estudantes devem participar de todas as etapas de uma pesquisa escolar, sendo protagonistas de sua própria aprendizagem, tendo mais estímulo e vontade de aprender quando o tema de estudo for relacionado ao seu cotidiano às suas experiências de vida. O livre acesso à internet, durante diversas horas do dia é uma realidade no cotidiano adolescente atual assim como a interação com redes sociais, vídeos, músicas e jogos virtuais. O objetivo desse artigo é analisar uma experiência de ensino pela pesquisa desenvolvida na Rede Municipal de Ensino de Novo Hamburgo/RS, no Ensino Fundamental, em que estudantes atuaram como protagonistas dos processos de aprendizagem, pesquisando temas de seu interesse e debatendo sobre o uso da internet e de jogos digitais por adolescentes. Objetivou-se também apresentar os resultados referentes aos hábitos dos adolescentes quando conectados ao mundo virtual. O processo de pesquisa envolveu 63 alunos diretamente, articulando conhecimentos e habilidades desenvolvidas nos diferentes componentes curriculares. Questionários elaborados pelos estudantes foram aplicados a 157 adolescentes. Em relação ao uso da internet, 63% afirmaram que o fazem diariamente. Apenas 12% não utilizam jogos digitais, contra 88% que jogam, evidenciando que esta prática é uma realidade no cotidiano adolescente. A proposta de ensino pela pesquisa na Educação Básica mostrou-se adequada ao contexto em

1 Licenciada em Ciências Biológicas. Mestre em Engenharia Civil/Gerenciamento de Resíduos. Professora da Rede Municipal de Ensino de Novo Hamburgo, vanessasantos@novohamburgo.rs.gov.br EMEF Boa Saúde.

2 Licenciada em Pedagogia e Matemática. Pós Graduada em Gestão Escolar e Coordenação Pedagógica. Professora da Rede Municipal de Ensino e atualmente na função de Coordenadora Pedagógica, deisisilva@novohamburgo.rs.gov.br EMEF Boa Saúde.



XV Fórum Municipal de Educação: interlocuções da pesquisa na Educação Básica
Secretaria de Educação de Novo Hamburgo – 24 de outubro de 2017

que foi realizada, permitindo que os estudantes realizassem o fazer científico em todas etapas e explorassem sua autonomia nestes processos. O uso diário da internet pela maioria dos adolescentes entrevistados apresenta a exposição permanente a uma série de informações, nem sempre conhecidas ou acessadas pelos seus responsáveis, assim como o uso frequente de jogos digitais, especialmente com teor violento. A pesquisa reforça a importância de discutir esses temas, destacando a oportunidade de incluir os adolescentes nesses debates.

Palavras-chave: aprendizagem pela pesquisa; protagonismo estudantil; uso de internet; jogos digitais.

INTRODUÇÃO

As práticas educativas apresentam diversidade de constituição, metodologias e concepções pedagógicas. Entre esse vasto campo conceitual e prático, nas últimas décadas, o ensino pela pesquisa vem ganhando destaque e se construindo como uma metodologia pedagógica inovadora e potencializadora das capacidades dos educandos. Essas propostas promovem uma aprendizagem significativa, por meio da qual o estudante desenvolve seus saberes a partir da orientação docente, mas não recebendo informações de forma passiva. São construções de conhecimentos que permitem aos alunos o desenvolvimento de habilidades as quais facilitam tanto seu desenvolvimento individual quanto social, considerando-se que este indivíduo cidadão interage e compõe a sociedade da qual faz parte (FERNANDES, 2015).

No entanto, o ensino pela pesquisa constitui-se como um desafio para os educadores (NININ, 2008), os quais nem sempre manifestam interesse, formação ou motivação para adotarem esta prática. Importante destacar que muitos docentes em atividade atualmente foram alunos de sistemas/modelos de ensino tradicional (SANTOS et al., 2012). Soma-se a isso, o fato de que o currículo hoje trabalhado em sala de aula “se refere a conteúdos pré-determinados e fragmentados, muitas vezes distantes da realidade e dos reais interesses dos alunos”.

