



OS FENÔMENOS ATENCIONAIS E SUA CORRELAÇÃO COM OS JOGOS DIGITAIS EM ADOLESCENTES DE 11 A 14 ANOS

Beatrice Martins Catini¹; Cleiton José Senem²

Área de Ciências da Saúde – Centro Universitário Sagrado Coração

beatricemcatini@hotmail.com; cleiton.senem@unisagrado.edu.br

Tipo de Pesquisa: Iniciação Científica Voluntária

Área de Conhecimento: Psicologia

RESUMO

A longa duração da pandemia do COVID-19 consolidou tendências de comportamento e impactou diretamente a vida do ser humano. Um desses exemplos, foi o uso de tecnologias, como jogos digitais, que se intensificou durante os últimos anos, tornando-se parte do dia-a-dia de crianças e adolescentes. Dessa forma, a presente pesquisa tem como objetivo identificar o comportamento do uso de videogames por adolescentes e sua correlação com os fenômenos atencionais, especificadamente, a Atenção Concentrada (AC), Atenção Dividida (AD) e Atenção Alternada (AA), a fim de descrever o desempenho de atenção emitida pelos participantes. Tratando-se então de um estudo de natureza de caráter quantitativo e de levantamento. Os participantes incluem 60 alunos entre 11 e 14 anos, de uma instituição pública e uma privada de uma cidade do interior do estado de São Paulo. Os resultados revelaram diferenças com base no tipo de instituição, sexo e tempo de uso. Essas descobertas têm o potencial de contribuir para uma melhor compreensão das correlações entre a atenção e o uso dos jogos, permitindo a identificação de seu impacto na função cognitiva relacionada ao processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Jogos digitais. Atenção. Comportamento. Adolescentes. Tecnologia.