

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

RAYSSA DE QUEIROZ OLIVEIRA AVIZ

**JOGOS DIGITAIS NA PRÉ-ADOLESCÊNCIA: EFEITOS NA VIDA ESCOLAR E
POSSIBILIDADES DE MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA**

GOIÂNIA, 2025



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Rayssa de Queiroz Oliveira Aviz

Título do trabalho: Jogos digitais na pré-adolescência: efeitos na vida escolar e possibilidades de mediação pedagógica

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Daniela Da Costa Britto Pereira Lima, Professora do Magistério Superior**, em 27/11/2025, às 14:56, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rayssa De Queiroz Oliveira Aviz, Discente**, em 27/11/2025, às 15:00, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5818148** e o código CRC **F2006AB1**.

RAYSSA DE QUEIROZ OLIVEIRA AVIZ

**JOGOS DIGITAIS NA PRÉ-ADOLESCÊNCIA: EFEITOS NA VIDA ESCOLAR E
POSSIBILIDADES DE MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação, da Universidade Federal de Goiás, como requisito para obtenção do título de Licenciado (a) em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra. Daniela da Costa Britto Pereira Lima

Coorientadora: María José Morales Gámez

GOIÂNIA, 2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Aviz, Rayssa de Queiroz Oliveira

[manuscrito] / Rayssa de Queiroz Oliveira Aviz, Jogos digitais na pré-adolescência: efeitos na vida escolar e possibilidade de mediação pedagógica. - 2025.

LXIV, 64 f.: il.

Orientador: Prof. Daniela da Costa Britto Pereira Lima; co orientador María José Morales Gámez.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Educação (FE), Pedagogia, Goiânia, 2025.

Bibliografia.

Inclui siglas, abreviaturas, gráfico, tabelas, lista de figuras, lista de tabelas.

1. jogos digitais;. 2. efeitos;. 3. pré-adolescência;. 4. uso crítico;. 5. mediação familiar e mediação pedagógica.. I. Lima, Daniela da Costa Britto Pereira , orient. II. Título.

CDU 37



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos 27 dias do mês de novembro do ano de 2025 iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “Jogos digitais na pré-adolescência: efeitos na vida escolar e possibilidades de mediação pedagógica”, de autoria de Rayssa de Queiroz Oliveira Aviz, do curso de Pedagogia, da Faculdade de Educação da UFG. Os trabalhos foram instalados pelo(a) Dra. Daniela da Costa Britto Pereira Lima - orientadora (FE/UFG), com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Doutorando Fernando Wagner da Costa (PPGE/FE/UFG) e Doutoranda/Coorientadora María José Morales Gámez (PPGE/FE/UFG). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição do(a) estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota final de 10,0 (dez), tendo sido o TCC considerado aprovado.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Daniela Da Costa Britto Pereira Lima, Professora do Magistério Superior**, em 27/11/2025, às 15:16, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Maria Jose Morales Gámez, Discente**, em 27/11/2025, às 15:17, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Fernando Wagner Da Costa, Discente**, em 27/11/2025, às 15:18, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5818539** e o código CRC **A8DB116E**.

É com muita alegria que dedico este trabalho com todo amor e gratidão ao meu poderoso Deus e às pessoas que sempre me apoiaram, pois o incentivo delas me fez chegar até aqui.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus pela oportunidade de concluir este Trabalho de Conclusão de Curso. Foram quatro anos de muito esforço e dedicação, e, se não fosse a mão poderosa do meu Senhor, eu não teria chegado até aqui. Este trabalho é muito importante para mim e para todos que me apoiaram ao longo dessa caminhada.

Agradeço ao meu marido, Gabryell, que sempre esteve ao meu lado, segurando minha mão, me incentivando a não desistir e a seguir em frente. Aos meus avós maternos, José Francisco e Maria Celestina, que mesmo de longe me apoiam e torcem pelo meu crescimento profissional. À minha avó paterna, Emília, por estar ao meu lado, ajudando e me incentivando em momentos difíceis dessa graduação.

Sou grata também aos meus pais, Cláudio Rodrigo e Josélia, que me ajudaram na escolha desse caminho de estudos, e aos meus pastores, e, sogros, Mirian Santana e Leomar Aviz, pelo carinho, apoio e incentivo para a conclusão deste curso.

À minha orientadora, Prof.^a Dra. Daniela da Costa Britto Pereira Lima, agradeço pelos ensinamentos e orientações durante todo esse período. À minha coorientadora, Prof.^a María José Morales Gámez, expreso gratidão por todo o empenho, paciência e dedicação durante todos esses meses. Você foi meu braço direito em cada etapa deste trabalho, sem sua ajuda, eu não teria chegado até aqui.

Aos meus colegas de curso, deixo minha eterna gratidão. Foram quatro anos compartilhando alegrias e desafios, o companheirismo e a amizade de vocês tornou a trajetória mais leve. Obrigada, Nara, Larissa, Nadine, Jakeline e Brenda, minhas manhãs foram maravilhosas ao lado de vocês.

À Faculdade de Educação da Universidade Federal de Goiás, agradeço por me transformar em um ser humano mais consciente e sensível à importância da educação. Também sou grata a todos os professores e doutores da área da Educação que contribuíram com seus conhecimentos, orientações e ensinamentos, enriquecendo minha formação acadêmica e pessoal.

A todos que acreditaram em meu potencial e por estarem ao meu lado nesta jornada, minha eterna gratidão. A mão do Senhor esteve presente em cada momento, nas lágrimas e nas alegrias. Como diz o Salmo 126:3: “Sim, grandes coisas fez o Senhor por nós, e por isso estamos alegres.” Estou alegre por vivenciar cada experiência vivida e realização conquistada nesta faculdade, que me proporcionou uma caminhada acadêmica marcante e aprendizagens que levarei para a vida profissional. Gratidão me define.

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Pedagogia da Universidade Federal de Goiás analisa como os jogos digitais afetam a vida escolar de pré-adolescentes entre 9 e 12 anos e discute possibilidades de mediação pedagógica que favoreçam o uso crítico e consciente dessas tecnologias. A pesquisa, de abordagem qualitativa e caráter bibliográfico, baseou-se em estudos publicados entre 2020 e 2024, localizados nas bases Coordenação de Aperfeiçoamento Pessoal de Nível Superior (CAPES), Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e Google Acadêmico. Os resultados indicam que os pré-adolescentes têm utilizado os jogos digitais de forma inadequada e sem orientação familiar, o que repercute no comportamento, na atenção e no rendimento escolar. Evidencia-se que a mediação, compreendida como processo dialógico, é fundamental para orientar criticamente o uso responsável dos jogos digitais. Conclui-se que a mediação familiar e pedagógica é indispensável para o desenvolvimento equilibrado e para a construção da cidadania digital dos pré-adolescentes.

Palavras-chave: jogos digitais; efeitos; pré-adolescência; uso crítico; mediação familiar; mediação pedagógica.

DIGITAL GAMES IN PRE-ADOLESCENCE: EFFECTS ON SCHOOL LIFE AND POSSIBILITIES FOR PEDAGOGICAL MEDIATION

ABSTRACT

This Final Course Project (TCC) in Pedagogy at the Federal University of Goiás analyzes how digital games affect the school life of preteens between the ages of 9 and 12 and discusses possibilities for pedagogical mediation that favor the critical and conscious use of these technologies. The research, which is qualitative and bibliographic in nature, was based on studies published between 2020 and 2024, located in the databases of the Coordination for the Improvement of Higher Education Personnel (CAPES), the Brazilian Digital Library of Theses and Dissertations (BDTD), and Google Scholar. The results indicate that pre-teens have been using digital games inappropriately and without family guidance, which has repercussions on their behavior, attention, and school performance. It is evident that mediation, understood as a dialogical process, is fundamental to critically guide the responsible use of digital games. It is concluded that family and pedagogical mediation is indispensable for the balanced development and construction of digital citizenship among pre-adolescents.

Keywords: digital games; effects; pre-adolescence; critical use; family mediation; pedagogical mediation.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Nuvem de palavras-chave dos trabalhos selecionados.....	43
--	----

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 - Distribuição do tempo de uso de telas entre pré-adolescentes.....	20
GRÁFICO 2 - Práticas de controle e diálogo das famílias sobre o uso de jogos digitais pelos pré-adolescentes.....	24
GRÁFICO 1 - Gráfico de trabalhos selecionados na CAPES, BDTD e Google Acadêmico por região.....	39
GRÁFICO 2 - Gráfico de trabalhos selecionados na CAPES, BDTD e Google Acadêmico por ano.....	41

LISTA DE TABELAS

GRÁFICO 1 - Distribuição do tempo de uso de telas entre pré-adolescentes.....	20
GRÁFICO 2 - Práticas de controle e diálogo das famílias sobre o uso de jogos digitais pelos pré-adolescentes.....	24
GRÁFICO 1 - Gráfico de trabalhos selecionados na CAPES, BDTD e Google Acadêmico por região.....	39
GRÁFICO 2 - Gráfico de trabalhos selecionados na CAPES, BDTD e Google Acadêmico por ano.....	41

LISTA DE ABREVIATURAS

CAPES	Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
BDTD	Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações
SC	Santa Catarina
UFSC	Universidade Federal de Santa Catarina
IFSC	Instituto Federal de Santa Catarina
UDESC	Universidade do Estado de Santa Catarina
USP	Universidade de São Paulo
PUC	Universidade de Campinas
OPAS	Organização Pan-Americana da Saúde
SINESP	Sindicato dos Especialistas de Educação do Ensino Público do Estado de São Paulo

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	13
2 JOGOS DIGITAIS NA PRÉ-ADOLESCÊNCIA: EFEITOS NA VIDA ESCOLAR E POSSIBILIDADES DE MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA.....	17
2.1 JOGOS E DIGITALIDADE: DA ATIVIDADE LÚDICA À CULTURA DOS JOGOS NA PRÉ –ADOLESCÊNCIA.....	18
2.2 MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA E POSSIBILIDADES DE USO CRÍTICO DA TECNOLOGIA NA ESCOLA.....	22
3 CAMINHOS DA PESQUISA: JOGOS DIGITAIS E MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA, ENTRE O LÚDICO E A ESCOLA.....	29
3.1 LEVANTAMENTO BIBLIOGRÁFICO: CAMINHOS E CRITÉRIOS DE ESCOLHA.....	30
3.2 DESCRITORES UTILIZADOS E PLATAFORMA DE PESQUISA.....	32
3.3 ANÁLISE PRELIMINAR DAS LACUNAS E CONTRIBUIÇÕES DOS ESTUDOS.....	41
3.4 EFEITOS DOS JOGOS DIGITAIS NO COMPORTAMENTO E APRENDIZAGEM ESCOLAR.....	45
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	53
REFERÊNCIAS.....	57

1 INTRODUÇÃO

O uso dos jogos digitais passou a ser parte do cotidiano dos pré-adolescentes, afetando seu comportamento escolar, mental e físico. Os jogos passaram a ser aliados importantes dos pré-adolescentes, o que gera dificuldades para as famílias controlarem seu uso e lidarem com os efeitos observados na escola (Brandão, 2022).

Nesse contexto, o presente trabalho “Jogos digitais na pré-adolescência: efeitos na vida escolar e possibilidades de mediação pedagógica” tem como finalidade analisar os efeitos causados por esses jogos digitais tanto no escolar quanto em outras áreas e a falta de diálogo das famílias. A relevância dessa pesquisa está na importância de analisar os efeitos desses jogos no dia a dia dos pré-adolescentes, considerando os desafios enfrentados por educadores e familiares, e em propor estratégias para promover o uso de forma consciente e equilibrada dessa tecnologia.

A presença cada vez mais evidente dos jogos digitais na pré-adolescência vem se consolidando como um tema relevante, despertando preocupações entre educadores, tanto no contexto escolar quanto em pesquisas acadêmicas. Estudos têm associado esse uso contínuo a sintomas emocionais, mentais e psicológicos relacionados ao vício desses pré-adolescentes em tecnologia, muitas vezes sem a supervisão de pais e familiares. Além disso, o Governo Federal, por meio da Secretaria de Comunicação Social (Brasil, 2024), destacou pontos de atenção ao uso de jogos digitais, como a presença de discursos extremistas de ódio, exposição a assédios de pessoas desconhecidas e predadores sexuais, tornando-se vítimas potenciais de violências e abusos sexuais.

De acordo com a Agência Senado (2025), tramita o projeto de criação do Estatuto Digital da Criança e dos pré-adolescentes, que busca proteger esse público no uso de aplicativos, jogos eletrônicos, redes sociais e programas de computador. A iniciativa responde às preocupações em proteger os pré-adolescentes nos ambientes digitais, que muitas vezes expõem pré-adolescentes a conteúdos inapropriados, incentivando comportamentos adultizados e possibilitando situações de assédio por meio desses conteúdos, jogos eletrônicos, entre outros. Pesquisas recentes mostram que cerca de 60% dos adolescentes participantes, entre 13 e 17 anos de idade, já sofreram algum tipo de assédio em jogos *online*, entre outros problemas (Brasil, 2024).

Diante dessa situação apresentada, o tema proposto nesta pesquisa revela-se importante, uma vez que o levantamento bibliográfico evidenciou escassez de trabalhos sobre essa temática. A priori, os trabalhos encontrados nos repositórios abordaram as seguintes

questões: a influência dos jogos durante a pandemia da Covid-19; a inclusão dos jogos digitais na educação básica como política e a construção do desenvolvimento em outras áreas; deixando de lado os efeitos negativos desses jogos, como o excesso, a falta de compromisso na sala de aula, o sono, a atenção e o interesse escolar, que afetaram diretamente o rendimento escolar. Constatou-se a escassez de artigos que tratam diretamente dos jogos digitais e dos efeitos na vida escolar e das possibilidades de mediação pedagógica, o que reforça a relevância dessa pesquisa.

Assim, é importante lembrar que, no início de 2025, entrou em vigor a Lei n. 15.100 de 13 de janeiro, nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica, restrição o uso de celular, mesmo que houvesse previsão na lei para o uso pedagógico das tecnologias. Essa lei teve o objetivo de resguardar a integridade física e mental dos pré-adolescentes, proibindo o uso dos dispositivos eletrônicos durante todo o período na escola. Todavia, cabe problematizar se a proibição no espaço escolar é suficiente, uma vez que o uso dos jogos digitais acontece principalmente fora dele.

Nesse sentido, sem uma formação voltada à autorregulação, à criticidade e à cidadania digital, corre-se o risco de que a proibição desloque o problema, reforçando um consumo intenso em casa, sem mediação alguma. Assim, mesmo diante da proibição, a mediação pedagógica contínua necessária, sobretudo para acompanhar os efeitos que o uso excessivo de telas pode gerar na vida escolar dos pré-adolescentes. Portanto, deve-se estar atento a qualquer tipo de transtorno mental e psíquico por intermédio do uso excessivo de telas durante as aulas no ensino básico público e privado.

Além disso, ao realizar o estágio não obrigatório em uma instituição de ensino básico, foi possível perceber que pré-adolescentes, a partir da idade de 9 a 12 anos, usavam as tecnologias sem a orientação de pais e familiares, tendendo ao uso excessivo de jogos, sendo eles: *Free Fire*, *Minecraft* e outros tipos de jogos digitais. Conforme relatou a pesquisa TIC Kids *Online* Brasil 2023, realizada pelo Cetic.br, 95% da população entre 9 e 17 anos era usuária de Internet no Brasil, o que representou cerca de 25 milhões de pessoas. O telefone celular foi apontado como dispositivo de acesso para 97% dos usuários, sendo o único meio de conexão para 20% deles. Outros dispositivos utilizados incluíram televisão, computador e videogames.

Segundo Ramos *et al.* (2022), os resultados revelaram que 96,8% dos participantes jogam e que 47,3% deles jogam de 1 a 2 horas por dia. Esses dados indicam a ampla presença dos jogos digitais na vida cotidiana dos pré-adolescentes, bem como a falta de diálogo desses familiares. Esses usos diários extrapolaram o ambiente virtual e, principalmente, estiveram

ligados à escola. Essa constatação sugere que a simples interdição do uso de celulares em sala de aula não impede que os efeitos dos jogos digitais se façam presentes no cotidiano escolar. Pelo contrário, evidencia a necessidade de discutir estratégias que considerem a vida para além dos muros da escola.

Os mesmos autores compreenderam que educadores relataram a dificuldade desses pré-adolescentes em se concentrarem nas aulas, pois observaram rendimento escolar baixo e exposição prolongada às telas. Em resumo, a reflexão dos autores permitiu compreender que, após finais de semana ou feriados, esses pré-adolescentes apresentaram maior sonolência, dificuldade de concentração e rendimento escolar, além de queda no desempenho escolar.

Ainda que o uso de telas nas escolas seja uma realidade, o problema precisa ser analisado quanto ao tempo excessivo de exposição e à ausência de mediação pedagógica. De acordo com Figueiredo *et al.* (2025), para minimizar os riscos associados ao uso da tecnologia por pré-adolescentes, é necessário cultivar o pensamento crítico e a educação emancipatória a partir de conhecimentos científicos aprofundados pelos educadores. Nesse sentido, destaca-se a importância de conscientizar pais e familiares sobre o tempo de uso dos dispositivos eletrônicos, bem como de fortalecer o papel da escola na mediação pedagógica e na formação para a cidadania digital.

A presente pesquisa destacou-se por analisar os efeitos dos jogos digitais na pré-adolescência, diferindo de outras pesquisas que não exploraram com profundidade esse grupo etário e seus efeitos dos jogos digitais. Além disso, incluiu a discussão sobre as possibilidades de mediação pedagógica, aspectos pouco explorados na literatura. Brandão (2022), ressalta que o uso problemático dos jogos eletrônicos despontou entre as principais preocupações, em especial no público jovem, figurando como um transtorno psiquiátrico desde 2013. Partindo dessa perspectiva, compreende-se que os jogos digitais podem provocar repercussões psicológicas e comportamentais diversas, que variam conforme o contexto de uso, o tempo dedicado e a presença (ou ausência) de mediação pedagógica e familiar.