Dessa forma, apresentar práticas de ensino pela pesquisa exitosas, especialmente aquelas que desenvolvam o protagonismo estudantil, justifica-se pela necessidade de se rever os processos de ensino aprendizagem praticados



XV Fórum Municipal de Educação: interlocuções da pesquisa na Educação Básica
Secretaria de Educação de Novo Hamburgo – 24 de outubro de 2017

atualmente, de modo que eles se tornem atrativos aos educandos e os instrumentalizem para atuarem ativamente no desenvolvimento da sociedade da qual fazem parte. A pesquisa em sala de aula, conforme Moraes et al. (2004) “precisa do envolvimento ativo e reflexivo permanente de seus participantes”. Entende-se, nesse conceito, que os educandos são, juntamente com o corpo docente, os participantes majoritários da pesquisa em sala de aula.

Nesse contexto de articular os saberes escolares com o cotidiano dos estudantes, propostas que abordem temas de seu interesse e experiência são consideradas boas práticas pedagógicas. Atualmente os jovens têm acesso facilitado à internet e a usam de forma intensa, permanecendo muitas horas conectados (UNICEF, 2013). O espaço virtual permite acesso às redes sociais, a vídeos, filmes e séries, notícias, jogos digitais e outras formas de divertimento e comunicação (PRIOSTE, 2013). No entanto, o acesso ilimitado e indiscriminado pode trazer riscos aos adolescentes, ou expô-los a perigos (BATISTA et al., 2008).

O objetivo do presente artigo é analisar uma experiência de ensino pela pesquisa desenvolvida na Rede Municipal de Ensino de Novo Hamburgo/RS, no Ensino Fundamental, onde os estudantes atuaram como protagonistas dos processos de aprendizagem, desenvolvendo trabalhos sobre temas de seu interesse, os quais debateram o uso da internet e de jogos digitais por adolescentes. É objetivo também apresentar os resultados da pesquisa relatada, especialmente os referentes aos hábitos dos adolescentes quando conectados ao mundo virtual.

APORTES TEÓRICOS DO ENSINO PELA PESQUISA E INFORMAÇÕES REFERENTES AO USO DE INTERNET E JOGOS DIGITAIS POR ADOLESCENTES

Pesquisar, dentro dos processos de ensino e aprendizagem, é “uma visão crítica de construção de conhecimento”, conforme Ninin (2008). Para a autora, o ensino pela metodologia da pesquisa propicia aos alunos certas oportunidades que desenvolvem competências, como “ser capaz de discutir, aceitar e fundamentar



diferentes pontos de vista, de criticar informações das diversas fontes consultadas, de entender a organização do conhecimento científico”, bem como as habilidades de convivência e interação em grupo, “de utilizar adequadamente, com autonomia e independência, recursos tecnológicos nos encaminhamentos dos estudos”. Em processos de ensino como esses, o papel do professor está muito além de dar respostas (SANTOS et al., 2008). Partindo desta afirmação, considera-se que o ensino pela pesquisa constitui-se como uma oportunidade de educadores e educandos desenvolverem conhecimentos e aprendizagens significativas, especialmente dentro do contexto no qual se inserem, atuando na prática, desenvolvendo habilidades e produzindo novos saberes. Embora práticas pedagógicas baseadas na metodologia da pesquisa sejam desafiadoras, uma vez que tiram o docente de sua zona de conforto, do ensino tradicional, é preciso avançar nesse sentido. A sociedade exige cada vez mais dos processos educativos como um todo. Talvez atualmente o maior desafio ainda esteja relacionado à atuação docente, dentro das práticas educativas aqui debatidas.