Para o levantamento bibliográfico, recorreu-se a bases reconhecidas de pesquisa científica: Google Acadêmico, Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento Pessoal de Nível Superior (CAPES) e Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), nas quais se identificou a escassez de estudos sobre a temática, especialmente na região Centro-Oeste. Essa constatação reforçou a importância deste estudo, que busca oferecer subsídios teóricos e referências para futuros pesquisadores interessados no tema. O diferencial do trabalho está em adotar uma abordagem crítica sobre o uso excessivo de jogos digitais, articulando-a à discussão sobre mediação pedagógica na faixa etária de 9 a 12 anos. O

diferencial deste estudo está em expandir a abordagem crítica sobre o uso excessivo desses jogos digitais, aspecto ainda pouco explorado como observado no levantamento.

A utilização prolongada dos jogos digitais vem se tornando uma realidade cotidiana dos pré-adolescentes, de 9 a 12 anos, fase em que o desenvolvimento social e cognitivo está em construção e vem sendo fortemente influenciado pela cultura tecnológica atual. Essa presença constante das telas no tempo de lazer e nas interações sociais, quando não acompanhada de diálogo e orientação, pode afetar o desenvolvimento infantil em aspectos como atenção, linguagem e aprendizagem. Segundo Desmurget (2021), a exposição prolongada interfere em funções cognitivas e emocionais, como a memória e o comportamento. Essas repercussões tendem a se intensificar diante da ausência dos familiares e da falta de estratégias educativas no ambiente escolar.

Diante desse cenário, define-se a seguinte problemática: de que forma os jogos digitais, presentes no cotidiano na pré-adolescência, influenciam as interações, o comportamento e as aprendizagens no contexto escolar, e quais possibilidades a escola tem para promover o uso crítico da tecnologia?

O objetivo geral consiste em analisar, a partir de uma revisão bibliográfica, como os jogos digitais afetam a vida escolar de pré-adolescentes e quais possibilidades existem para promover um uso crítico da tecnologia no ambiente educativo. Como objetivos específicos propôs-se: realizar o levantamento bibliográfico do tema; compreender, com base nos estudos existentes, os efeitos e as repercussões dos jogos digitais nas interações sociais, na linguagem e nos processos de aprendizagem escolar; refletir sobre possibilidades de mediação pedagógica que favoreçam o uso crítico e consciente das tecnologias digitais no contexto escolar.

Segundo Minayo (2003), a abordagem qualitativa centra-se em aspectos como significados, valores, crenças e atitudes, essenciais para a compreensão dos fenômenos sociais e humanos. Já a pesquisa bibliográfica, conforme destaca Gil (2022), consistiu na análise de documentos teóricos publicados, como livros e artigos científicos buscando fundamentação e evidências sobre os efeitos dos jogos digitais na pré-adolescência e a possibilidade de mediação pedagógica. A coleta de dados ocorreu nos sites Google Acadêmico, Periódicos da CAPES e BDTD, utilizou descritores específicos relacionados ao tema e da aplicação de filtros de idioma, tipo de documento, período de publicação e área de conhecimento.

Essa perspectiva dialoga com Silveira (2009), ao destacar que ciência, tecnologia e arte se unem na cultura digital, evidenciando a dimensão simbólica das novas formas de produção de conhecimento.

Tudo o que era separado, especializado, passa a ser unificado na rede. Você tem o fenômeno da tecnoarte, que é um típico fenômeno da cultura digital. É um fenômeno que se utiliza da metalinguagem digital, da capacidade de recombinação de arquivos, da capacidade de retrabalho de toda a produção simbólica. Então cada vez mais ciência, tecnologia e arte se juntam (Silveira, 2009, p. 67-68,)

Os dados foram organizados em tabelas e gráficos, registrando a quantidade de trabalhos selecionados por repositório, por região de origem, ano de publicação e palavras-chave, além da análise do foco de estudo dos artigos. Esse levantamento permitiu estruturar e sistematizar as informações, oferecendo embasamento para a análise do tema proposto.

Portanto, o trabalho assumiu natureza qualitativa e interpretativa, buscando compreender os sentidos atribuídos pelos sujeitos no contexto da pesquisa bibliográfica e reunir informações para analisar os efeitos dos jogos digitais e as possibilidades de mediação pedagógica na educação (Godoy, 1995).

Este trabalho foi organizado em três seções principais. A seção um (1) corresponde a introdução. A seção dois (2) abordou os conceitos de jogos e digitalidade, analisando a transição da atividade lúdica para a cultura dos jogos na pré-adolescência (2.1), os efeitos dos jogos digitais no comportamento e na aprendizagem escolar (2.2) e as possibilidades de mediação pedagógica e uso crítico da tecnologia na escola. A seção três (3) apresentou o levantamento bibliográfico sobre jogos digitais e mediação pedagógica, detalhando a metodologia adotada, a estratégia de busca e os critérios de seleção das fontes (3.1), os descritores utilizados e as plataformas de pesquisa (3.2), uma análise preliminar das lacunas e contribuições dos estudos encontrados (3.3) e os efeitos dos jogos digitais no comportamento e aprendizagem escolar (3.4).

Em síntese, a investigação busca ampliar a compreensão sobre como os jogos digitais, vivenciados no cotidiano da pré-adolescência, repercutem na vida escolar e quais caminhos a escola pode adotar para uma mediação crítica e consciente. Dessa forma, o estudo pretende contribuir para o debate sobre o uso das tecnologias digitais na educação, oferecendo subsídios teóricos que possam orientar práticas pedagógicas e futuras pesquisas na área.

2 JOGOS DIGITAIS NA PRÉ-ADOLESCÊNCIA: EFEITOS NA VIDA ESCOLAR E POSSIBILIDADES DE MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA

A partir do panorama apresentado na introdução, esta seção aprofunda a discussão sobre como o ambiente dos jogos digitais atravessa a experiência da pré-adolescência e repercute no contexto escolar. Busca-se compreender não apenas os efeitos desses jogos na vida dos estudantes, mas também as possibilidades de leituras pedagógicas que favorecem usos críticos e conscientes, evitando tanto uma visão tecnicista quanto à rejeição da experiência vivida pelos próprios pré-adolescentes. Além disso, é necessário reconhecer que os jogos digitais não são neutros: operam dentro de lógicas de mercado e mecanismos algorítmicos que moldam hábitos e padrões de uso, aspecto que precisa ser considerado para além das visões meramente instrumentalistas.

2.1 JOGOS E DIGITALIDADE: DA ATIVIDADE LÚDICA À EXPERIÊNCIA DIGITAL NA PRÉ-ADOLESCÊNCIA

A compreensão da pré-adolescência exige considerar as múltiplas dimensões que marcam essa etapa do desenvolvimento humano, especialmente as transformações cognitivas, emocionais e sociais que antecedem a adolescência. Nessa perspectiva, segundo a Organização Pan-Americana da Saúde (OPAS), a pré-adolescência refere-se à faixa etária de 9 a 12 anos, caracterizando-se como uma fase de transição entre a infância e a adolescência plena (OPAS, 2005). Nessa etapa, surgem mudanças cognitivas, emocionais, sociais e sexuais.

De acordo com Senna e Dessen (2012, p. 104), “[...] o adolescente, como qualquer pessoa, apresenta características próprias individuais, psicológicas e biológicas, além de uma forma própria de lidar com suas experiências de vida”. Nesse contexto contemporâneo, no ambiente dos jogos digitais, os pré-adolescentes tendem, cada vez mais, a se envolver com esse tipo de atividade, o que pode trazer repercussões significativas, inclusive no ambiente escolar. Essa faixa etária merece atenção especial, principalmente por se tratar de crianças com idade média de 11,7 anos que precisam conciliar o tempo de sono, alimentação, autocuidado e escola em suas rotinas (Ramos *et al.*, 2022, p. 136).

Segundo a pesquisa TIC Kids Online Brasil 2021, “[...] o telefone celular continua sendo o principal dispositivo usado para acesso à rede (93%) entre os usuários de Internet.” Esses percentuais reforçam que o uso contínuo de jogos digitais evidencia a necessidade de acompanhamento familiar dos pré-adolescentes, que muitas vezes têm dificuldades em impor

limites adequados. De acordo com Lasmar *et al.* (2023, p. 5), “[...] o tempo médio de jogo por semana e o uso de smartphones para jogar, sendo que as mulheres começaram mais velhas, jogam há menos tempo (anos), jogam menos horas por semana e preferem jogar nos smartphones quando comparadas com o grupo masculino”. Esses dados evidenciam diferenças de gênero na forma como os jogos digitais são experienciados, o que também se reflete em padrões de uso problemáticos. Observa-se aumento do uso entre o gênero masculino; embora tanto meninos quanto meninas estejam expostos aos riscos em proporções semelhantes, dependendo do contexto e da mediação.

De acordo com Faustino e Lima (2023, p. 6), com base na pesquisa TIC *Kids Online* 2023, “[...] as crianças vindas de classes desfavorecidas, em relação às características socioculturais das famílias, tendem a consumir mais as telas digitais para o consumo recreativo, enquanto os mais favorecidos passam mais tempo em leituras, práticas musicais, esportivas etc”. Esse dado evidencia como as desigualdades socioeconômicas influenciam diretamente o modo como os pré-adolescentes ocupam seu tempo livre: nas classes menos favorecidas, a ausência de alternativas culturais e pedagógicas faz com que as telas digitais assumam maior centralidade no lazer cotidiano, por outro lado, entre as classes de maior renda, o investimento familiar em atividades educativas e recreativas diversificadas contribui para reduzir o tempo dedicado ao uso de jogos online e de telas em geral.

Além das diferenças socioeconômicas, de modo geral, um estudo do Instituto de Psicologia da USP (Universidade de São Paulo) demonstrou que, no Brasil, 85% dos adolescentes entre 12 e 14 anos jogam videogames, colocando o país no topo dos rankings internacionais de tempo de uso de consoles (Moraes e Meneguzzi, 2023).

Assim, a fase de pré-adolescência interfere em suas transformações físicas, cognitivas e emocionais, sendo essencial que os familiares estejam próximos aos filhos, orientando o acesso aos jogos digitais e dialogando sobre o tempo de uso, de modo a evitar os efeitos decorrentes do excesso de telas e suas consequências no contexto escolar. Nem todo o processo da adolescência depende do próprio adolescente, como afirmam Aberastury e Knobel (1992, p. 51), “[...] não há dúvidas de que a constelação familiar é a primeira expressão da sociedade que influi e determina grande parte da conduta do adolescente”.

Nesse contexto de desenvolvimento e de influência familiar, os jogos digitais também se apresentam como parte significativa do cotidiano dos pré-adolescentes, podendo ser compreendidos como um fenômeno cultural. Segundo Caillois (1990, p. 25), “[...] os jogos fazem parte da história da humanidade, enchendo de significado atividades lúdicas que são pensadas com uma vocação social, capazes de interação, com um sentido e que contribuem

para a socialização de temas e pessoas”. É importante evitar uma visão que trate o jogo apenas como diversão ou ferramenta neutra de aprendizagem. Os jogos digitais são também produtos inseridos na lógica de mercado, desenvolvidos para capturar tempo e atenção dos usuários, o que pode favorecer usos prolongados e pouco conscientes. Segundo Lopes e Madureira (2006, p. 21), “o problema surge quando o jogo (*ludus*), ao ser pervertido pelo mercado, não é capaz de encontrar espaços de expressão, limitando-se a um treinamento físico esvaziado de sentido e desligado da consciência coletiva”. Essa crítica reforça a discussão de Caillois, ao mostrar que o jogo deixa de ser espaço de liberdade e criação quando subordinado ao mercado, aproximando-se de um uso disciplinado, repetitivo e pouco significativo dinâmica também observada nos jogos digitais consumidos por pré-adolescentes.

Atualmente, o jogo se manifesta de diferentes formas como: atividade lúdica, lazer ou prática acadêmica, além de facilitar o desenvolvimento cognitivo e a socialização no contexto escolar. Dessa maneira, os jogos não se limitam ao entretenimento: todos os jogos, digitais ou não, possuem regras, instruções e próprias limitações que estruturam a experiência do jogador, que pode ser ganhador ou perdedor. Além disso, tais regras fornecem desafios a fim de dificultar ou impedir o jogador de alcançar os objetivos estabelecidos (Lima *et al.*, 2024, p. 25).

Para contextualizar os diferentes tipos de jogos, é importante analisar suas características, pois cada um pode oferecer contribuições específicas ao indivíduo e proporcionar experiências distintas. Com base nos achados de Silva e Soares (2023), de modo geral, é possível identificar três grandes grupos: aqueles voltados diretamente para a aprendizagem e que contribuem para o desenvolvimento cognitivo; os de entretenimento social, cujo foco está no lazer e na socialização; e os utilizados como recursos pedagógicos em sala de aula, que incluem tanto jogos de tabuleiro, como o xadrez, quanto jogos digitais. Alguns jogos apresentam contribuição clara para o processo didático; outros, sem mediação adequada, podem induzir ao uso excessivo sem objetivos educativos definidos.

Nesse mesmo sentido, Silva e Soares (2023, p. 4), complementam, ainda que “[...] o jogo educativo, o jogo didático e o jogo pedagógico podem propiciar aos jogadores, além da aprendizagem, sentimentos de alegria, prazer e diversão”. Exemplos clássicos incluem o jogo de Damas, que estimula o raciocínio lógico e estratégico, o jogo de Batalha Naval, que estimula o raciocínio lógico e matemático, entre outros, sempre mediados pelas regras que estruturam a atividade (Franco, 2022, p. 17).

Ao tratar da ludicidade na educação, é importante compreender seus conceitos e distinções. Conforme Franco (2022, p. 12), “[...] o lúdico é uma metodologia pedagógica que

ensina brincando e não tem cobranças, tornando a aprendizagem significativa e de qualidade”. A ludicidade vai além do espontâneo, pois não envolve regras, instruções ou tempo definido para acabar, como cantar, brincar, correr e se movimentar, sem a necessidade de impor limites formais. Em contraste, os jogos, segundo a autora, “ ensinam os conteúdos através de regras”: instruções, tempo para iniciar novas partidas e apresentam desafios específicos aos pré-adolescentes.

Atualmente, a ludicidade é amplamente abordada devido à sua importância no processo ensino-aprendizagem, tanto em sala de aula quanto em espaços informais, por meio de brincadeiras interativas (Franco, 2022, p. 13). Nessa perspectiva, Kadom (2024, p. 57), reforça que as “[...] as regras nos jogos precisam ser bem explicadas e necessariamente devem valer para todos os jogadores mantendo assim a justiça do jogo”. Nesse sentido, para além de sua dimensão estruturada por regras, o jogo também pode ser compreendido como espaço de desenvolvimento e socialização, aspecto ressaltado por diferentes autores.

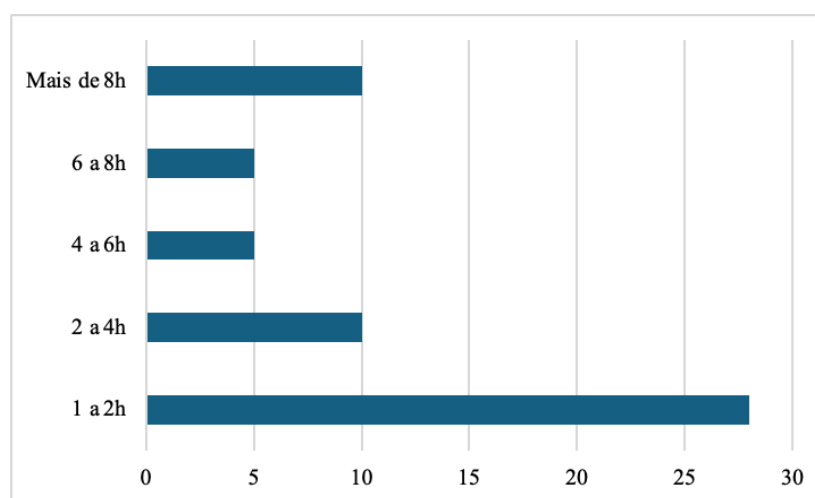
Ainda sobre essa dimensão do jogo, ele envolve a busca de resultados por parte dos jogadores e competidores, sendo as regras responsáveis por estabelecer a socialização e o respeito mútuo, aspecto que também inclui os jogos digitais. Segundo Vygotsky (1993), o ato de jogar contribui para a criação de uma zona de desenvolvimento proximal na infância, permitindo que a criança atue além de sua idade real. O ato de jogar pode ser entendido como uma atividade livre e espontânea, que ocorre sempre que o indivíduo se envolve por iniciativa própria. Assim, jogar não se restringe apenas a jogos estruturados e conhecidos (como os de tabuleiro ou damas): está relacionado a todo movimento lúdico e à experiência do participante (Kishimoto, 1996).

De acordo com Alonso *et al.* (2014), “[...] a cultura digital, a cibercultura e as “eletrotecnologias” expressam características do nosso tempo, que atravessam e transformam o modo de pensar, relacionar-se e (re)criar os cotidianos”. Nas últimas três décadas, observa-se que a digitalidade passou a influenciar intensamente a vida social, incorporando-se ao cotidiano dos indivíduos e moldando a própria noção de cultura digital. Dessa forma, as tecnologias digitais constituem um fator determinante para a formação da cultura digital na sociedade, pois, assim como cada contexto cultural apresenta sua lógica interna, nessa formação cultural não seria diferente (Sampaio, Bonilla, 2024, p. 12).