Nesse sentido, Boesing & Ramos (2008) indicam a necessidade de que o professor “conheça o processo da pesquisa, desenvolva o hábito de refletir e pesquise a sua própria prática docente, não sendo necessário que, para isso, ele se torne um profissional da pesquisa”, porém esteja disposto, aberto às novas possibilidades que surgem. Será um novo caminhar educativo, tanto para os docentes, quanto para os estudantes.

Importante estabelecer que as práticas de aprendizagem via pesquisa científica superam as “pesquisas de conteúdo na internet”, atividades que ocorrem com certa frequência, especialmente nos anos finais do Ensino Fundamental. Ninin (2008) explica que para os alunos estes trabalhos “revelam sua dependência e sua falta de autonomia em relação à discussão de determinado assunto”, geralmente culminando com a produção de “um texto composto de fragmentos de outros textos e/ou de informações obtidas por meio de buscas na internet, quase sempre copiadas e pouco argumentadas pelos estudantes-autores”. Nogueira (2007) traz ainda que com a prática de um trabalho pela pesquisa em sala de aula, não serão ministrados,



XV Fórum Municipal de Educação: interlocuções da pesquisa na Educação Básica
Secretaria de Educação de Novo Hamburgo – 24 de outubro de 2017

apenas conteúdos conceituais, mantendo o aluno passivo em sala de aula, e sim, que se conseguirá mediar situações que levem o aprendiz a ter uma formação realmente integral, entendendo-se como integral a maior amplitude possível no desenvolvimento de suas competências do espectro.

Finalmente, a pesquisa em sala de aula, uma vez que produz novos conhecimentos, deve ser compartilhada com a comunidade na qual se insere (NININ, 2008). Moraes et al. (2004) anunciam que o último estágio da aprendizagem pela pesquisa deve ser a comunicação dos resultados e novos saberes produzidos, o qual pode se dar por meio de feiras científicas. Assim é possível “compartilhar as novas compreensões, as manifestações do novo estado do ser, do fazer e do conhecer”.

Os autores destacam ainda a importância da participação dos estudantes nas atividades de ensino pela pesquisa, ressaltando seu envolvimento na definição dos questionamentos do trabalho: “é importante que ele mesmo problematize sua realidade. Só assim as perguntas terão sentido para ele, já que necessariamente partirão de seu conhecimento anterior” (MORAES et al., 2004). Assim, o protagonismo dos adolescentes, num contexto de pesquisa escolar, pode iniciar a partir do seu envolvimento, das suas curiosidades e de sua vontade de aprender mais sobre determinado assunto.

De algum modo, a atuação de cada sujeito, quando questionadora e criativa, modifica a dinâmica escolar como um todo. Assumir-se como sujeito nessa transformação é aceitar o papel de protagonista, seja professor, seja estudante (MORAES et al., 2004). Os estudantes podem participar de todas as etapas de uma pesquisa escolar, e certamente terão mais estímulo e vontade de aprender quando o tema de estudo for relacionado ao seu cotidiano, às suas experiências de vida.

Muitos estudantes, especialmente os adolescentes, têm em sua rotina diária horas excessivas dedicadas ao uso da internet e de tecnologias digitais. Prioste (2013) observou em um estudo com 108 adolescentes, seus hábitos relativos ao uso da internet. Constatou, que as atividades preferidas destes jovens, quando conectados, eram frequentar redes sociais, jogar, assistir vídeos e visitar sites de



celebridades. A autora indica que nestes ciberespaços “os adolescentes têm seus direitos de proteção violados, uma vez que sua psique ainda encontra-se em desenvolvimento”, enquanto são expostos a inúmeras informações, algumas de confiabilidade duvidosa ou conteúdo inadequado.

Dados do UNICEF (2013) apontam que a maioria absoluta dos adolescentes brasileiros (aproximadamente 70%) está incluída na vida digital, tendo amplo acesso à internet. Desse total, 64% fazem uso diário, a maior parte na própria moradia (58%). Em relação ao uso que fazem nestes acessos, as redes sociais e os jogos digitais são as principais buscas, com 84% e 69%, respectivamente.

Batista et al. (2008) analisaram a influência de alguns destes jogos digitais sobre usuários. Os autores apontam que existem influências positivas, como o desenvolvimento do raciocínio lógico, o aumento da concentração e até mesmo a aprendizagem. No entanto apontam que, negativamente, estes jogos podem “se tornar um vício, trazer problemas de saúde e ser um canal para que o indivíduo possa manifestar agressividade”. Sendo assim, é necessária supervisão de um adulto durante a escolha dos jogos adequados à idade do jogador.

Discutir o uso desses jogos digitais, assim como o livre acesso à internet para os adolescentes é necessário, considerado o uso diário que a maioria dos estudantes fazem destas formas de divertimento. Pais, responsáveis, educadores e demais profissionais envolvidos devem estar atentos aos jogos utilizados pelas crianças como forma de prevenção a problemas físico emocionais (BATISTA et al., 2008). Importante também trazer os estudantes, especialmente os adolescentes, para esses debates como forma de esclarecer possibilidades, benefícios e prejuízos que podem ocorrer a partir deste uso excessivo da internet e dos jogos digitais.

METODOLOGIA

A prática relatada no presente artigo foi desenvolvida em duas turmas de sexto ano do Ensino Fundamental na Escola Municipal de Ensino Fundamental Boa Saúde, da Rede Municipal de Ensino de Novo Hamburgo/RS, no ano de 2016. Neste



ano a proposta de inserção da pesquisa em sala de aula, na referida Instituição, foi realizada por meio do componente curricular Articulação dos Saberes, para as séries finais do Ensino Fundamental. Foram disponibilizados dois períodos semanais (duas horas/aula) para o componente curricular.

No primeiro trimestre do ano letivo, foram trabalhados os processos de pesquisa como um todo, com o objetivo de reconhecer o que são essas atividades, conhecer as etapas básicas destes processos, perceber a importância de resultados de pesquisas no cotidiano da sociedade, além de compreender a importância e a dinâmica de cada uma das etapas básicas da metodologia científica.

Um recurso didático importante que acompanhou os educandos desde o início do ano foi o Diário de Pesquisa, um documento de registro semanal das atividades realizadas em Articulação dos Saberes. Primando pelo protagonismo estudantil, esses registros foram feitos pelos estudantes, com acompanhamento e revisão da educadora responsável pela disciplina. No final de cada aula, um estudante fazia o registro, o qual era lido para a turma no início do próximo encontro. Esse movimento de releitura também permitiu uma retomada constante do que vinha sendo feito no componente curricular.

Ao final do primeiro trimestre iniciaram-se os preparativos para a pesquisa que seria realizada. Optou-se por trabalhar, em um primeiro momento, com o grande grupo (a turma como um todo), de modo que cada educando pudesse contribuir para a execução do trabalho maior, dividindo tarefas e articulando saberes.

Escolher o tema de estudo foi um desafio para o início do trabalho. Muitas sugestões surgiram, nas diferentes áreas do conhecimento e em variados níveis de aprofundamento. Destacaram-se duas delas (termos apresentados conforme sugestões dos estudantes): “internet” e “jogos digitais”. Os alunos relataram que esses assuntos eram “importantes”, afinal eles passavam várias horas do dia na internet, em redes sociais ou jogando. Conforme definem Moraes et al. (2004), os estudantes estavam, neste momento, “problematizando sua realidade”.

A partir destas sugestões, coube à professora e à coordenação pedagógica orientarem o foco e a definição do tema de pesquisa, no sentido de valorizar as



sugestões trazidas pelos estudantes, especialmente por estarem diretamente ligadas ao seu dia a dia. Especial atenção foi dispensada nesse momento, considerado que o foco da pesquisa, ou sua pergunta norteadora, é a linha orientadora do trabalho, a qual vai definir sua metodologia, estratégia de obtenção e análise de dados e também influenciarão diretamente nos seus resultados.