Para ilustrar esses aspectos, o gráfico a seguir apresenta dados sobre o tempo diário de exposição às telas, indicando que, ainda que a maioria dos pré-adolescentes permaneça conectada entre 1 e 2 horas por dia, há casos de uso muito prolongado (acima de 8 horas), o que reforça sua inserção no dia a dia nessa cultura digital. Esses padrões de uso não podem

ser compreendidos apenas como escolhas individuais: muitos desses jogos utilizam mecanismos de reforço intermitente e estratégias de captura de atenção, o que reforça a necessidade de mediação crítica.

GRÁFICO 1 - Distribuição do tempo de uso de telas entre pré-adolescentes



Fonte: Adaptado de Ramos *et al.* (2022, p. 130).

Conforme Souza e Bonilla (2024, p. 4), “[...] as mudanças vivenciadas nas últimas três décadas têm revelado como a sociedade tem buscado, cada vez mais, a integração e a inter-relação com o digital”. Nesse cenário, é relevante ressaltar como a cultura digital está cada vez mais conectada aos pré-adolescentes por meio dos jogos digitais. Atualmente, a maioria possui celular, tablet ou computador para se manter ligada aos jogos, e esse cenário tem gerado desafios tanto para as famílias, que precisam intermediar os usos, quanto para a escola, que deve intervir com possibilidades pedagógicas. O computador é a tecnologia mais acessada, correspondendo a 47,2% do total de crianças participantes; a segunda é o celular, com 39,6%; e 9,9% têm o tablet como a tecnologia que mais frequentemente utilizam para jogar (Ramos *et al.*, 2022, p. 6).

Por outro lado, os jogos voltados apenas para o entretenimento não possuem finalidade pedagógica explícita, sendo jogados por lazer e em tempo livre. No cotidiano dos pré-adolescentes, esses jogos não necessariamente promovem ganhos cognitivos e, quando utilizados sem mediação familiar, podem favorecer padrões de uso excessivo. Como observa Almeida (2020, p. 13), “[...] os jogos digitais são uma forma de entretenimento cada vez mais presente na vida das pessoas, principalmente pela popularização e melhoria tecnológica dos celulares”.

Portanto, mostra-se necessário superar uma visão dicotômica que opõe jogos educativos e jogos de lazer, e compreender os jogos digitais como elementos que envolvem, ao mesmo tempo, potencialidades e tensões em relação aos seus efeitos na vida escolar. Segundo Ramos *et al.* (2022, p. 126) “[...] o que nos alerta sobre a importância de mediar os diferentes conteúdos acessados por elas, assim como os tempos e frequências de uso, buscando limites e fazendo orientação e mediação necessárias”.

Nesse sentido, a mediação pedagógica e o apoio escolar são fundamentais para auxiliar as famílias no acompanhamento dos filhos, favorecendo um uso mais consciente e pedagógico por parte dos pré-adolescentes que estão conectados às telas no seu cotidiano. O acompanhamento desses usos das frequências de acesso permite potencializar os aspectos positivos da tecnologia como o desenvolvimento da reflexão crítica, da criatividade e da colaboração (Ramos *et al.*, 2022).

Em síntese, compreender os jogos digitais na pré adolescência exige reconhecer tanto seus riscos quanto suas possibilidades de aprendizagem e socialização. Cabe à escola, no cotidiano escolar e em diálogo com as famílias, assumir a mediação crítica desses usos, favorecendo práticas que ampliem o potencial formativo da cultura digital sem ignorar os desafios que ela impõe ao cotidiano escolar.

2.2 MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA E POSSIBILIDADES DE USO CRÍTICO DA TECNOLOGIA NA ESCOLA

Após o exposto, diante do envolvimento dos pré-adolescentes com os jogos digitais, torna-se necessário refletir sobre o papel da mediação pedagógica no acompanhamento desses usos. A mediação envolve não apenas o controle do tempo de tela, mas também o diálogo e a orientação para que o contato com as tecnologias digitais ocorra de forma crítica e formativa. Essa mediação precisa ir além de perspectivas comportamentalistas que responsabilizam apenas o pré-adolescente, reconhecendo que a própria arquitetura dos jogos e das plataformas digitais é construída para estimular o engajamento contínuo, condicionando padrões de uso que dificultam o autocontrole.

No âmbito familiar, Tisseron (2016) destaca que a família, por estar em contato direto com a criança, exerce um papel essencial como mediadora no processo de acompanhamento e orientação quanto ao uso das telas, contribuindo para a alternância e o desenvolvimento da autorregulação. Assim, desde os primeiros anos até a pré-adolescência, cabe à família equilibrar oportunidades e riscos no contato com as tecnologias digitais. Tisseron (2016) também aponta que o uso excessivo das telas pode ser um indicativo de

questões emocionais e cognitivas relacionadas ao contexto da criança, como baixa autoestima, dificuldades escolares e sintomas de ansiedade, especialmente entre pré-adolescentes de 9 a 12 anos.

Conforme Yen *et al.* (2007), o uso excessivo da internet por adolescentes pode gerar conflitos familiares, o que tende a agravar a situação e dificultar sua resolução. A falta de diálogos e de disciplina contribui para que esses jovens tenham dificuldades em controlar o tempo dedicado às atividades online, especialmente aos jogos de role-playing, nos quais acabam perdendo a noção do tempo gasto.

Os autores observam que os pré-adolescentes não controlam sozinhos esse tempo de uso, o que evidencia a importância da mediação por parte dos pais ou responsáveis. Nota-se, contudo, que os próprios autores não mencionam explicitamente a mediação familiar ou escolar, o que torna ainda mais relevante problematizar a visão de responsabilidade individual e defender uma perspectiva de mediação coletiva (Ramos *et al.*, 2022).

Por outro lado, Ramos *et al.* (2022, p. 129) destacam que “[...] a família e os contextos escolares tornam-se fundamentais para orientação e mediações, especialmente na infância”. Esse achado reforça a necessidade de atenção quanto ao uso de jogos digitais pelos pré-adolescentes e evidencia a importância da mediação nessa fase de desenvolvimento, sublinhando a tensão entre estudos que enfatizam o autocontrole juvenil e aqueles que destacam a intervenção da família e da escola.

Além disso, Ramos *et al.* (2022, p. 131), apresentam “[...] a maioria dos pais, segundo as crianças, 76,27% (n=45) não manifesta interesse e conversa sobre os jogos”. A ausência de diálogo limita as possibilidades de orientação crítica sobre os usos cotidianos das tecnologias. Essa ausência, porém, não deve ser vista apenas como falha individual das famílias, mas também como consequência das dinâmicas de isolamento produzidas pelo consumo digital dentro do contexto doméstico, em que cada membro da família passa longos períodos imerso em suas próprias telas.

Compreende-se, portanto, que a mediação não pode se restringir ao controle do tempo ou à proibição: deve incluir o diálogo entre pais e filhos e a busca por soluções conjuntas para o uso excessivo de jogos digitais na pré-adolescência. Nesse sentido, o diálogo aparece como elemento central da mediação, mais efetivo do que medidas restritivas isoladas. Nessa direção, Livingstone *et al.* (2018), a mediação pode ampliar as oportunidades e minimizar os riscos decorrentes da interação com a tecnologia digital.

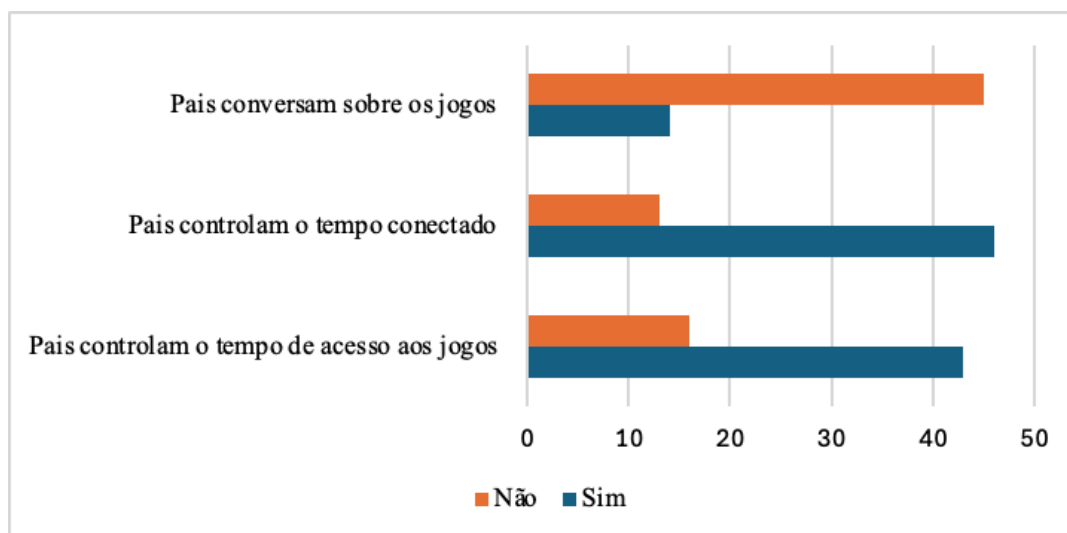
De acordo com a leitura de Paulo Freire apresentada por Lima, Oliveira e Frazão (2023, p. 15), o pensamento do autor se fundamenta no diálogo e na consciência, princípios

que orientam relações de ensinar e aprender de maneira horizontal. As autoras explicam que, “na visão de Freire, o diálogo se torna fundamental para que sejam estabelecidas relações de ensinar e aprender, pois a aprendizagem se dá de maneira horizontal, em que todos os atores envolvidos [...] participam ativamente do processo”. Nessa perspectiva, a mediação tecnológica e pedagógica requer espaços de escuta e reflexão, em que educadores, estudantes e famílias compartilham sentidos sobre o uso das tecnologias, promovendo a formação crítica e a conscientização.

Esses dados podem ser melhor compreendidos no gráfico (2), que sintetiza as práticas de controle e diálogo adotadas pelas famílias em relação ao uso de jogos digitais pelos pré-adolescentes.

Observa-se que, embora o controle do tempo de acesso seja relativamente praticado, o diálogo sobre os jogos aparece como a prática menos frequente, reforçando a carência de mediação comunicativa já apontada nos estudos.

GRÁFICO 2 - Práticas de controle e diálogo das famílias sobre o uso de jogos digitais pelos pré-adolescentes.



Fonte: Adaptado de Ramos *et al.* (2022, p. 131).

Diante desse cenário, diante desse cenário, a escola¹ se configura como um espaço para transformar a discussão sobre o uso das tecnologias digitais em oportunidades

¹ Neste trabalho, a escola é compreendida como uma instituição física e social, composta por profissionais pedagógicos e estruturas administrativas, mas também como um espaço formativo onde se articulam práticas de ensino e aprendizagem, mediações tecnológicas e relações entre estudantes, famílias e Estado. Assim, mais do que uma hierarquia de autoridades, a escola é tomada como um ambiente de desenvolvimento cognitivo, físico, social e intelectual, cuja função ultrapassa a instrução, alcançando a formação integral dos pré-adolescentes.

formativas, para além do simples controle. Ramos *et al.* (2022, p. 10) destacam que “[...] na escola, a mediação pressupõe a integração dos jogos no currículo e o estabelecimento do diálogo com as crianças sobre as narrativas dos jogos digitais, seus desafios e seus temas, procurando despertar as crianças a terem um olhar reflexivo e crítico sobre o que estão jogando”. Nesse sentido, Lima *et al.* (2024, p. 56) observam que “[...] aprender com a tecnologia nem sempre inclui instruções sobre seu uso apropriado e inadequado”. Muitas vezes, o foco está em aprender a tecnologia em si, com pouco espaço para discutir criticamente o que é ou não adequado. Para que essa mediação seja efetiva, é necessário que a escola ofereça alternativas de convivência e de uso formativo, evitando que a simples retirada dos dispositivos gere vazio ou desengajamento.

Desse modo, percebe-se que a tecnologia pode ser usada de forma adequada em sala de aula, auxiliando o conteúdo proposto pelo(a) professor(a), mas também pode ser utilizada de maneira inadequada; quando empregada de forma excessiva e sem propósito pedagógico, não gera resultados significativos. Além dos estudantes, toda a sociedade precisa educar-se sobre as novas tecnologias e compartilhar esse conhecimento, reforçando que a criticidade deve ser construída coletivamente e não de forma isolada (Lima *et al.*, 2024).

Considerando esse contexto, conforme Alonso *et al.* (2014, p. 157) “[...] a mediação pedagógica na educação on-line associa-se à mediação tecnológica, entendida como a base em que se realizam as ações docentes e discentes”. Assim, compreende-se que a mediação pedagógica e a tecnológica se entrelaçam, favorecendo o desenvolvimento do senso crítico diante da tecnologia e contribuindo para a formação de cidadania digital. A escola pode adotar formas de trabalho que flexibilizam o currículo e privilegiam a autoria e a criatividade, sem perder sua função de promover aprendizagem, autonomia e criticidade (Alonso *et al.*, 2014, p. 160). Esse papel, entretanto, se fortalece quando articulado ao diálogo com a família e ao apoio de políticas públicas, evitando que a responsabilidade recaia exclusivamente sobre a instituição escolar.

Entretanto, do ponto de vista freireano, medidas exclusivamente restritivas não constroem autonomia. A retirada do celular por decreto não necessariamente promove consciência crítica sobre os usos do digital, podendo transformar a questão em obediência e não em autorregulação. O Estado também integra esse processo. De acordo com a Lei nº 16.993/2010, “[...] fica proibido o uso de telefone celular na sala de aula das escolas da rede pública estadual de ensino”. Da mesma forma, conforme o Sindicato dos Especialistas de Educação do Ensino Público do Estado de São Paulo (SINESP, s.d.), “[...] pesquisa mostra que a maioria dos pais é favorável à proibição do uso de celulares nas escolas”. Esses dados

sugerem que muitos responsáveis enxergam a proibição como solução imediata para lidar com os riscos associados às telas, contudo, tal medida não substitui estratégias de diálogo e orientação próprias de uma mediação crítica e formativa. Assim, embora a proibição seja vista como solução rápida, ela não substitui processos formativos que desenvolvam a capacidade de escolha e análise crítica por parte dos estudantes.

Cabe mencionar que a legislação nacional mais recente prevê, além de medidas restritivas, a criação de espaços de escuta e acolhimento para estudantes que apresentem sofrimento psíquico relacionado ao uso excessivo de telas, conforme estabelece a Lei n. 15.100. Essa diretriz reforça a necessidade de que as escolas adotem abordagens educativas, dialógicas e de cuidado, e não apenas práticas punitivas.

Verifica-se que a tecnologia é importante para a cidadania, mas apresenta limitações no que se refere aos jogos digitais. De acordo com Ramos *et al.* (2022, p. 10), “[...] controlar o tempo de jogo, perceber quais são as aprendizagens de cada jogo e acompanhar as faixas etárias indicadas nos jogos, entre outros aspectos em que a mediação se faz presente”. Em síntese, há pontos positivos, mas são indispensáveis limites claros, sobretudo entre os pré-adolescentes.

Por outro lado, Medeiros *et al.* (2023, p. 3) destacam que, “[...] quando bem utilizada por educadores e educandos, a tecnologia apresenta potencialidades na formação de cidadãos críticos, éticos e conscientes, capazes, entre outras coisas, de analisar criticamente as informações acessadas por meio das redes sociais virtuais”. Desse modo, observa-se que Ramos *et al.* (2022) enfatizam os cuidados e limites, enquanto Medeiros *et al.* (2023) ressaltam as possibilidades educativas.

Nessa perspectiva, em consonância com Freire (2013), a tecnologia não deve ser nem divinizada nem demonizada, mas inserida criticamente no processo educativo, de forma a favorecer a trajetória escolar e a formação cidadã dos pré-adolescentes.

De acordo com Alonso *et al.* (2024, p. 33), “[...] experiências de aprendizagem que incentivam o desenvolvimento de habilidades midiáticas e possibilitam vincular a dinâmica da escola ao cotidiano dos estudantes, resultando, assim, em um aprendizado mais vivencial e, portanto, mais significativo”. Assim, cabe à escola, em parceria com a família e a comunidade, desenvolver projetos e trabalhos que reforcem o uso consciente e crítico das mídias no ambiente escolar, além de intervir diante de práticas inadequadas. Promover habilidades digitais nos estudantes, contribui não apenas para o sucesso acadêmico e profissional, mas também para favorecer uma participação cidadã ativa e responsável no mundo digital (Medeiros *et al.*, 2023, p. 3).

Observa-se que é necessário utilizar as tecnologias e jogos digitais de forma adequada, a fim de evitar riscos como a exposição a conteúdos impróprios, a adultização precoce ou a reprodução de preconceitos e comportamentos não condizentes com a idade. Conforme Lima (2025, p. 321-331), “[...] a chamada adultização precoce, entendida como o processo pelo qual crianças incorporam práticas, comportamentos e estéticas tipicamente adultas, é amplificada no ambiente digital”. Esse processo afeta especialmente os pré-adolescentes, que ao serem inseridos nesse ambiente sem a mediação familiar adequada tornam-se mais vulneráveis a conteúdos e práticas adultas.

De forma complementar, Menti e Araújo (2017, p. 78) ressaltam que “[...] essa aliança de preconceitos passou a ocupar um espaço preocupante na internet, com os fóruns (chats) em que essas ideias são discutidas e depois espalhadas nas redes sociais”. Daí a necessidade de que os pré-adolescentes desenvolvam um olhar crítico sobre a tecnologia e que a escola conscientize sobre os riscos do ambiente digital, sobretudo quanto à disseminação de preconceitos e à reprodução de práticas excludentes.