Passadas algumas semanas, os temas foram, com auxílio dos alunos, definidos da seguinte forma: “influência dos jogos digitais sobre crianças e adolescentes” e “usos da internet por crianças e adolescentes”. A atuação docente ocorreu no sentido de orientar a formulação dos temas de estudo, sem, contudo, influenciar nos assuntos trazidos pelos educandos. Da mesma forma, procurou-se trazer o campo de pesquisa para a realidade local, especialmente nas etapas de coleta e análise de dados, conforme será discutido na seção seguinte.

Dando continuidade, foram realizadas pesquisas orientadas no Laboratório de Informática, onde os estudantes puderam tanto ler textos, reportagens, assistir vídeos sobre a temática quanto buscar respostas para perguntas norteadoras, elaboradas pela turma previamente. A busca por respostas para as perguntas norteadoras manteve o foco de estudo durante a utilização do Laboratório de Informática.

Na sequência as turmas envolvidas assistiram a palestras com convidados externos, sendo um deles um pesquisador da região, que trouxe informações gerais sobre metodologia científica, coletas de dados e escrita de resultados. O outro palestrante foi um docente do CEPIC (Centro Municipal de Informática Educativa), o qual abordou o histórico da internet, seu uso atual enquanto ferramenta de comunicação e sua interação com crianças e adolescentes. Também foram pauta desse debate os jogos digitais, seu desenvolvimento e aceitação pelo público juvenil. Em seguida foram construídos textos coletivos, em grande grupo, com os principais resultados da pesquisa teórica no Laboratório de Informática, os quais foram utilizados como embasamento na continuidade dos trabalhos. Foram utilizados ainda para registro das informações explanadas pelos convidados externos. Esta construção coletiva e autoral visou evitar o que Ninin (2008) relatou ocorrer com



XV Fórum Municipal de Educação: interlocuções da pesquisa na Educação Básica
Secretaria de Educação de Novo Hamburgo – 24 de outubro de 2017

frequência nas atividades de pesquisa na internet: produções fragmentadas, baseadas em cópia e repetição de textos prontos.

De posse dos questionamentos norteadores dos trabalhos, foi primordial esse registro dos novos conhecimentos obtidos. Baseando-se nos questionamentos iniciais, “é fundamental pôr em movimento todo um conjunto de ações, de construção de argumentos que possibilitem superar o estado atual e atingir novos patamares do conhecer” (MORAES et al., 2004).

A partir desse embasamento teórico, passou-se à etapa de definição da metodologia de coleta de dados. Optou-se por realizar um levantamento de dados referentes ao uso de internet e de jogos digitais com alunos dos quintos e sextos anos da própria escola, de forma que os resultados obtidos fossem associados à realidade dos estudantes pesquisadores.

Os questionários para os colegas foram elaborados pelos estudantes, sob orientação docente, corroborando com as orientações de Moraes et al. (2004). Previamente foram aplicados a cinco estudantes que não faziam parte das turmas pesquisadoras, como forma de validar as perguntas, tomando-se o cuidado para que elas fossem claras e atendessem aos objetivos do estudo. Nos Quadros 1 e 2 estão dispostos os questionários elaborados pelos estudantes.



Quadro 1 - Questionário sobre o uso da internet por adolescentes da EMEF Boa Saúde

Pergunta	Alternativas
Com que frequência você usa internet?	Nunca Nos finais de semana De 2 a três vezes por semana Diariamente
Onde você acessa internet?	Em casa Na casa de amigos/familiares/vizinhos Em lan house Na escola
Para que você usa a internet?	Comunicar-se por redes sociais ou e-mails Jogar Ver notícias Ver vídeos/filmes ou escutar música Estudar/pesquisa
Seus pais controlam o que você faz na internet?	Sim Não Às vezes

Quadro 2 - Questionário sobre jogos digitais para adolescentes da EMEF Boa Saúde

Pergunta	Alternativas
Você joga jogos digitais	Sim Não Diariamente
Com que frequência você joga?	De 3 a 5 vezes por semana Apenas nos finais de semana Raramente
Qual tipo/estilo de jogo você mais gosta?	Educativos Esportivos Simulador Guerras/lutas Construtivos Outros
Você acha que estes jogos podem te influenciar?	Sim Não

Durante três semanas os questionários foram aplicados, de modo a alcançarem as seis turmas objeto de estudo. Após breve apresentação para a turma completa, onde a metodologia e os objetivos de estudo eram esclarecidos, grupos



XV Fórum Municipal de Educação: interlocuções da pesquisa na Educação Básica
Secretaria de Educação de Novo Hamburgo – 24 de outubro de 2017

de três alunos aplicavam os questionários aos outros estudantes, individualmente.

Nas duas semanas seguintes uma análise bruta dos dados foi feita, com sua tabulação. A análise mais aprofundada ocorreu com a construção de gráficos, no Laboratório de Informática, dentro do componente curricular Matemática.

Os textos com resultados e discussões foram construídos coletivamente pelas turmas, a partir dos conhecimentos desenvolvidos na pesquisa teórica e nas palestras, confrontando-os com os dados coletados. Esses dados refletem a realidade dos estudantes entrevistados em relação ao uso da internet e dos jogos digitais, no contexto da EMEF Boa Saúde.

Para divulgação dos resultados da pesquisa, dois trabalhos que a compuseram foram apresentados na II Mostra de Iniciação Científica da EMEF Boa Saúde (Feira Interna da Instituição) e posteriormente na IV FEMICTEC (Feira Municipal de Iniciação Científica e Tecnológica da Rede Municipal de Ensino de Novo Hamburgo), oportunidades em que estas aprendizagens ultrapassaram os muros escolares e foram compartilhadas com a comunidade do bairro e do município, respectivamente. Práticas assim corroboram com o que foi proposto por (MORAES et al., 2004) e Ninin (2008), ao afirmarem que os resultados destes novos saberes, desenvolvidos por meio do ensino pela pesquisa, devem ser compartilhados com a comunidade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O processo de pesquisa desenvolvido entre março e setembro de 2016 envolveu 63 alunos diretamente, articulando conhecimentos e habilidades desenvolvidas nos diferentes componentes curriculares. Dessa forma, a proposta mostrou-se uma aprendizagem multidisciplinar e também significativa para os alunos, que descobriram novos aspectos relacionados a uma temática presente em seu cotidiano.

Estes estudantes foram protagonistas no desenvolvimento do presente estudo, conhecendo, interagindo, propondo e experimentando todas as etapas da



metodologia científica, desde a concepção do trabalho até sua divulgação à comunidade. Entre essas etapas, as construções de argumentos relacionados ao novo conhecer são apontadas por (MORAES et al., 2004) como um importante momento da pesquisa em sala de aula. Para os autores “o questionamento é a mola propulsora da pesquisa. Mas a partir dele, é preciso movimentar-se rumo ao encontro de argumentos que justifiquem novas posições assumidas, novas compreensões atingidas”. Por meio do diálogo entre os diferentes interlocutores envolvidos é possível esse movimento dos novos conhecimentos produzidos. A comunicação dos resultados dos trabalhos escolares é uma importante etapa da pesquisa em sala de aula (MORAES et al., 2004).

As duas turmas envolvidas definiram da seguinte forma os títulos dos seus trabalhos: “Como é o Uso da Internet por Crianças e Adolescentes!?! Uma Análise nos Quintos e Sextos Anos da EMEF Boa Saúde” e “Você Já Parou para Pensar que os Jogos Digitais Podem te Influenciar? Como Jogam as Crianças e os Adolescentes da EMEF Boa Saúde.”