Conforme Beserra (2025, p. 141), “[...] a formação de professores torna-se fundamental, exigindo uma preparação que os capacite a atuar como mediadores críticos e reflexivos, com habilidade para orientar os alunos em um ambiente imerso em tecnologias digitais”. A partir dessa compreensão, destaca a necessidade de uma formação continuada que seja ao mesmo tempo técnica e crítica, integrando o domínio das ferramentas digitais à capacidade de analisá-las pedagogicamente. Essa preparação integral favorece uma mediação mais consciente do digital, voltada para o desenvolvimento de indivíduos autônomos e críticos.

Para que os jogos digitais, enquanto expressão das tecnologias contemporâneas, aconteçam de forma crítica no contexto escolar, não basta apenas a intervenção dos familiares: a escola também precisa oferecer meios pedagógicos para que os pré-adolescentes utilizem esses recursos de forma consciente.

Nesse sentido, Ramos *et al.* (2022, p. 10) afirmam que, “[...] na escola, a mediação pressupõe a integração dos jogos no currículo e o estabelecimento do diálogo com as crianças sobre as narrativas dos jogos digitais, seus desafios e seus temas, procurando despertar as crianças a terem um olhar reflexivo e crítico sobre o que estão jogando”. Portanto, é fundamental a parceria com as famílias, com projetos e trabalhos voltados à conscientização sobre o uso excessivo no cotidiano.

Vale ressaltar que a ludicidade é relevante em sala de aula por despertar o interesse dos pré-adolescentes, favorecendo uma relação positiva com o digital. Como destaca Franco

(2022, p. 12-13), “[...] na atualidade a ludicidade é uma temática amplamente abordada devido à sua importância no processo ensino-aprendizagem desenvolvido em sala de aula e fora dela, por intermédio de brincadeiras interativas”. Assim, o recurso ao lúdico não apenas aproxima os estudantes da tecnologia, mas também constitui um caminho para aprendizagens significativas e críticas.

Contudo, a própria autora alerta que, quando os jogos substituem o tempo de convivência familiar, perdem seu potencial formativo: “[...] os pais colocam seus filhos para ocuparem o tempo que não podem ter com eles, quando se tem tempo, muitas vezes ficam sós na televisão, nos jogos e vídeos através do celular, brinquedos eletrônicos” (Franco, 2022, p. 14). Sem mediação, os jogos tendem a funcionar apenas como passatempo.

Essa constatação revela um desafio recorrente: diante das exigências do cotidiano e da falta de tempo, muitas famílias acabam utilizando as telas como substituto da presença parental. Sem a devida mediação, os jogos deixam de ser experiências formativas e passam a funcionar apenas como passatempo, perdendo seu potencial educativo.

Desse modo, é notório perceber que a tecnologia pode ser usada de forma apropriada em sala de aula, auxiliando no conteúdo proposto pelo(a) professor(a), mas também pode ser utilizada de maneira inadequada. Os próprios autores destacam que, quando empregada de forma excessiva e sem propósito pedagógico, não gera resultados significativos. Não apenas os estudantes, mas toda a sociedade precisa educar-se sobre as novas tecnologias e compartilhar esse conhecimento com os outros (Lima *et al.*, 2024), reforçando que a criticidade deve ser construída coletivamente e não de forma isolada.

Por fim, destaca-se o conceito de e-cidadania. Lima *et al.* (2024, p. 26) definem que “[...] a e-cidadania não se limita ao mero uso de tecnologias; visa capacitar as pessoas a interagirem de maneira crítica, ética e participativa na sociedade contemporânea”. Com base nessa definição, entende-se que a e-cidadania busca formar indivíduos capazes de desenvolver pensamentos e comportamentos críticos, indo além do simples domínio técnico. Do mesmo modo, os pré-adolescentes precisam utilizar a tecnologia de forma consciente e adequada, formando cidadãos preparados para participar plenamente da vida em sociedade digital.

Nessa linha, a Secretaria de Comunicação Social² (s.d.), “[...] crianças e adolescentes (bem como adultos) precisam aprender a lidar com esse ambiente de maneira intencional, reflexiva e crítica não só na escola, mas ao longo da vida”.

² Disponível em:

<https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes/guia/capitulos/oportunidades-a-vista>

Em síntese, os jogos digitais demandam mediação pedagógica e familiar, de modo que os pré-adolescentes utilizem a tecnologia de forma adequada, sem excessos, evitando efeitos negativos. Esse acompanhamento deve basear-se no diálogo contínuo, mais do que em medidas meramente restritivas, permitindo que os jogos sejam percebidos como experiências potencialmente educativas. Quando mediados criticamente, podem favorecer tanto a vida escolar quanto o cotidiano dos estudantes. Cabe ainda ao Estado e às políticas públicas apoiar essas mediações, não apenas por proibições, mas por estratégias que promovam orientação, criticidade e proteção. Assim, a responsabilidade torna-se coletiva, envolvendo famílias, escolas e sociedade. Superar uma visão dicotômica do jogo como ameaça ou como solução implica reconhecer sua inserção em estruturas mais amplas de mercado, cultura digital e algoritmos que capturam tempo e atenção. A mediação crítica precisa considerar esses elementos para não reduzir a discussão a controle de condutas.

3 CAMINHOS DA PESQUISA: JOGOS DIGITAIS E MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA, ENTRE O LÚDICO E A ESCOLA

Torna-se possível desenvolver uma análise mais aprofundada sobre os descritores utilizados, os resultados obtidos e as implicações para essa busca da pesquisa. A partir desse levantamento bibliográfico, serão discutidos os principais aspectos discutidos durante a pesquisa, considerando as decorrências dos artigos, as limitações encontradas nos repositórios de pesquisa e a relevância de trabalhos encontrados e selecionados. Essa análise permitirá argumentar sobre os descritores, isto é, palavras-chaves, os filtros aplicados e os resultados obtidos a partir do levantamento bibliográfico realizado, contribuindo para uma base teórica básica e alinhada ao tema da pesquisa.

3.1 LEVANTAMENTO BIBLIOGRÁFICO: CAMINHOS E CRITÉRIOS DE ESCOLHA

A pesquisa em educação é compreendida como um campo investigativo que envolve um movimento reflexivo do sujeito ao empírico, “[...] gerando novos conhecimentos, ou seja, nova compreensão e interpretação” (Ghedin; Franco, 2008, p. 47). Esse conceito não se resume apenas à reflexividade do processo investigativo, no qual o pesquisador não é um observador passivo, mas um sujeito ativo que se envolve na realidade educacional. A pesquisa em educação não deve ser vista como neutra ou apenas teórica, mas como uma investigação teórica.

Segundo André (2006), a pesquisa educacional enfrenta problemas relacionados aos fins da investigação e à natureza dos conhecimentos científicos. A autora questiona: “O que caracteriza um trabalho científico? Qual a relação entre conhecimentos científicos e outros tipos de conhecimento? Como julgar o que é uma boa pesquisa? Quem define esses critérios?” (p. 5). Essas questões revelam como se pode fazer uma boa pesquisa bibliográfica a partir dessas complexidades, reforçando a importância de um bom levantamento, o que pode ou não ser utilizado, de modo a construir um referencial teórico baseado em pesquisas anteriores.

Segundo Borges e Silva (2011, p. 5 *apud* Santos, 2001) são trazidas algumas orientações sobre o levantamento bibliográfico: “[...] a) O que pesquisar? b) Por que pesquisar? c) Para que pesquisar? d) Como pesquisar? e) Quando pesquisar? f) Com que recursos? g) Onde investigar?”. Destacam que todo o projeto de pesquisa deve conter essas

informações para que se faça um bom levantamento bibliográfico, definindo claramente os passos de uma boa pesquisa.

De acordo com Minayo (2003 *apud* Martins, 2014, p. 90), a metodologia compreende não apenas os métodos e técnicas de investigação, mas também a criatividade e o senso crítico do pesquisador. Dessa forma, é importante que o pesquisador, ao investigar fenômenos sociais, estudos, artigos e investigações, realize uma metodologia clara e rigorosa sensível às especificidades do objeto de estudo.

Para Minayo *et al.* (2002), nas ciências sociais,

Ela se preocupa com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com universos de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações dos processos e fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. (Minayo *et al.*, 2002, p. 21-22).

O objetivo é compreender a realidade e analisar a produção de autores inseridos em contextos históricos, sociais e culturais. Assim, não se preocupa com a quantidade, mas interpreta com base na teoria e na prática de experiências. Desse modo, o pesquisador analisa a partir da interpretação de documentos que são construídos socialmente, sem que haja diversas coletas de dados, mas por meio de fontes viáveis. Como afirmam os autores, "Aprofunda-se no mundo dos significados das ações e relações humanas, um lado não perceptível e não captável em equações, médias e estatísticas" (Minayo *et al.*, 2002 p. 22).

No que tange a pesquisa bibliográfica, esta trata-se de um tipo de estudo que investiga e analisa documentos teóricos publicados. Conforme Gil (2002, p. 44), "[...] a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos". É utilizada para verificar informações e resultados sobre um determinado tema, buscando teorias relevantes e argumentos que possam contribuir para o pesquisador.

Segundo Gil (2002, p. 45) "Seria impossível a um pesquisador percorrer todo o território brasileiro em busca de dados sobre população ou renda per capita; todavia, se tem à sua disposição uma bibliografia adequada, não terá maiores obstáculos para contar com as informações requeridas". A pesquisa bibliográfica torna-se importante por apresentar fatos e fontes confiáveis. Assim, é essencial que o pesquisador consulte documentos publicados que, mesmo não sendo inéditos, tragam conteúdos coesos fundamentados, a fim de não comprometer a credibilidade do estudo.

Com o intuito de realizar a coleta de dados por meio do levantamento bibliográfico, esta ocorreu nos sites Google Acadêmico, Periódicos da CAPES e na BDTD. Segundo Gil (2022, p. 42) “ [...] uma de suas características mais significativas está na utilização de técnicas padronizadas de coleta de dados, tais como o questionário e a observação sistemática.” Por meio da seleção de documentos e artigos previamente publicados nessas fontes, obteve-se o embasamento teórico para o desenvolvimento do estudo e para a compreensão do tema proposto. A pesquisa foi realizada a partir de sites que abordavam o tema central. Durante o processo, foram utilizados os materiais relacionados à temática do levantamento bibliográfico, descartando-se aqueles que não correspondiam ao foco da pesquisa.

Após essa seleção, o pesquisador teve a fundamentação teórica e os estudos necessários para a melhor elaboração do trabalho acadêmico. O projeto estabeleceu o tempo necessário para a realização de cada etapa proposta, sendo possível que algumas tarefas fossem executadas simultaneamente (Minayo, 2002, p. 44).

No campo da educação, a pesquisa mostrou-se ainda mais essencial, como enfatizaram as autoras Borges e Silva (2011, p. 34), “[...] uma pesquisa em educação que não possui um rigor metodológico na sua abordagem, não proporciona o despertar da consciência crítica (ou senso crítico)”. Dessa forma, evidenciou-se a importância de uma boa pesquisa em busca de uma fundamentação teórica, não apenas para compreender o que foi abordado, mas para desenvolver um senso crítico.

Observou-se que o levantamento constituiu uma parte importante da pesquisa, pois permitiu ao pesquisador conhecer e ter senso crítico sobre o tema que já foi produzido, evitando repetições de estudos acadêmicos publicados e garantindo a originalidade, além de prevenir interpretações inadequadas, como o plágio. Nesse sentido, Lima e Miotto (2007, p. 40) esclarecem que o levantamento é “[...] um estudo aprofundado sobre a produção do conhecimento que envolve concretamente o objeto, e uma análise revolucionária porque a interpretação crítica do objeto”.

O levantamento também possibilitou um olhar crítico sobre as lacunas, os sumários, os objetivos e as referências, bem como sobre a forma como tudo foi organizado, incluindo a estrutura dos trabalhos. Além disso, a pesquisa proporcionou ao pesquisador a leitura e a escolha dos referenciais teóricos mais adequados para o trabalho acadêmico.

Portanto, o trabalho foi de natureza qualitativa e interpretativa, com o intuito de compreender os sentidos atribuídos pelos sujeitos no contexto da pesquisa bibliográfica. Buscou-se reunir as informações necessárias para a análise do tema jogos digitais, seus efeitos

e as possibilidades de mediação pedagógica, com vistas à coleta de dados e ao desenvolvimento de um projeto voltado à educação³. Considerando que a abordagem qualitativa, enquanto exercício de pesquisa, não se apresenta como uma proposta rigidamente estruturada, ela permitiu que a imaginação e a criatividade levassem os investigadores a propor trabalhos que explorassem novos enfoques (Godoy, 1995, p. 23).

3.2 DESCRITORES UTILIZADOS E PLATAFORMA DE PESQUISA

Durante o período de pesquisa, utilizou-se para o tema a seguinte titulação: “Jogos digitais na pré-adolescência: efeitos na vida escolar e possibilidade de mediação pedagógica” utilizando se a priori os seguintes descritores nos repositórios selecionados: “Jogos digitais” AND “efeitos”, “Jogos digitais” AND “Educação básica”, “Jogos digitais” AND “Uso” e “Jogos digitais” AND “Problemas” AND “Adolescentes.”

Foram selecionados documentos e artigos publicados entre 2020 a 2024 que abordavam especificamente sobre os efeitos e a mediação pedagógica em relação aos jogos digitais para os pré-adolescentes de 9 a 12 anos de idade. Para o site CAPES, foram utilizados como filtros: acesso aberto, tipo de recurso artigo, revisado por pares e áreas de ciências humanas. Para a BDTD, os filtros selecionados foram: artigos encontrados, idioma português, instituição de defesa Bases Coletadas, programa de pós-graduação, tipo de documento dissertação e tese. Por fim, para o site Google Acadêmico, foram considerados artigos de revisão em português.

No que se refere à análise de dados, a primeira (1) tabela apresentou a quantidade de trabalhos selecionados a partir da utilização, ou não, dos repositórios da CAPES, Google Acadêmico e BDTD, considerando cada descritor, os artigos encontrados registrados conforme o ciclo da pesquisa. A segunda (2) tabela, registrou a quantidade de artigos localizados em cada plataforma a partir da aplicação dos descritores. A terceira (3) tabela relaciona os trabalhos selecionados da região do país em que foram produzidos, acompanhada de um gráfico que apresenta o percentual correspondente a cada região. A quarta (4) tabela, organizou os trabalhos de acordo com o ano de publicação, acompanhados de um gráfico que indica os períodos de maior produção. A quinta (5) tabela quantificou as palavras-chave presentes nos trabalhos selecionados. Por fim, foi elaborada uma (1) Figura que exibe a nuvem de palavras referente aos trabalhos analisados. Além disso, foi construída a última

³ O presente trabalho foi submetido ao software Plagium para verificação de similaridade em 02/11/2025, antes da apresentação pública.

tabela que organizou o foco de estudo dos trabalhos selecionados, com base na análise dos títulos, resumos, palavras-chave e considerações finais.

Dessa forma, essas tabelas contribuíram para estruturar o levantamento bibliográfico de maneira sistemática e organizada.

Durante a pesquisa bibliográfica, a utilização dos operadores booleanos, como “AND” e “OR”, mostrou-se importante ao pesquisar em sites confiáveis, pois permite a conexão de palavras em relação ao tema escolhido. Segundo Picalho, Lucas e Amorim (2022, p. 4):

As bases de dados e demais buscadores que permitem o uso de operações de álgebra booleana frequentemente traduzem sua implementação no campo de busca por meio dos termos ‘AND’, que indica a intersecção de dois ou mais termos; ‘OR’, que indica a união de dois ou mais termos; e ‘NOT’ (ocasionalmente ‘AND NOT’), que indica a exclusão de um ou mais termos nos resultados de pesquisa.

O uso adequado desses operadores contribui para estruturar a pesquisa de forma mais sistemática e eficiente, favorecendo a localização de materiais relevantes para o desenvolvimento acadêmico.

Nos dias 19 de abril ao dia 01 de maio de 2025 foram utilizados os sites Google Acadêmico, Periódico da CAPES e Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD). Durante essa etapa, utilizaram-se descritores relacionados ao tema escolhido: Jogos digitais na pré-escola: efeitos na vida escolar e possibilidades de mediação pedagógica, combinados principalmente com o operador booleano AND.

Por exemplo: “Pré-adolescência” AND “Jogos digitais” AND “Possibilidades”; “Pré-adolescência” AND “Jogos digitais” AND “Escolas” OR “Ambiente educativo”; “Pré-adolescência” AND “Jogos digitais” AND “Escolas”; “Pré-adolescência” AND “Jogos digitais” AND “Ambiente educativo”; “Pré-adolescência” AND “Tecnologias” AND “Uso crítico” AND “Escolas.”

O uso desses descritores permitiu refinar a busca por trabalhos acadêmicos mais próximos do foco da pesquisa, mas não retornaram resultados significativos, o que levou à redefinição dos termos de busca. Essa nova estratégia, detalhada na Tabela (1).

Durante a pesquisa bibliográfica foram aplicados filtros nas bases CAPES, BDTD e Google Acadêmico, para que fossem obtidos artigos relacionados ao que o pesquisador estava à procura. Fez-se necessário excluir alguns filtros e adicionar outros para a obtenção de artigos.

No Google Acadêmico, os filtros aplicados foram: artigo de revisão e idioma português, sem delimitação por período específico. No descritor “Jogos digitais” AND

“efeitos”, foram encontrados quatrocentos e oitenta e dois (482) artigos, mas, com a aplicação dos filtros de artigo de revisão e idioma português, esse número reduziu para trezentos e oitenta e seis (386) artigos. Os filtros tiveram papel essencial na seleção dos artigos, pois permitiram excluir produções em idiomas de outros países. Por isso, é essencial utilizá-los, já que contribuem para a redução do número de resultados e para a qualificação das fontes selecionadas.