Os questionários foram aplicados a 157 estudantes de três turmas de quinto ano e três turmas de sexto ano. Em relação ao uso da internet, 63% adolescentes afirmaram que o fazem diariamente, demonstrando que a extrema maioria dos estudantes tem contato intenso com o meio digital. Apenas 11% estudantes fazem uso de duas a três vezes por semana, 14% nos finais de semana, restando 10% que afirmam nunca acessar. Estes resultados, assim como os apresentados a seguir, assemelham-se aos dados apresentados por UNICEF (2013), em relação ao uso diário da internet pela maioria dos adolescentes.

As residências foram o local de maior acesso, somando 112 entrevistados, possivelmente aqueles que utilizam diariamente. Outros 39 fazem uso na casa de amigos, familiares ou vizinhos, mesmo número que acessa na escola. Uma pequena quantidade utiliza-se de lan houses para ter acesso ao mundo virtual, 10 entrevistados. Importante destacar que nesta questão poderiam ser marcadas mais de uma alternativa.

Em relação ao controle dos pais sobre o que os adolescentes fazem na



internet, as respostas foram bastante divididas: 35% adolescentes disseram que o controle não acontece, 31% confirmaram que existe e 23% que ocorre apenas às vezes. Quando questionados em relação à finalidade do acesso à internet, podiam indicar mais de uma alternativa, sendo os resultados apresentados na Tabela 1:

Tabela 1 - Finalidade de acesso à internet por adolescentes

Finalidade de acesso	Respostas
Assistir vídeos/filmes ou ouvir música	89
Jogar	89
Comunicar-se por e-mail ou rede social	79
Estudar/pesquisar	36
Ver notícias	15

Na sequência passam a ser discutidos os resultados do estudo referente aos jogos digitais, os quais, conforme a Tabela 1, estão entre os usos preferidos do público analisado. Dos 157 estudantes questionados, apenas 12% não se divertem com jogos digitais, contra 88% que jogam, evidenciando que esta prática é uma realidade no cotidiano dos jovens pesquisados, em consonância com os dados obtidos por Prioste (2013).

Referente à frequência de jogo, 50% o fazem diariamente, 11% de três a cinco vezes por semana, 15% apenas nos fins de semana e 10% raramente jogam. A questão que abordava o tipo de jogo preferido permitia que o entrevistado escolhesse mais de uma opção, sendo os resultados apresentados na Tabela 2:

Tabela 2 - Estilo/tipo de jogo preferido pelos adolescentes

Estilo/tipo de jogo	Respostas
Guerras ou lutas	57
Esportes	32
Construtivos	27
Educativos	22
Simuladores	19
Outros	32

Maior parte dos adolescentes questionados (143) acreditam que não podem ser influenciados pelos jogos digitais, contra apenas 14 que consideram poder haver influência. Associando estes dados aos do outro trabalho, no qual muitos adolescentes afirmaram que os pais não acompanham o que é feito quando estão



on line, ou que este controle é feito apenas às vezes, reforça-se a necessidade de debater o uso da internet e dos jogos digitais por adolescentes, inclusive por meio de debates com os pais.

Nesse sentido, os próprios estudantes identificaram a necessidade de “usara internet com responsabilidade, tomar os cuidados necessários e conversar com os pais, sempre”, bem como em relação aos jogos digitais “os quais podem, em alguns casos, fazer com que as crianças tragam para a vida real situações e posturas que veem nos jogos”, por isso “é melhor jogar jogos adequados à sua faixa etária, e procurar outras formas de se divertir, como jogar bola, conversar pessoalmente com amigos e brincar ao ar livre” (citações retiradas dos textos coletivos construídos pelos estudantes).