TABELA 1 - Quantidade de trabalhos encontrados a partir da utilização ou não utilização de filtros no repositório da CAPES, BDTD e Google Acadêmico

Descritores	CAPES	Filtros	BDTD	Filtros	Google Acadêmico	Filtros
“Jogos digitais” AND “efeitos”	0	Nenhum	0	Nenhum	482	Artigos de revisão e português
“Jogos digitais” AND “Uso”	218	Acesso aberto Tipo de recurso(artigo) Revisado por pares Áreas(Ciências humanas) Idioma(Português)	0	Nenhum	553	Artigo de revisão e Português
“Jogos digitais” AND “Problemas” AND “Adolescentes”	4	Acesso aberto Tipo de recurso(Artigo) Revisado por pares Áreas(Ciências Humanas) Idioma(Português)	10	Idioma Português Instituição de defesa Bases coletadas Programa de Pós-Graduação Tipo de documento: (Dissertação e Tese). Assunto: Adolescentes	0	Nenhum
"Jogos digitais" AND "Educação básica"	56	Acesso Aberto Tipo de recurso(artigo) Produção Nacional (sim) Revisado por pares áreas (Ciências Humanas)	0	Nenhum	0	Nenhum

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

No portal periódicos da CAPES, os filtros utilizados foram: acesso aberto, tipo de recurso que é artigo, produção nacional (sim), revisado por pares (sim), pois há a opção de “sim” e “não”, e o pesquisador seleciona a opção “sim”, além da área de estudos Ciências Humanas, que é o foco da pesquisa. Exemplo de descritores no portal CAPES: “Jogos

digitais” AND “Uso”; apareceram seiscentos e oitenta e três (683) artigos, mas, com os filtros utilizados, esse número reduziu para duzentos e dezoito (218). Porém, no CAPES, não optamos por definir datas; é sempre necessário excluir esse filtro para que mais artigos sejam mostrados.

Na BDTD, os filtros foram mais amplos, pois o um portal é voltado para teses e dissertações defendidas em instituições brasileiras, e o sistema de busca é estruturado principalmente por metadados institucionais, que incluem o ano de defesa, instituição de origem, programa de pós-graduação, tipo de documento (tese ou dissertação) e idioma.

Exemplo de descritores no portal BDTD: “Jogos digitais” AND “Problemas” AND “Adolescentes”. Foram encontrados dez (10) resultados; porém, quando adicionei nos filtros o assunto central e a palavra “adolescentes”, após aplicar novos filtros, restaram dois (2) artigos, dos quais foi utilizado um (1).

TABELA 2 - Quantidade de trabalhos selecionados a partir da utilização dos descritores no repositório da CAPES, BDTD e Google Acadêmico

Descritores	CAPES	BDTD	Google Acadêmico
“Jogos digitais” AND “efeitos”	0	0	2
“Jogos digitais” AND “Uso”	1	0	1
“Jogos digitais” AND “Problemas” AND “Adolescentes”	1	2	0
“Jogos digitais” AND “Educação básica”	1	0	0

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Observa-se que, ao utilizar o descritor “Jogos digitais” AND “Educação básica”, aparece o mesmo trabalho acadêmico com o título “Jogos digitais e atenção: um estudo com alunos da educação básica.” Esse artigo é encontrado tanto no Portal de Periódicos da CAPES quanto no Google Acadêmico, sendo necessário manter a pesquisa registrada em apenas um dos sites. O pesquisador optou por registra-la apenas na CAPES.

Identificou-se outro descritor, “Jogos digitais” AND “Uso”, com a repetição do mesmo artigo na CAPES e no Google Acadêmico, intitulado “Jogos digitais na escola: aprimorando a atenção e a flexibilidade cognitiva.” Foi necessário deletar uma das

ocorrências para evitar a repetição de trabalhos específicos, o que poderia comprometer a precisão das tabelas com os dados dos artigos.

Destaca-se que foi relevante observar a recorrência de descritores. No caso do descritor "Jogos digitais" AND "Problemas" AND "Adolescentes", o artigo “Uso de mídias digitais no smartphone, consumo e problemas emocionais em crianças e adolescentes” aparece com frequência tanto no Google Acadêmico quanto na BDTD, o que levou o pesquisador a escolher a plataforma que permitia melhor acesso ao artigo. É de suma importância deixar registrada essa justificativa, pois o descritor "Jogos digitais" AND "Problemas" AND "Adolescentes", utilizado no Google Acadêmico, e o descritor "Jogos digitais" AND "Uso", utilizado na CAPES, resultam na exibição do mesmo artigo em ambas as plataformas, evidenciando a sobreposição entre elas.

No primeiro descritor, “Jogos digitais” AND “efeitos”, foram selecionados dois (2) artigos no Google Acadêmico. Nenhum resultado foi selecionado nas bases BDTD e CAPES, mesmo após a aplicação dos filtros estabelecidos para a busca (idioma português, e publicações em periódicos revisados por pares).

Embora a busca tenha retornado diversos artigos, a maioria abordava aspectos relacionados ao desenvolvimento de pré-adolescentes no contexto educacional, especialmente durante o período da pandemia, que intensificou o uso de recursos digitais. Nesses estudos, destaca-se que, com o isolamento social, os jogos digitais tornaram-se uma das principais formas de entretenimento para os pré-adolescentes.

Tais publicações apresentavam, em geral, uma abordagem positiva, enfatizando elementos técnicos dos jogos, como efeitos sonoros e visuais, e sua influência na experiência do usuário, além de destacarem aspectos como motivação e desempenho escolar. Diante disso, foram selecionados dois (2) artigos que problematizam possíveis impactos negativos do uso excessivo de jogos digitais por pré-adolescentes, especialmente no contexto escolar, e que dialogam com propostas de mediação pedagógica como alternativa educativa.

No segundo descritor “Jogos digitais” AND “Uso”, foram encontrados dois (2) artigos selecionados, um (1) artigo na CAPES e o outro um (1) artigo Google Acadêmico. Dessa forma, o artigo selecionado na CAPES totalizou um (1) artigo. Esse artigo aborda as evidências da atenção e flexibilidade que interferem na interação cognitiva, atenção, concentração, seletividade, flexibilidade de controle mental, entre outras emoções relacionadas ao uso dos jogos digitais. Esse artigo teve um foco maior no tema da pesquisa. Já o artigo selecionado no site Google Acadêmico também foi um (1) artigo, e representa como esses jogos digitais estão sendo trabalhados na educação básica e quais são as contribuições.

Porém, esclarece que ainda falta base pedagógica, ou seja, mediação pedagógica na utilização desses jogos digitais. Os outros artigos descartados tratam mais sobre os jogos no ensino da matemática, jogos digitais com pessoas do espectro autista, jogos digitais como auxílio no ensino de Física, entre outros assuntos que não coincidem com o tema proposto. Já no portal BDTD, foram encontrados vinte (20) resultados, porém nenhum está de acordo com o que o pesquisador almeja. São temas que não coincidem com o interesse do pesquisador, por exemplo: uso de jogos digitais no desenvolvimento de competências curriculares da matemática; o uso de jogos digitais para crianças com dificuldade de aprendizado, entre outros. Por isso, com esse descritor “Jogos digitais” AND “Uso”, nenhum resultado foi considerado relevante.

No terceiro descritor “Jogos digitais” AND “Problemas” AND “Adolescentes ”, foram encontrados três (3) artigos que focam no tema da pesquisa bibliográfica: um (1) selecionado na CAPES e os outros dois (2) na BDTD. O artigo encontrado na CAPES, totalizando um (1) artigo, trata da relação das mídias, assim como problematiza as implicações dessa relação nos aspectos neurológicos dos adolescentes, como problemas no desenvolvimento físico, cognitivo e emocional. O artigo mostra ainda que a maioria dos casos desses problemas está relacionada à falta de supervisão dos pais. Os dois (2) artigos selecionados na BDTD, de forma geral, indicam que as mídias estão sendo o principal foco e distração dos pré-adolescentes, podendo influenciar negativamente e causar alguns transtornos psiquiátricos.

No quarto descritor “Jogos digitais” AND “Educação básica”, foi selecionado apenas um (1) artigo na CAPES após aplicação dos filtros. Esse artigo tem o desempenho de abordar a atenção e o tempo de acesso utilizado pelos pré-adolescentes, e mostra o percentual de quantas horas por dia os adolescentes têm acessado jogos digitais, *smartphones* e outros aparelhos eletrônicos. Esse artigo apresenta dados quantitativos sobre o tempo médio de acesso a jogos digitais e dispositivos eletrônicos por pré-adolescentes, sendo utilizado como frequência ao uso diário.

Desse modo, foram identificados oito (8) artigos ao todo, distribuídos conforme os descritores e as plataformas. No Google Acadêmico, selecionaram-se dois (2) artigos com o operador booleano “Jogos digitais” AND “efeitos”; nos Periódicos da CAPES, selecionou-se um (1) artigo com “Jogos digitais” AND “Educação básica”; para “Jogos digitais” AND “Uso”, houve dois (2) artigos (CAPES e Google Acadêmico); e, para “Jogos digitais” AND “Problemas” AND “Adolescentes”, selecionaram-se três (3) artigos (um na CAPES e dois na BDTD).

No entanto, observou-se que a maioria dos artigos, teses e dissertações não apresentava relação direta com o tema de pesquisa. Grande parte voltava-se para impactos positivos dos jogos no desenvolvimento infantil (educação infantil e anos iniciais), aplicações em disciplinas específicas (matemática, física etc.) e análises do período pandêmico. Esses estudos foram descartados por não dialogarem com o foco central. O foco da pesquisa foi identificar trabalhos que evidenciassem como o uso diário e excessivo de jogos digitais pode afetar o desenvolvimento cognitivo, emocional e psicológico de pré-adolescentes.

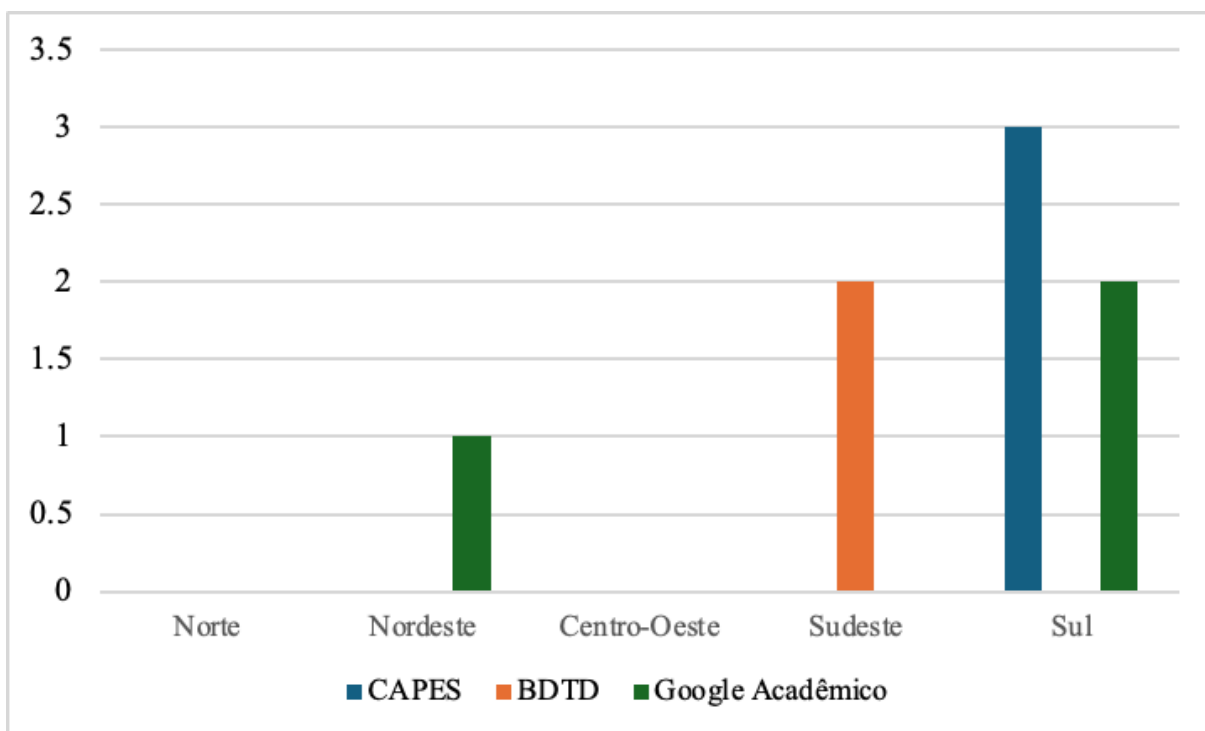
TABELA 3 - Relações de trabalhos selecionados na CAPES, Google Acadêmico e na BDTD em relação às regiões do país

Região	CAPES	BDTD	Google Acadêmico
Norte	0	0	0
Nordeste	0	0	1
Centro-Oeste	0	0	0
Sudeste	0	2	0
Sul	3	0	2

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Por esse motivo, os artigos selecionados foram avaliados com base em critérios como título, palavras-chave, resumo e considerações finais, a fim de verificar sua relevância temática. Esse processo de triagem exigiu um olhar crítico e criterioso, revelando os desafios envolvidos na realização do levantamento bibliográfico. Ao final, foram evidenciados apenas oito (8) artigos que atendiam aos critérios definidos.

GRÁFICO 1 - Gráfico de trabalhos selecionados na CAPES, BDTD e Google Acadêmico por região



Fonte: Elaborado pela autora (2025).

A partir do gráfico (1) apresentado, o maior número de resultados de autores e produções acadêmicas situa-se na região do Sul do Brasil, principalmente no estado de Santa Catarina (SC) com os maiores artigos publicados. Instituições como a Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), o Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC) e a Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) mostra-se como destaque maior por grande parte das produções acadêmicas, incluindo diferentes áreas da educação, tanto em nível de mestrado quanto doutorado. Além disso, teve a região Sudeste apresentando um número significativo de trabalhos, com autores associados à Universidade de São Paulo (USP) e à Universidade de Campinas (PUC-Campinas). Essa análise do gráfico tem a importância de permitir que o pesquisador identifique possíveis trabalhos em outras regiões que estão publicados, mostrando a compreensão sobre o alcance e as variedades das produções científicas. No entanto, o maior número de estudos acadêmicos foi observado nas regiões Sul e Sudeste do Brasil.

TABELA 4 - Relações de trabalhos selecionados na CAPES, BDTD e Google Acadêmico em relação ao ano de publicação

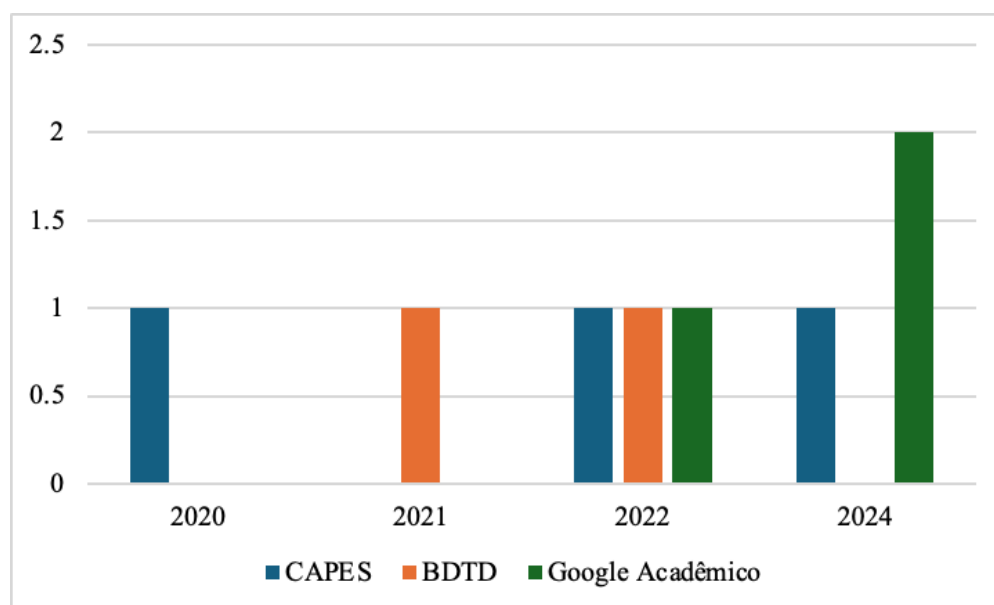
Ano de publicação	CAPES	BDTD	Google Acadêmico
2020	1	0	0
2021	0	1	0
2022	1	1	1
2024	1	0	2

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Em 2020, houve um (1) trabalho selecionado no portal da CAPES, mas nenhum resultado foi encontrado em outras plataformas BDTD e Google Acadêmico. Isso mostra que, nesse ano, o tema começou a ser explorado e que os resultados estavam mais restritos. No ano de 2021, a BDTD indicou um (1) artigo relevante, enquanto as outras plataformas não apresentaram resultados. Em 2022, foi indicado artigos significativo em cada plataforma, marcando um crescimento no número de resultados no Google Acadêmico foi selecionado um (1) artigo, no CAPES um (1) artigo e na BDTD um (1) artigo, totalizando três (3) em 2022, o que demonstra que o tema se expandiu com maior frequência neste ano, estando presentes nessas plataformas. Em 2024, o número de artigos aumentou. Na plataforma Google Acadêmico, foram indicados dois (2) artigos, a CAPES indicou um (1) artigo, enquanto a BDTD não demonstrou resultados neste ano.