Considera-se que a presente proposta de ensino pela pesquisa proporcionou uma aprendizagem significativa e autônoma aos educandos envolvidos. A prática aqui relatada assemelha-se à definição proposta por Santos et al. (2008), ao afirmarem que trabalhar o ensino pela pesquisa é “possibilitar que o aluno tenha a palavra e construa através da interação, seu próprio conhecimento”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta de metodologia da pesquisa na Educação Básica mostra-se adequada ao contexto em que foi realizada. Permite que os estudantes experienciem o desenvolvimento científico em todas as suas etapas e explorem sua autonomia nestes processos.

Por meio da proposta de ensino pela pesquisa a aprendizagem torna-se significativa, visto que os educandos a constroem juntamente com os docentes, não sendo meros receptores de informações.

Torna-se relevante também por estar relacionada ao cotidiano estudantil e suas vivências, a partir da análise de dois temas propostos pelos próprios adolescentes: uso da internet e jogos digitais.

O uso diário da internet pela expressiva maioria dos adolescentes da EMEF



XV Fórum Municipal de Educação: interlocuções da pesquisa na Educação Básica
Secretaria de Educação de Novo Hamburgo – 24 de outubro de 2017

Boa Saúde evidencia uma exposição permanente a uma série de informações, nem sempre conhecida ou acompanhada pelos pais ou responsáveis.

Evidencia também o uso frequente de jogos digitais, especialmente aqueles com cunho violento. Soma-se a estas preocupações o fato de que a maioria dos adolescentes entrevistados considerarem que não podem ser influenciados por esta diversão virtual.

A pesquisa reforça a importância de se discutir esses temas com toda a sociedade, destacando a oportunidade de incluir os adolescentes nesses debates.

REFERÊNCIAS

BATISTA, M. L. S.; QUINTÃO, P. L. & LIMA, S. M. B. Um Estudo sobre a Influência dos Jogos Eletrônicos sobre os Usuários. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**. n. 4, 2008.

BOESING, C. & RAMOS, M. G. Estudo do uso da prática da pesquisa nas aulas de matemática na visão de professores do Ensino Fundamental que participam de grupo de estudos. **III Mostra de Pesquisa da Pós-Graduação – PUCRS**, 2008.

FERNANDES, C. C. M. A pesquisa em sala de aula como instrumento Pedagógico: da realidade ao concreto-pensado. **Perspectivas em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade**. v. 2, n. 4, 2015. p. 18-35.

MORAES, R.; GALIAZZI, M. C. & RAMOS, M. G. Pesquisa na Sala de Aula: fundamentos e pressupostos. In MORAES, R. & LIMA, V. R. **Pesquisa em Sala de Aula: tendências para a Educação em Novos Tempos**. 2. ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004.

NININ, M. O. G. Pesquisa na escola: que espaço é esse? O do conteúdo ou o do pensamento crítico? **Educação em Revista**. n. 48, 2008. p. 17-35.



XV Fórum Municipal de Educação: interlocuções da pesquisa na Educação Básica
Secretaria de Educação de Novo Hamburgo – 24 de outubro de 2017

NOGUEIRA, N. R. Pedagogia de projetos: uma jornada interdisciplinar rumo ao desenvolvimento das múltiplas linguagens. 7ª ed. 2007. p. 54-55

PRIOSTE, C. D. O adolescente e a internet: laços e embaraços no mundo virtual. Tese (Doutorado – Programa de Pós-Graduação em Educação). Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. 2013. 361 p.

SANTOS, A. C. T.; ZACCA, A. & GOULART, L. B. Trabalhando com pesquisa em sala de aula. **Revista Ped-FACOS/CNECO**.v.2, n. 1, 2012. p.130-143.

UNICEF – Fundo das Nações Unidas para a Infância. O uso da internet por adolescentes. 2013. Disponível em:
<https://www.unicef.org/brazil/pt/br_uso_internet_adolescentes.pdf>.