De modo geral, a plataforma Google Acadêmico apresentou maior resultado ao longo dos anos, com destaque para o ano de 2024, quando indicou dois (2) artigos encontrados. O portal CAPES também mostrou bons resultados, especialmente nos anos de 2020, 2022 e 2024, com a indicação de um (1) artigo em cada ano. A BDTD, por sua vez, foi bem irrelevante em relação à pesquisa bibliográfica, com um (1) artigo em 2021 e nenhum resultado significativo em outros anos. Portanto, a plataforma Google Acadêmico apresentou trabalhos acadêmicos mais específicos em relação ao estudo da pesquisa bibliográfica, a partir do tema: Jogos digitais na pré-adolescência: efeitos na vida escolar e possibilidades de mediação pedagógica.

GRÁFICO 2 - Gráfico de trabalhos selecionados na CAPES, BDTD e Google Acadêmico por ano



Fonte: Elaborado pela autora (2025).

3.3 ANÁLISE PRELIMINAR DAS LACUNAS E CONTRIBUIÇÕES DOS ESTUDOS

Como apontam Lima e Miotto (2007, p. 44), “[...] reafirma-se a pesquisa bibliográfica como um procedimento metodológico importante na produção do conhecimento científico, capaz de gerar, especialmente em temas pouco explorados, a postulação de hipóteses ou interpretações que servirão de ponto de partida para outras pesquisas”. Dessa maneira, é importante realizar pesquisas, uma vez que o levantamento bibliográfico traz novas ideias e conhecimentos metodológicos e científicos a partir do tema proposto.

Na construção de um trabalho acadêmico científico, o pesquisador pode recorrer a repositórios e plataformas digitais amplamente reconhecidos na área científica, como por exemplo, o Google Acadêmico, Periódico CAPES e a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), entre outros. Conforme Vosgerau e Romanowski (2014, p. 5), “[...] essas referências podem estar em qualquer formato, ou seja, livros, sites, revistas, vídeo, enfim, tudo que possa contribuir para um primeiro contato com o objeto de estudo investigado”. O pesquisador pode utilizar vários tipos de materiais, não apenas livros e textos, mas também trabalhos acadêmicos aprofundados que contribuíram para fundamentar e enriquecer a dissertação sobre o tema.

A partir do levantamento bibliográfico realizado, apresenta-se a seguir a análise dos documentos selecionados. Esse exame buscou identificar os focos de estudo, organizados em categorias a partir da leitura dos títulos, resumos, palavras-chave e considerações finais. Essa etapa permite compreender como os jogos digitais têm sido discutidos na literatura e em quais dimensões dialogam com a temática desta pesquisa.

TABELA 5 - Quantificação referente às palavras-chave em relação aos trabalhos selecionados na CAPES, BDTD e Google Acadêmico

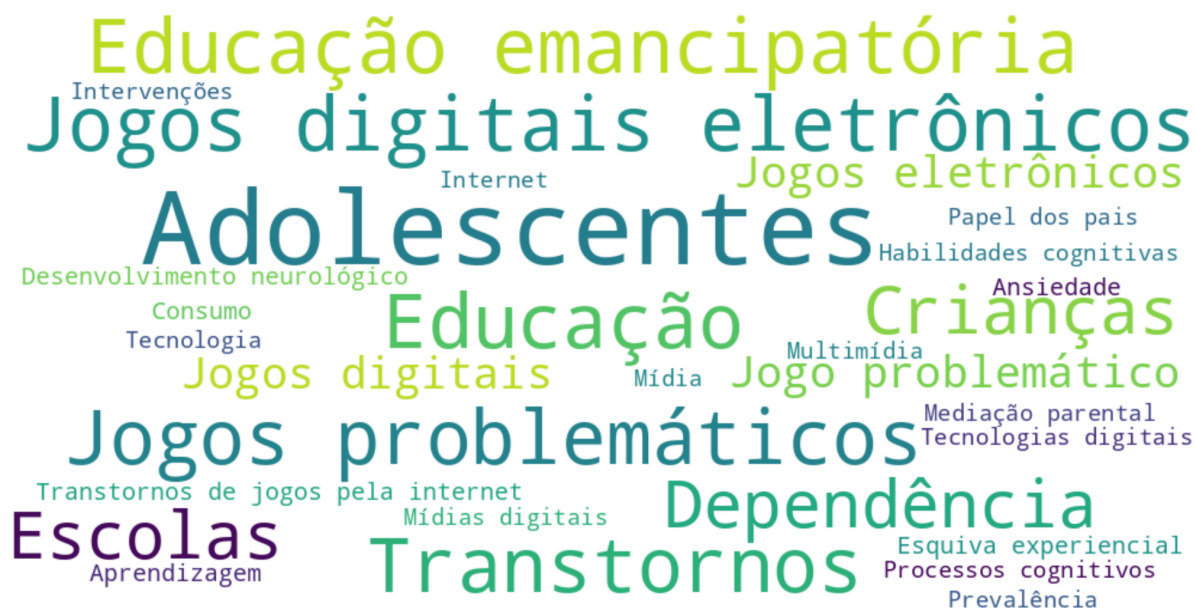
Palavras-Chave na CAPES, BDTD e Google Acadêmico	Quantidade (s)
Adolescentes	5
Jogos digitais eletrônicos / problemáticos / transtornos	4
Educação (inclui educação emancipatória)	3
Crianças/Escolas/ Dependência	2
Adolescentes; Jogos digitais; Jogos eletrônicos; Jogo problemático; Transtornos de jogos pela internet; Educação; Educação emancipatória; Crianças; Escolas; Dependência; Ansiedade; Aprendizagem; Consumo; Desenvolvimento neurológico; Esquiva experiencial; Habilidades cognitivas; Internet; Intervenções; Mídia; Mídias digitais; Mediação parental; Multimídia; Papel dos pais; Prevalência; Processos cognitivos; Tecnologia; Tecnologias digitais.	1

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

A partir da análise das palavras-chave na Tabela cinco (5) organizada em nuvem de palavras na figura um (1) dos estudos selecionados no levantamento bibliográfico, observa-se que o foco principal das investigações está na relação entre o uso de jogos digitais e os efeitos sobre adolescentes e pré-adolescentes, com ênfase em aspectos como dependência, transtornos relacionados ao uso excessivo e impactos na vida escolar.

Também aparecem discussões sobre processos cognitivos, desenvolvimento neurológico e sintomas como ansiedade, indicando uma preocupação com as consequências psicológicas e comportamentais desse uso. Embora em menor número, alguns estudos destacam possibilidades de intervenção por meio da mediação parental e pedagógica, sugerindo abordagens educativas e preventivas diante do consumo de mídias digitais por adolescentes.

FIGURA 1 - Nuvem de palavras-chave dos trabalhos selecionados



Fonte: Elaborado pela autora (2025) utilizando aplicativo Word Art

A seguir, apresenta-se o foco de estudo dos trabalhos selecionados, com base na análise dos títulos, resumos, palavras-chave e e considerações finais.

QUADRO 1- Relação dos trabalhos e estudos selecionados

Categoria	Referência
Saúde mental e bem-estar	Mota (2024)
Tecnologia e comportamento digital	Ramos, Anastácio, Knaul, Silva e Garcia (2022)
Educação, mediação e Jogos digitais	Luciano (2024)
Jogos digitais e seu efeitos	Brandão (2022)
Dependência digital e vida escolar	Silva(2021)
Uso supervisionado e acompanhamento familiar	Ramos, Anastácio, Jacob E Silva (2022)
Ansiiedade, mediação familiar	Rosa e Serra (2020)
Uso excessivo de telas, mediação pedagógica	Figueiredo, Ventura e Melo (2024)

Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Com base na tabela do foco de estudos nos sites e plataformas CAPES, BDTD e Google Acadêmico, o pesquisador analisou o título, resumo e considerações finais. Foi

possível organizar o foco de estudo em oito (8) categorias. A primeira é a saúde mental e bem-estar, que foi uma expressão recorrente durante as pesquisas. Essa categoria abrange estudos sobre o impacto das mídias digitais na saúde emocional dos indivíduos, tanto crianças, quanto adolescentes e adultos, por exemplo, nos trabalhos selecionados de Rosa e Serra (2020), Brandão (2022) e Figueiredo, Ventura e Melo (2024).

A segunda categoria é educação e mediação pedagógica, relacionada ao acompanhamento familiar, à relação entre uso supervisionado e uso individual e ao despreparo, por parte de muitos docentes, para trazer jogos digitais para as salas de aula. Essa discussão está presente nos artigos Ramos, Anastacio, Jacob, Silva (2022), Luciano (2024), e Figueiredo, Ventura e Melo (2024). A terceira categoria, tecnologia e comportamento digital, trata de assuntos como comportamento escolar e social, consumo, monitoramento, dependência digital e influências das mídias, analisados nos trabalhos de Silva (2021) e Ramos, Anastacio, Knaul, Silva e Garcia (2022). Por fim, a quarta categoria concentra-se especialmente nas consequências do uso de jogos digitais e o comportamento social dos jovens e os desafios que impõem como explorado por Brandão (2022) e Luciano (2024)

Portanto, essas categorias não são excludentes e apresentam interseções importantes que dialogam entre si. Em relação ao tema do trabalho proposto, "Jogos digitais na pré-adolescência: efeitos na vida escolar e possibilidade de mediação pedagógica", espera-se que esses focos de estudos contribuam para a prática pedagógica e para a compreensão das vivências dos pré-adolescentes de forma adequada e responsável.

Conclui-se que o levantamento bibliográfico é um processo essencial para a pesquisa e construção de um trabalho científico e acadêmico. A partir disso, permite ao pesquisador ter acesso ao que já foi produzido, para que haja uma reflexão crítica e observadora para análises de artigos, para que o pesquisador escolha o artigo adequado para a utilização do trabalho acadêmico. Através da pesquisa bibliográfica, evidencia-se a análise crítica de artigos, dissertações e teses, foi possível observar a escassez voltada para os efeitos dos jogos digitais na pré-adolescência, apontando as consequências dessa utilização de jogos, ou seja, quais riscos enfrentados por esses adolescentes que passam horas com os aparelhos digitais. Conforme Lima e Miotto (2007, p. 40), “a pesquisa bibliográfica possibilita um amplo alcance de informações, além de permitir a utilização de dados dispersos em inúmeras publicações, auxiliando também na construção, ou na melhor definição do quadro conceitual que envolve o objeto de estudo proposto.” Diante disso, evidencia-se que o levantamento bibliográfico não só traz uma ampla informação de trabalhos acadêmicos, mas contribuirá para a construção do referencial teórico, viabilizando o pesquisador a refletir, analisar, compreender e solucionar o

objeto de estudo com maior clareza, embasamento teórico e visão crítica.

3.4 EFEITOS DOS JOGOS DIGITAIS NO COMPORTAMENTO E APRENDIZAGEM ESCOLAR

Esta seção apresenta os resultados do levantamento bibliográfico, articulados ao referencial teórico (2.1, 2.2), por meio do qual foram identificados quatro eixos principais de análise: a saúde mental, o comportamento digital, as mediações pedagógicas e o aprendizado escolar.

Retomar as análises desenvolvidas é importante para compreender e analisar os efeitos dos jogos digitais no comportamento e as possíveis formas de mediação pedagógica. Segundo Lima e Miotello (2007, p. 40), “[...] ele sempre poderá voltar ao objeto de estudo à medida que forem obtidos os dados, de modo a defini-lo mais claramente ou reformulá-lo”. Assim, verifica-se que retomar o que já foi discutido não é insignificante, pois proporciona conhecimento e evidencia os efeitos mencionados nos artigos acadêmicos. Permitindo ampliar a compreensão à luz do referencial teórico que fundamenta a pesquisa.

Conforme Vosgerau e Romanowski (2014, p. 168), “[...] apontar a evolução das teorias, dos aportes teórico metodológicos e sua compreensão em diferentes contextos, indicar as tendências e procedimentos metodológicos utilizados na área, apontar tendências das abordagens das práticas educativas”. Desse modo, o diálogo entre os resultados do levantamento e o referencial teórico contribui para interpretar de forma mais crítica as categorias identificadas: saúde mental, comportamento digital, mediação pedagógica e aprendizagem, evidenciando como cada uma expressa tensões, possibilidades e limites nas práticas educativas contemporâneas. Assim, os estudos analisados não se restringem a descrever os efeitos dos jogos digitais sobre o comportamento, mas abrem caminhos para refletir criticamente, com base nas mediações pedagógicas discutidas no referencial, sobre as condições de uso e as intervenções educativas necessárias diante do uso excessivo desses jogos (Figueiredo, Ventura e Melo 2024, p. 16).

Busca-se que ao realizar o levantamento bibliográfico e artigos selecionados, possa-se compreender que alguns dos efeitos gerados pelos jogos digitais podem desencadear desafios para intervenções, especialmente quando se discute a saúde mental e psicológica dos pré-adolescentes. Os autores Rosa e Serra (2020) um dos artigos escolhidos, destacam que os efeitos dos jogos digitais estão relacionados à ansiedade e à depressão, podendo afetar o

psicológico dos pré-adolescentes e provocar sintomas alarmantes, interferindo no aprendizado escolar. Essa compreensão dialoga com o que foi discutido no referencial teórico (seção 2.1), quando se destaca que o uso excessivo de telas interfere nas dimensões cognitivas e emocionais dessa faixa etária, exigindo acompanhamento familiar e escolar (Mota, 2024, p. 21).

Alguns estudos destacam efeitos negativos associados ao uso contínuo de jogos digitais por pré-adolescentes. Vitor Siqueira (2021) destaca que o maior problema enfrentado por crianças e adolescentes está relacionado ao uso excessivo de aparelhos eletrônicos, o que pode acarretar sérios problemas de saúde. De forma semelhante, Ramos *et al.* (2022) ressaltam que o uso prolongado de telas também pode causar graves prejuízos à saúde. A partir dessas constatações, compreende-se que ambos os estudos tratam o fenômeno de forma crítica, reforçando a necessidade de que família e escola dialoguem com os pré-adolescentes sobre os riscos e cuidados relacionados ao uso das tecnologias.

Esses resultados reforçam as discussões trazidas por Tisseron (2016) e Alonso *et al.* (2014), que compreendem a mediação como processo de cuidado e de construção coletiva do sentido do uso das tecnologias. Tisseron (2016) enfatiza a importância da presença familiar e do diálogo constante como forma de autorregulação e proteção emocional, enquanto Alonso *et al.* (2014), destacam a mediação pedagógica como prática formativa que integra escola, tecnologia e relações humanas. A partir dessa articulação, compreende-se que o uso contínuo e não mediado dos jogos digitais não deve ser entendido apenas como um problema de comportamento individual, mas como expressão da falta de mediações críticas capazes de articular escola e família no cotidiano dos pré-adolescentes.

Dessa forma, a análise da saúde mental em relação aos efeitos dos jogos digitais evidencia a importância de que a escola e a família atuem em parceria diante dessas situações problemáticas. De acordo com Vitor Siqueira Silva (2021, p. 59-60, *apud* Hoge, Bickham, Cantor, 2017), “[...] a exposição às redes sociais digitais por adolescentes pode representar um fator de risco para a depressão e ansiedade, em razão da comparação social negativa com os conteúdos publicados nas mídias digitais”. Em virtude desses riscos e problemas mencionados pelos autores e discutidos no referencial teórico, torna-se necessário que a família incentive os pré-adolescentes a refletirem sobre o uso excessivo das tecnologias, promovendo uma conscientização que garanta um uso adequado, sem recorrer a proibições. Nessa direção, a parceria entre escola e família não deve ser entendida como mera divisão de tarefas, mas como prática coletiva de cuidado, sustentada no diálogo e na reflexão crítica sobre a cultura digital vivida pelos pré-adolescentes.

Os autores analisados apontam que o uso excessivo de jogos digitais afeta tanto o comportamento emocional quanto o físico nos pré-adolescentes. Como observa Brandão (2022, p. 19-20), “fui ficando intrigada com o poder que esses dispositivos têm sobre o comportamento e como a presença deles no quarto dos adolescentes modifica profundamente a relação deles com o mundo.” Essa constatação revela que o uso excessivo das telas afeta não apenas a saúde mental, mas também o comportamento social dos pré-adolescentes, interferindo na atenção, na convivência familiar e nas interações com amigos, que tendem a se restringir aos espaços privados, como o quarto.

Essas observações dialogam com Tisseron (2016), que relaciona o uso prolongado das telas ao enfraquecimento do diálogo e à tendência ao isolamento, e com Aberastury e Knobel (1992), ao destacarem que o comportamento do adolescente é fortemente influenciado pelas dinâmicas familiares e sociais. Dessa forma, compreende-se que os efeitos observados não se reduzem a questões individuais, mas refletem também as condições relacionais e afetivas em que esses sujeitos estão inseridos.

Como mencionado, o comportamento digital também foi identificado como um fator de influência nos trabalhos analisados, sendo compreendido como a forma que os pré-adolescentes interagem, comunicam-se e aprendem no ambiente digital. Ramos *et al.* (2022) explicam que a interação com os jogos digitais tornou-se uma das principais atividades de diversão e socialização, integrando-se à rotina diária. Os autores identificaram que “[...] 48,28% das crianças acessam de 1 a 2 horas por dia jogos digitais e 17,24% mais que 8 horas”. Esses dados evidenciam que o comportamento digital, mais do que um hábito individual, se configura como uma prática social e cultural, atravessada pelas condições de acesso e pelas formas de interação mediadas pelas tecnologias.

Conforme Sampaio e Bonilla (2024), a cultura digital transforma o modo de pensar e de se relacionar, tornando-se um elemento estruturante da vida cotidiana. De modo semelhante, Faustino e Lima (2023) observam que as desigualdades socioeconômicas influenciam diretamente o tempo e a finalidade de uso das telas, o que ajuda a compreender as diferenças na construção desses comportamentos digitais. Desse modo, compreende-se que o comportamento digital vai além do uso de dispositivos voltados aos jogos, estendendo-se às formas de interação e aos aspectos sociais e culturais que caracterizam o cotidiano dos pré-adolescentes. [Esse cenário evidencia que não se trata apenas de regular o “tempo de tela”, mas de compreender como as desigualdades socioeconômicas condicionam as possibilidades de lazer, de acesso a atividades culturais e, conseqüentemente, os modos de uso das tecnologias digitais.](#)

O papel da escola e da família, discutido nas seções do referencial teórico sobre as mediações, exerce influência direta sobre o comportamento dos pré-adolescentes. Observa-se que a exposição prolongada às telas pode gerar efeitos como isolamento e até mesmo agressividade, sendo necessárias as mediações familiar e escolar nesse contexto. De acordo com Ramos *et al.* (2022, p. 129) “[...] usos de jogos digitais e a participação de seus responsáveis no controle do tempo e na mediação em relação à interação com jogos digitais”. Esses dados permitem compreender que a ausência de diálogo e acompanhamento contribui para intensificar os comportamentos de isolamento. Como discutem Alonso *et al.* (2014), a mediação pedagógica, quando articulada à mediação familiar, pode ressignificar esses usos, transformando o espaço educativo em um campo de reflexão crítica sobre a tecnologia e suas implicações no cotidiano. Assim, a influência da escola e da família não se restringe ao controle, mas à construção conjunta de sentidos e responsabilidades diante da cultura digital.

Os jogos digitais podem ser vistos como ambientes de interação social, aprendizagem e construção de identidade. Nesses espaços virtuais, os pré-adolescentes encontram oportunidades de pertencimento e vivenciam experiências que fortalecem relações de cooperação, competição e reconhecimento (Ramos *et al.*, 2022). Contudo, esse mesmo ambiente pode gerar efeitos negativos quando não há regulação e orientação. O tempo excessivo de tela, segundo Ramos *et al.* (2022) e Vitor Siqueira (2021), está associado a sintomas como irritabilidade, isolamento e redução da atenção, podendo afetar a concentração e o desempenho escolar. Esses achados revelam a ambivalência dos jogos digitais, que, ao mesmo tempo em que ampliam possibilidades de socialização, podem também reforçar comportamentos de retraimento e dependência quando ausentes as mediações necessárias.

Essa ambivalência já havia sido discutida no referencial teórico, especialmente a partir de Jenkins (2013), ao destacar o potencial participativo da cultura digital, e de Luciano (2024), que associa o comportamento digital à construção de habilidades comunicativas, colaborativas e críticas. Nesse sentido, os dados do levantamento confirmam que o uso dos jogos pode favorecer aprendizagens significativas quando mediado de forma intencional e reflexiva. Assim, compreende-se que a tecnologia digital e os jogos digitais não estão apenas associados a riscos, mas também podem se constituir em experiências formativas quando inseridos em práticas educativas que valorizem o diálogo e a criticidade.

Ao expandir a discussão para o ambiente escolar, que constitui o campo principal deste trabalho, Luciano (2024) identifica que compreender o comportamento digital é parte indispensável no processo de integração às práticas pedagógicas. Entender como os pré-adolescentes se relacionam com as tecnologias e os jogos digitais permite compreender de

que forma essa relação modifica os modos de atenção e de aprendizado, pois há um potencial que quando devidamente orientado, pode ser utilizado “[...] para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais dos alunos, bem como sua integração ao currículo escolar, alinhando-se à quinta competência da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que trata da cultura digital” (Luciano, 2024, p. 17). Essa leitura reforça que os jogos digitais, longe de serem apenas recursos de entretenimento, podem ser incorporados como práticas pedagógicas mediadas, desde que orientadas por intencionalidade educativa e reflexão crítica, conforme discutido no referencial teórico.

Associado a esse contexto, as mediações pedagógicas inserem-se também como um aspecto relevante nos resultados encontrados na literatura sobre a temática. Ramos *et al.* (2022) defendem que a mediação familiar e escolar é essencial para o equilíbrio no uso dos jogos, prevenindo o isolamento social e a dependência tecnológica. Nesse sentido, os achados analisados evidenciam que a presença da mediação, seja familiar ou docente, constitui condição para que o potencial educativo dos jogos se concretize. Essa compreensão evidencia que mediar é provocar reflexão, e não apenas monitorar, reforçando uma visão crítica e formativa da prática pedagógica diante das tecnologias.

Desse modo, as mediações pedagógicas estão vinculadas ao conceito de intencionalidade. Conforme Masetto (2013, p. 147), sua concretização ocorre “[...] por meio das atividades, das técnicas e das práticas programadas”, que quando aplicadas às tecnologias, podem servir ao propósito de transformar o jogo em uma ferramenta de aprendizagem, conectando a linguagem dos estudantes às práticas escolares. Essa concepção de intencionalidade, articulada à mediação, reforça que o uso de tecnologias não é neutro: depende das escolhas pedagógicas e do sentido atribuído pelo professor, o que dialoga com uma perspectiva crítica e formativa do processo educativo.

Tanto Ramos e Rocha (2016), quanto Luciano (2024) enfatizam, em seus trabalhos que, quando planejado sob uma perspectiva pedagógica e acompanhado por professores, o uso de jogos digitais pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao raciocínio lógico e à capacidade de resolver problemas. As autoras ressaltam que a mediação do professor durante o uso dos jogos permite que os pré-adolescentes reflitam sobre suas estratégias, colaborem entre si e desenvolvam autonomia no processo de aprender. Dessa forma, os achados confirmam que a intencionalidade docente constitui o elemento que transforma a experiência com o jogo digital em prática educativa significativa, sustentada pelo diálogo e pela reflexão coletiva.

Os estudos analisados mostraram que a mediação é determinante para que haja um aproveitamento educativo dos jogos digitais entre os pré-adolescentes. Ramos e Rocha (2016) observaram, em pesquisa com crianças de 8 a 11 anos, que o uso mediado de jogos cognitivos digitais contribui para a melhoria do desempenho de habilidades como autocontrole, atenção e em funções executivas, refletindo positivamente no desempenho escolar. Knaul (2020), de forma semelhante, constatou que quando há acompanhamento adulto, o jogo digital estimula comportamentos colaborativos e compartilhamento de estratégias entre colegas, favorecendo o aprendizado coletivo. Esses resultados reforçam que a mediação não é apenas uma condição técnica, mas uma dimensão relacional e pedagógica que sustenta o sentido formativo do jogo. O acompanhamento adulto e docente emerge, portanto, como elemento que transforma a experiência lúdica em um processo de construção coletiva de saberes.

Luciano (2024) destaca que a presença das tecnologias na escola exige do professor uma postura ativa e mediadora, capaz de transformar o uso dos jogos em uma prática educativa intencional e significativa. Os achados analisados convergem com essa compreensão, ao evidenciar que a mediação docente não se limita ao domínio de ferramentas, mas envolve escuta, contextualização e diálogo com os estudantes. Nessa perspectiva crítica e dialógica, o docente assume o papel de mediador que orienta, contextualizar e problematizar o uso dos recursos digitais em diálogo com os estudantes, possibilitando que o jogo se torne um instrumento de aprendizagem, e não apenas de entretenimento (Ramos *et al.*, 2022).

Ramos *et al.* (2022) ressaltam ainda a importância de manter um diálogo constante entre a escola e a família, isso porque a falta de acompanhamento pode desencadear comportamentos negativos que já foram pontuados anteriormente nessa seção. O estudo de Ramos *et al.* (2022) apontou que 76,27% das crianças afirmaram não conversar com seus pais sobre os jogos que utilizam, o que revela um distanciamento entre gerações e uma lacuna na mediação familiar. Esse dado expressivo reforça a necessidade de desenvolver práticas de orientação e escuta, nas quais escola e família compartilhem responsabilidades e busquem compreender o sentido que os jogos digitais assumem na vida cotidiana dos pré-adolescentes. Mais do que proibir ou limitar, os estudos analisados indicam que o cuidado e o diálogo constituem estratégias mais efetivas para prevenir comportamentos de risco e fortalecer vínculos.

O aprendizado escolar, também foi destacado como um dos campos afetados pelo uso de tecnologias, é compreendido como um processo dinâmico, que envolve não apenas a assimilação de conteúdos, mas também o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais. Os estudos indicam que o uso prolongado de jogos digitais pode

interferir na atenção e na concentração dos estudantes, mas também revelar oportunidades de aprendizagem quando há acompanhamento adequado. De acordo com Ramos e Rocha (2016), o uso pedagógico dos jogos digitais contribui para o aprimoramento da atenção, da concentração e da resolução de problemas, desde que inserido em contextos de orientação e diálogo. Assim, os jogos não devem ser vistos apenas como ameaças ao desempenho escolar, mas como expressões da cultura digital que exigem mediação crítica e cuidado compartilhado entre escola e família.

Ramos *et al.* (2022) reforçam que o aprendizado escolar pode ser afetado positiva ou negativamente pelo modo como os jogos digitais se inserem na rotina dos estudantes. Quando há mediação docente e acompanhamento familiar, esses jogos podem favorecer a curiosidade, a cooperação e a interação, despertando o interesse e a motivação, elementos que contribuem para a aprendizagem. Além disso, o ambiente lúdico dos jogos digitais cria condições que podem estimular o pensamento crítico e a autonomia intelectual.

No entanto, os mesmos autores e outros estudos, como Luciano (2024), Rosa e Serra (2020) e Siqueira (2021), alertam que o uso sem mediação adequada pode gerar efeitos contrários, como desatenção, isolamento, desmotivação e queda no rendimento escolar. Assim, o aprendizado não depende apenas do acesso às ferramentas digitais, mas, sobretudo, da forma como essas experiências são orientadas e compreendidas no contexto educativo e familiar.

Com base na literatura analisada, compreende-se que a mediação pedagógica e familiar deve priorizar o cuidado, o diálogo e a escuta, evitando tanto a proibição quanto o uso acrítico da tecnologia. A atuação do professor, nesse sentido, é essencial não para transformar o jogo em conteúdo pedagógico, mas para reconhecer seus efeitos na vida escolar e orientar os estudantes a desenvolverem uma relação mais equilibrada e consciente com o digital.

Dessa forma, a mediação crítica se consolida como um espaço de reflexão, em que o erro, o tempo e o próprio jogo se tornam oportunidades de diálogo sobre limites, responsabilidades e convivência, favorecendo o desenvolvimento da autonomia e da cidadania digital dos pré-adolescentes.

Mais do que integrar os jogos às práticas pedagógicas, trata-se de compreender seus impactos no cotidiano escolar e construir caminhos de orientação compartilhada entre escola e família.

Essa compreensão orienta as considerações finais desta pesquisa, nas quais se retomam as implicações pedagógicas e formativas desses achados, reafirmando a necessidade de uma mediação crítica e compartilhada entre escola e família.

Mais do que integrar os jogos às práticas pedagógicas, trata-se de compreender seus efeitos no cotidiano escolar e construir caminhos de orientação compartilhada entre escola e família.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo analisar de que maneira os jogos digitais influenciam o comportamento, as interações e o contexto familiar e escolar, além de refletir sobre as possibilidades de a escola promover mediações pedagógicas e usos críticos dessas tecnologias. Observa-se que tais jogos têm impactado aspectos cognitivos, emocionais, escolares e físicos dos pré-adolescentes, devido à exposição excessiva às telas, muitas vezes sem o diálogo adequado entre pais, filhos e educadores, uma orientação que é necessária e deve ser contínua para a formação crítica.

Ao realizar a busca e a pesquisa sobre o tema em fontes confiáveis, identificou-se um número reduzido de artigos voltados para o aprofundamento da temática, o que reforça a relevância do presente estudo. Durante o levantamento bibliográfico, constatou-se a escassez de investigações que abordassem especificamente os efeitos dos jogos digitais na pré-adolescência, suas repercussões no aprendizado e as possibilidades de mediação pedagógica. Foi necessário ajustar os descritores para localizar produções mais próximas ao tema proposto. Essa constatação revela uma lacuna importante na literatura e reforça a necessidade de novos estudos que considerem os jogos digitais em sua dimensão educativa e relacional.

Nesse sentido, tornam-se preocupantes os efeitos observados nos pré-adolescentes, que tendem a se expor aos jogos digitais, sem o devido diálogo com pais e familiares. Conforme Ramos *et al.* (2022, p. 136), “[...] são crianças com idade média de 11,7 anos, que precisam conciliar o tempo de sono, alimentação, autocuidado e escola em suas rotinas”. Esse dado reforça a importância da organização equilibrada das rotinas, incluindo o tempo dedicado às tarefas escolares, à alimentação e ao autocuidado, de modo a garantir o desenvolvimento integral e o bom desempenho nas atividades escolares.

Por outro lado, alguns jogos digitais podem gerar consequências negativas no cotidiano dos pré-adolescentes, especialmente no contexto familiar, quando utilizados de forma exagerada. O uso excessivo pode causar ansiedade, déficit de atenção e outros sintomas relacionados à exposição prolongada aos jogos digitais, especialmente quando permanecem mais de oito horas diante das telas, deixando de se dedicar a atividades que contribuem para o seu desenvolvimento. Segundo Mota (2024, p. 6), “[...] destacam-se os diagnósticos de Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), ansiedade, ansiedade social, uso de substâncias, depressão e ideação suicida ou tentativas de suicídio”. Esses achados sugerem que a exposição aos jogos digitais e às mídias pode provocar efeitos graves na saúde

emocional dos pré-adolescentes, sobretudo na ausência de orientação de pais e familiares. A mesma autora ressalta que tais consequências estão relacionadas à virtualidade, partindo da hipótese de que os sintomas e diagnósticos psiquiátricos se manifestam e se intensificam no ambiente da tecnologia interativa (Mota, 2024, p. 6).

Evidencia-se que distinguir os jogos digitais quanto aos benefícios ou efeitos provocados nos pré-adolescentes depende diretamente da mediação familiar e do acompanhamento adulto. O tempo prolongado de exposição, a atenção direcionada e outras formas de distração vinculadas ao uso excessivo influenciam o comportamento e o bem-estar emocional. Conforme Brandão (2022, p. 22), “[...] no uso excessivo de videogames, busca-se, em realidade, compreender um fenômeno comportamental que, independentemente do nome e da perspectiva psiquiátrica, tem trazido consequências a jovens e seus familiares”. Para a autora, independentemente da perspectiva adotada, o jogo em excesso tende a gerar sofrimento e efeitos problemáticos para os pré-adolescentes e suas famílias, deslocando o debate da simples oposição entre o “bom” e o “mau” uso para uma compreensão mais ampla de suas consequências concretas no cotidiano.

Segundo Silva (2021, p. 10), “[...] o uso da internet por crianças e adolescentes pode sujeitá-las a experiências nas quais elas ainda não estão maduras o suficiente para enfrentar”. Essa observação evidencia que o ambiente digital, incluindo os jogos digitais, requer orientação constante, uma vez que os pré-adolescentes nem sempre possuem maturidade emocional para enfrentar os desafios e conteúdos encontrados. O uso prolongado dos jogos digitais pode desencadear sintomas como ansiedade, depressão e déficit de atenção, conforme já discutido ao longo do trabalho. Conforme Brandão (2022, p. 38), também se reforça que o jogo problemático de videogames gera sofrimento e acentua vulnerabilidades típicas da pré-adolescência, ampliando o risco de dependência e de desmotivação escolar.

Além disso, dados apresentados no estudo de Ramos *et al.* (2022, p. 140) sobre a distribuição do tempo de uso de telas entre pré-adolescentes indicam que muitos permanecem entre 1 e 2 horas conectados por dia, podendo chegar até 8 horas. Esse tempo prolongado de exposição interfere diretamente no rendimento escolar e no equilíbrio emocional, gerando efeitos como queda no desempenho e dificuldades de concentração. O fato de algumas pré-adolescentes passarem aproximadamente 8 horas diárias imersas na tecnologia digital configura um cenário preocupante para o desenvolvimento integral e para as relações familiares.

De acordo com Luciano (2024, p. 28), é preciso “[...] adaptar as práticas pedagógicas e os ambientes de aprendizagem para atender às necessidades e expectativas dessa nova

geração de estudantes, que já nasceram em um mundo digital e interativo”. Portanto, não se trata de excluir os jogos digitais, mas de integrá-los de forma crítica e planejada ao contexto educativo, reconhecendo seu potencial de aprendizagem e socialização. Nesse contexto, observa-se que muitos pré-adolescentes retornam à escola com sinais de sonolência e fadiga após períodos de uso intenso das telas, o que impacta o rendimento e o envolvimento nas aulas. Diante disso, torna-se indispensável um diálogo contínuo entre escola e família, de modo que a mediação ocorra tanto no ambiente doméstico quanto no escolar (Ramos *et al.*, 2022, p. 10).

Em função dos efeitos mencionados, observa-se que, no ambiente digital, existem diversos meios de acesso, como computadores, celulares e tablets, por meio dos quais as crianças podem permanecer conectadas de 1 a 2 horas por dia ou até mais. Trata-se do contexto do século XXI, marcado pela ampla presença das tecnologias digitais. Segundo Ramos e Segundo (2018, p. 546), “[...] ao mesmo tempo em que o próprio uso dos tablets e o acesso aos jogos revelaram-se atividades motivadoras e divertidas para as crianças”. Os jogos digitais, portanto, apresentam um duplo potencial: podem favorecer o engajamento e o aprendizado, mas também gerar irritabilidade, comportamentos agressivos e estresse quando utilizados sem mediação. Por isso, reforça-se a importância do diálogo entre pais, filhos e educadores, como forma de orientar e problematizar os usos cotidianos das tecnologias, conforme discutido na seção anterior sobre mediação pedagógica e possibilidades de uso crítico da tecnologia na escola.

No entanto, é importante destacar que os jogos também podem contribuir para a formação dos pré-adolescentes. De acordo com Luciano (2024, p. 27), “[...] jogos digitais na aprendizagem referem-se ao uso de jogos eletrônicos como ferramentas para promover a aquisição de conhecimentos, habilidades e atitudes em contextos educacionais”. Assim, alguns jogos podem favorecer o desenvolvimento cognitivo e socioemocional dos pré-adolescentes, enquanto outros, quando utilizados sem orientação adequada, tendem a gerar efeitos emocionais e psicológicos negativos. Torna-se, portanto, necessário que os jogos que favorecem o desenvolvimento sejam utilizados de forma orientada, tanto pela escola quanto pelos familiares, colaborando para o aprimoramento de funções cognitivas dos pré-adolescentes.

Vale mencionar que esta pesquisa contribui para o campo da Pedagogia, ao abordar os jogos digitais e os efeitos causados por essa exposição prolongada a essas tecnologias. Destaca-se por trazer reflexões sobre o papel da escola e da família diante dos desafios da cultura digital, evidenciando a necessidade de diálogos entre educadores, pais e

pré-adolescentes acerca do uso crítico e responsável dos jogos digitais. A análise realizada reforça que o cuidado e a mediação compartilhada entre escola e família são fundamentais para orientar os pré-adolescentes na cultura digital, promovendo aprendizagens significativas e fortalecendo vínculos afetivos e sociais.

Conclui-se que os jogos digitais exercem efeitos ambivalentes na vida escolar dos pré-adolescentes: podem favorecer aprendizagens e o desenvolvimento de habilidades quando mediados de forma crítica e intencional, mas também podem gerar sintomas emocionais e comportamentais prejudiciais quando utilizados de maneira excessiva e sem orientação. Esse cenário aponta para a necessidade de práticas pedagógicas que valorizem o diálogo, a escuta e a reflexão crítica sobre a tecnologia, fortalecendo a parceria entre escola, família e estudantes para um uso equilibrado e ético do digital.

Não se trata de atribuir responsabilidades individuais, mas de repensar coletivamente os processos formativos e institucionais diante dos desafios impostos pela presença das tecnologias na educação. Recomenda-se que futuras pesquisas aprofundem a relação entre jogos digitais, mediação pedagógica e formação docente, investigando como a formação dos professores pode contribuir para o uso consciente dessas tecnologias digitais. Tais estudos poderão ampliar a compreensão sobre a formação cidadã no contexto digital, fortalecendo a integração entre escola, família e comunidade, condição essencial para o desenvolvimento integral dos pré-adolescentes no século XXI.

REFERÊNCIAS

ABERASTURY, Arminda; KNOBEL, Maurício. **Adolescência anormal**: um enfoque psicanalítico. Porto Alegre: Artmed, 1981. Colaboradores: Adolfo Dornbusch, Néstor Goldstein, Gela Hosenthal, Eduardo Salas. Tradução de Suzana Maria Garagoray Ballve. Revisão da tradução: Julio Campos

AGÊNCIA SENADO. **Adultização**: Senado aprova projeto para proteger crianças em ambientes digitais. Brasília, DF: Agência Senado, 27 ago. 2025. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias>. Acesso em: 7 set. 2025

ALMEIDA, Guilherme Martins. **Sinal verde**: um jogo educativo sobre segurança no trânsito. 2020. TCC Licenciatura Sistema de informação– Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2020.

ALONSO, K. M.; ARAGON, R.; DA SILVA, D. G.; CHARCZUK, S. B. APRENDER E ENSINAR EM TEMPOS DE CULTURA DIGITAL. Em Rede - **Revista de Educação a Distância**, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 152–168, 2014. DOI: 10.53628/emrede.v1i1.16. Disponível em: <https://www.aunirede.org.br/revista/index.php/emrede/article/view/16>. Acesso em: 22 jun. 2025.

ANDI. **Mais da metade das crianças de 9 a 10 anos jogam online; vício preocupa**. Jornal Opção - GO. 2023. Disponível em: https://andi.org.br/infancia_midia/mais-da-metade-das-criancas-de-9-a-10-anos-jogam-online-vicio-preocupa/ Acesso em 22 jun. 2025

ANDRÉ, Marli. **Pesquisa, formação e prática docente**: o papel da pesquisa na formação e na prática dos professores. Campinas, SP: Papyrus, 2006.

BASSETE, Fernanda. Quase 30% dos adolescentes brasileiros fazem uso problemático de videogames, aponta estudo da USP. **Revista Crescer**, 2022. Disponível em: <https://www.ip.usp.br/site/noticia/quase-30-dos-adolescentes-brasileiros-fazem-uso-problematico-de-videogame-aponta-estudo-da-usp/>. Acesso em: 11 maio 2025.

BESERRA, Anderson Alves. Educação digital na Educação 4.0: formação de professores e desafios sociais. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação REASE**, São Paulo, v. 10, n. 11, nov. 2024. DOI: 10.51891/rease.v10i11.15081.

BORGES, Heloisa; SILVA, Helena Borges da. Elementos essenciais do projeto e do relatório científicos na pesquisa em educação. **Revista Areté | Revista Amazônica de Ensino de Ciências**, v. 4, n. 7, p. 34–47, 2011. Disponível em: <https://periodicos.uea.edu.br/index.php/arete/article/view/22/19>. Acesso em: 11 maio 2025.

BRANDÃO, Luiza Chagas. **Fatores associados ao uso problemático de vídeo games entre adolescentes brasileiros**. 2022. Tese (Doutorado em Psicologia) Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022.

BRASIL. **Crianças, adolescentes e telas: guia sobre usos de dispositivos digitais.** Distrito Federal: SECOM, 2024.

BRASIL. **Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025.** Dispõe sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2025/lei-15100-13-janeiro-2025-796892-publicacao-original-174094-pl.html> Acesso em: 30 abr. 2025.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens.** Lisboa: Cotovia, 1990.

CAMATTA, Bianca. **Uso problemático de videogames entre jovens do Brasil é maior que a média de outros países.** *Jornal da USP.* São Paulo, 2022. Disponível em: <https://jornal.usp.br/ciencias/uso-problematico-de-video-games-entre-jovens-do-brasil-e-maior-que-a-media-de-outros-paises/> Acesso em: 30 abr. 2025.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL (CGI.br). **Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2023.** São Paulo: Cetic.br, 2023. Disponível em: https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20240913124019/tic_kids_online_2023_livro_eletronico.pdf. Acesso em: 31 maio 2025.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **Pesquisa TIC Kids Online Brasil 2021: resumo executivo.** São Paulo: Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), 2022. Disponível em: <https://cetic.br/pesquisa/kids-online/>. Acesso em: 29 out. 2025.

DESMURGET, Michel. **A fábrica de cretinos digitais: os perigos das telas para nossas crianças.** Tradução de Mauro Pinheiro. São Paulo: Vestígio, 2021.

FAUSTINO, Mariana Elisa; LIMA, Carla da Conceição. **As influências do uso excessivo das tecnologias na infância e na adolescência.** Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri, 2024, p. 6.

FIGUEIREDO, C. D. S. de; VENTURA, L.; MELO, S. M. M. de. A relação dos adolescentes com as mídias: implicações para o desenvolvimento neurológico. **Contribuciones a las Ciencias Sociales**, v. 17, n. 13, p. e13822, 2024. DOI: <https://doi.org/10.55905/revconv.17n.13-340>. Disponível em: <https://ojs.revistacontribuciones.com/ojs/index.php/clcs/article/view/13822>. Acesso em: 5 jun. 2025.

FIGUEIREDO, Camila Detoni Sá de; VENTURA, Lidnei; MELO, Sônia Maria Martins de. **A relação dos adolescentes com as mídias: implicações para o desenvolvimento neurológico.** *Contribuciones a las Ciencias Sociales*, São José dos Pinhais, v. 17, n. 13, p. 1–24, 2024. DOI: [10.55905/revconv.17n.13-340](https://doi.org/10.55905/revconv.17n.13-340).

FIGUEIREDO, Allan Diêgo Rodrigues. A CONSTRUÇÃO DE UM ESPAÇO-TEMPO DEMOCRÁTICO NO AMBIENTE VIRTUAL: A EXPERIÊNCIA DOS CÍRCULOS DE CULTURA ON-LINE NA FORMAÇÃO SÓCIO-POLÍTICA NO MST. **Poiésis-Revista do Programa de Pós-Graduação em Educação**, v. 19, n. 35, p. 225-247, 2025.

FRANCO, Maria Aparecida da Silva. **O lúdico como metodologia pedagógica na educação infantil**. Governador Valadares: Faculdade Pitágoras, 2022.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da esperança: um reencontro com a pedagogia do oprimido**. Editora Paz e Terra, 2013.

FREITAS, José Cristiano Lima de et al. O uso de jogos digitais para o desenvolvimento de habilidades sociais em crianças autistas. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 10, n. 11, p. 5824–5839, 2024. DOI: <10.51891/rease.v10i11.17163>. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/17163>. Acesso em: 28 maio 2025.

GHEDIN, Evandro; FRANCO, Maria Amélia S. **Questões de método na construção da pesquisa em educação**. São Paulo, 2008.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo, SP: Atlas, 2002.

GODOY, Arilda Schmidt. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. **RAE – Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v. 35, n. 3, p. 20–29, maio–jun. 1995. Disponível em: <https://periodicos.fgv.br/rae/article/view/38200>. Acesso em: 19 jun. 2025

JENKINS, Henry. **Cultura transmedia: la creación de contenido y valor en una cultura en red**. Gedisa editorial, 2015.

KADOM, Andres Luis Dal Santos. **A gamificação no desenvolvimento de aplicações móveis para smartphones e tablets**. 2024. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2024.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Froebel e a concepção de jogo infantil. **Rev. Fac. Educ**, p. 145-167, 1996.

LASMAR, Felipe; SIMAS, Camila; MAIA, Felipe; RIBEIRO, Geraldo. Jogos eletrônicos e as diferenças de hábitos entre os gêneros. **Revista de Psicologia**, v. 14, e023024, 2023. Universidade Federal do Ceará.

LIMA, Daniela da Costa Britto P.; ORDOFÍEZ, Franklin Jhonatan Barreto; SANTOS, Genessi Borba Gomes Alves; SILVA, Iasmim Ferreira da; DEUS, Karen Brina Borges de; MEDEIROS, Larissa Mendes; ARAÚJO, Luiz Fernando G. da Silva; GÁMEZ, Maria Jose Morales. Aprender com a tecnologia nem sempre inclui instruções sobre seu uso apropriado e inadequado... In: LIMA, Daniela da Costa Britto Pereira; LOPES, Rosemara Perpétua (orgs.). **Democracia, e-cidadania e tecnologias na educação**. Goiânia: Cegraf/UFG, 2024. v. 1. p. 56

LIMA, D. C. B. P. ; OLIVEIRA, F. L. de; FRAZÃO, E. S. F. Educação, qualidade e tecnologia em Paulo Freire. In: LIMA, D. C. B. P.; DINIZ, J. A. R.; FONSECA, M. A. R. da (Orgs.). **Educação e tecnologias digitais de informação, de comunicação e expressão: Conceitos, concepções e práticas**. Aparecida de Goiânia: Editora Alfredo Nasser, 2023, p. 12-23. Disponível em:

<https://servicosonlineaparecida.unifan.edu.br/files/docBiblioteca/ebooks/%C2%B0%C2%B078200016.pdf>. Acesso em: 19 jun. 2025.

LIMA, Telma C. Sasso de; MIOTO, Célia Tamaso. Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica. **Revista Katál.**, Florianópolis, v. 10, n. esp., p. 37–45, 2007.

LIVINGSTONE, Sonia. A classe: vivendo e aprendendo na era digital. **Comunicação & Educação**, v. 23, n. 1, p. 127-139, 2018.

LOPES, Joana; MADUREIRA, José Rafael. **A educação física em jogo: práticas corporais, expressão e arte**. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Campinas, v. 27, n. 2, p. 9–25, jan. 2006.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marly E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

LUCIANO, Julia Graziela. **O papel dos jogos digitais no ensino e aprendizagem na educação básica: uma revisão de literatura**. 2024. Monografia (Graduação) Universidade Federal de Santa Catarina, Araranguá, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/256388>. Acesso em: 19 jun. 2025.

MASETTO, M. T. Mediação pedagógica e o uso da tecnologia. In: MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21. ed. rev. e atual. Campinas, SP: Papirus, 2013. p. 141-171.

MEDEIROS, Larissa Mendes; ARAÚJO, Luiz Fernando Gonçalves da Silva; LIMA, Daniela da Costa Britto Pereira. Eixo 3: **Práticas Pedagógicas e Formação na EaD: superações do instrumental e tecnocêntrico**. 2023. p. 3. PPGE/UFG.

MENTI, Daniela Cristina; ARAÚJO, Denise Castilhos de. Violência de gênero contra mulheres no cenário dos esportes. **Conexão: Comunicação e Cultura**, Caxias do Sul, v. 16, p. 73-88, 2017. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/4948/3029>. Acesso em: 19 jun. 2025.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

MOTA, Laís Brandão. **Efeitos de intervenções escolares sobre o uso problemático de mídias interativas em adolescentes: uma revisão sistemática**. 2024. Monografia (Graduação) Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2024. Disponível em: <https://repositorio.bahiana.edu.br/jspui/handle/bahiana/7983>. Acesso em: 19 jun. 2025.

PICALHO, Antônio Carlos; LUCAS, Elaine Rosângela de Oliveira; AMORIM, Igor Soares. Lógica booleana aplicada na construção de expressões de busca. **AtoZ: novas práticas em informação e conhecimento**, v. 11, p. 1–12, 2022. Disponível em: <https://brapci.inf.br/#/v/193823>. Acesso em: 11 abr. 2025.

Pimentel, F. S. C., & Costa, C. J. de S. A. (2018). A CULTURA DIGITAL NO COTIDIANO DAS CRIANÇAS: APROPRIAÇÃO, REFLEXOS E DESCOMPASOS NA EDUCAÇÃO FORMAL. **Interfaces Científicas - Educação**, 6(3), 135–146.
<https://doi.org/10.17564/2316-3828.2018v6n3p135-146>

RAMOS, Daniela Karine et al. Jogos digitais e atenção: um estudo com alunos da educação básica. **Eccos Revista Científica**, n. 62, 2022.

RAMOS, Daniela Karine; ANASTÁCIO, Bruna Santana; KNAUL, Ana Paula; SILVA, Gleice Assunção da; GARCIA, Fernanda Albertina. **Mídias e jogos digitais na infância: consumo, usos e mediações**. 2022. Artigo. Disponível em:
<https://revistas.rcaap.pt/interaccoes/article/view/27347>. Acesso em: 19 jun. 2025.

RAMOS, Daniela Karine; ROCHA, Natália Lorenzetti da. Avaliação do uso de jogos eletrônicos para o aprimoramento das funções executivas no contexto escolar. **Revista psicopedagogia**, v. 33, n. 101, p. 133-143, 2016.

ROSA, Laura Marques da; SERRA, Rodrigo Giacobbo. **A relação entre o uso de jogos digitais online e sintomas de ansiedade em crianças**. 2020. Artigo. Disponível em:
<https://www.periodicos.capes.gov.br/index.php/acervo/buscador.html?task=detalhes&source=all&id=W3138660832>. Acesso em: 19 jun. 2025

SAMPAIO-SOUZA, Joseilda; BONILLA, Maria Helena Silveira. A cultura digital e a cibercultura: diferenças e aproximações. **ETD – Educação Temática Digital**, Campinas, v. 26, p. e024063, 2024. Disponível em:
<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8674523>. Acesso em: 7 set. 2025.

SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sérgio (orgs). **Cultura Digital.br**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue Editorial Ltda, 2009. Disponível em:
<http://www.cultura.gov.br/site/wpcontent/uploads/2009/09/cultura-digital-br.pdf> Acesso em 19 jun. 2025

SENNA, Sylvia Regina Carmo Magalhães; DESSEN, Maria Auxiliadora. Contribuições das teorias do desenvolvimento humano para a concepção contemporânea da adolescência. **Psicologia: Teoria e Pesquisa, Brasília**, v. 28, n. 1, p. 101-108, jan./mar. 2012.

SILVA, Vitor Siqueira. **Uso de mídias digitais no smartphone, consumo e problemas emocionais em crianças e adolescentes**. 2021. Dissertação (Mestrado) Universidade Católica de Campinas, Campinas, 2021. Disponível em:
https://repositorio.sis.puc-campinas.edu.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/16696/clc_ppg_limiar_me_silva_vs.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 19 jun. 2025.

SILVA, Cleberson Souza da; SOARES, Márlon Herbert Flora Barbosa. Estudo bibliográfico sobre conceito de jogo, cultura lúdica e abordagem de pesquisa em um periódico científico de Ensino de Química. **Ciência & Educação**, v. 29, 2023.

TISSERON, Serge. 3-6-9-12: diventare grande all'epoca degli schermi digitali. **Editrice La Scuola**, 2016.

VOSGERAU, Dilmeire Sant'Anna Ramos; ROMANOWSKI, Joana Paulin. Estudos de revisão: implicações conceituais e metodológicas. **Diálogo Educacional, Maringá**, v. 14, p. 168, 2014. DOI: 10.7213/dialogo.educ.14.041.DS08. Licenciado sob uma Licença Creative Commons.

VYGOTSKY, L. S. O papel do brinquedo no desenvolvimento. In: **A formação social da mente**. Martins Fontes. São Paulo, 1993

YEN, Ju-Yu et al. Family factors of internet addiction and substance use experience in Taiwanese adolescents. **Cyberpsychology & behavior**, v. 10, n. 3, p. 323-329, 2007.
A cultura digital e a cibercultura: diferenças e aproximações. **ETD - Educação Temática Digital**, Campinas, SP, v. 26, n. 00, p. e024063, 2024. DOI: 10.20396/etd.v26i00.8674523. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8674523>. Acesso em: 19 jun. 2025.