

EM TEMPOS DE FREE FIRE: QUAL O LUGAR DA APRENDIZAGEM?



Samily Islane da Silva¹
Tacielly Nascimento Bispo²
Jully Silva Aureliano³
Jamile Higino Vieira⁴
Elizete Santos Balbino⁵

RESUMO

No mundo globalizado, o uso das tecnologias é cada vez mais frequente entre públicos de diversas faixas etárias. As crianças, constantemente, utilizam aparelhos celulares, *tablets* e computadores, inclusive para acessar jogos como o *Free Fire*. Esta pesquisa é fruto do interesse em conhecer: qual o papel da aprendizagem das crianças em tempos de *Free Fire*?. Assim, o objetivo central deste estudo consiste em analisar o lugar da aprendizagem em tempos de *Free Fire*, dando ênfase a algumas consequências perceptíveis nos aspectos psicológicos e da personalidade das crianças. Como procedimento metodológico, realizou-se uma pesquisa bibliográfica e um questionário aberto com oito alunos do 3º ano do Ensino Fundamental, em uma escola parceira do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência — PIBID, bem como com três supervisoras do programa. O presente artigo mostra que o tempo de tela e conteúdo que as crianças consomem precisam ser monitorados, a fim de minimizar os danos psicológicos e na personalidade das crianças, visto que o contato desenfreado com celular, *tablet* e outros aparelhos eletrônicos estão prejudicando o desenvolvimento e aprendizagem das crianças, principalmente durante a fase do desenvolvimento infantil.

Palavras-chave: Aprendizagem, Crianças, *Free Fire*, PIBID, Tecnologia.

INTRODUÇÃO

No mundo globalizado, o uso das tecnologias é cada vez mais frequente entre públicos de diversas faixas etárias e classes sociais. As crianças constantemente fazem uso de aparelhos celulares, *tablets* e computadores para consumir conteúdos digitais, bem como acessam jogos eletrônicos e virtuais de forma exagerada e, em sua maioria, sem supervisão. Há um jogo em específico que viralizou em meio às crianças e jovens, intitulado *Garena Free Fire*, que possui uma proposta de conteúdo violento e tem atraído o interesse das crianças.

¹Graduanda do curso de pedagogia da Universidade Estadual de Alagoas — UNEAL, samily.silva.2021@alunos.uneal.edu.br, bolsista do PIBID/CAPES;

²Graduanda do curso de pedagogia da Universidade Estadual de Alagoas — UNEAL, tacielly.bispo.2021@alunos.uneal.edu.br, bolsista do PIBID/CAPES;

³Graduanda do curso de pedagogia da Universidade Estadual de Alagoas — UNEAL, jully.aureliano.2021@alunos.uneal.edu.br, bolsista do PIBID/CAPES;

⁴Graduanda do curso de pedagogia da Universidade Estadual de Alagoas — UNEAL, jamile.vieira.2021@alunos.uneal.edu.br, bolsista do PIBID/CAPES;

⁵Professora orientadora: Professora adjunta do curso de pedagogia, Universidade Estadual de Alagoas — UNEAL, elizete.balbino@uneal.edu.br, bolsista do PIBID/CAPES.



Dessa forma, a pesquisa apresenta as seguintes problemáticas: qual o papel da aprendizagem das crianças em tempos de *Free Fire*? quais os impactos do jogo na vida cotidiana dessas crianças?. A partir destas inquietações, o objetivo central deste estudo consiste em analisar o papel da aprendizagem em tempos de *Free Fire*, dando ênfase a algumas consequências perceptíveis nos aspectos psicológicos e na personalidade das crianças, principalmente, no âmbito escolar. Como procedimento metodológico, utilizou-se a pesquisa bibliográfica por meio de uma abordagem qualitativa, além de utilizar um questionário aberto com oito alunos do 3º ano do Ensino Fundamental, de uma escola campo do PIBID e com três docentes supervisoras do subprojeto do curso de pedagogia do referido programa.

Utilizou-se como referencial teórico os estudos de Abreu (2013), Silva (2013), Guerra (2012), Rolim (2022), Paiva e Costa (2015), entre outros. Foi realizado um levantamento do que dizem as pesquisas a respeito do uso das tecnologias na era digital e seus impactos nas crianças, quando utilizadas de forma inadequada e, ainda, de que forma isso reflete no desenvolvimento escolar.

Nos resultados e discussões buscar-se-á compreender a influência do jogo *Free Fire* na aprendizagem escolar e as implicações que ele traz para a aprendizagem, desenvolvimento escolar e as relações sociais dos alunos, bem como revelar os aspectos negativos apresentados na personalidade e no desenvolvimento psicológico dos alunos que fazem uso desse jogo virtual.

Com base nos empreendimentos analíticos, concluiu-se que parte das crianças entrevistadas, que jogam *Free Fire*, compreendem que este não é um jogo educativo e que estimula a violência. No entanto, elas ainda jogam a fim de combater o tédio e comunicar-se com outras crianças que estão do outro lado da tela, o que pode levar ao desenvolvimento de uma dependência ao jogo.

METODOLOGIA

Como procedimento metodológico, utilizou-se a pesquisa bibliográfica e uma abordagem qualitativa, além do uso de um questionário com perguntas discursivas. A pesquisa bibliográfica, de acordo com Marconi e Lakatos (2003), abrange toda a bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, entre outros. Ainda segundo as autoras, a finalidade deste tipo de pesquisa é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto.

A opção pelo uso de um questionário discursivo se deu por acreditar que o participante tem mais liberdade para responder as perguntas elaboradas, visto que não ficará limitado a opções postas e poderá colocar sua opinião abertamente. Por possibilitar o tratamento quantitativo dos dados, este tipo de coleta torna-se o mais adequado para o desenvolvimento de levantamentos sociais (Gil, 2008, p. 113).

Os participantes da pesquisa foram oito alunos do 3º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública da rede municipal e três professoras supervisoras que fazem parte do PIBID do curso de pedagogia de uma instituição pública do estado de Alagoas. Dentre as questões elaboradas para os alunos, destacam-se a percepção das crianças sobre o jogo *Free Fire*; a perspectiva das docentes; quais as influências do jogo no comportamento dos alunos, e até onde o uso inadequado do celular influencia na aprendizagem dos alunos.

REFERENCIAL TEÓRICO

O uso das tecnologias, na sociedade hodierna, tem sido cada vez mais comum entre públicos de diversas faixas etárias e classes sociais. No mundo globalizado, o contato com as ferramentas digitais é frequente, no qual estar conectado faz parte do cotidiano de grande parte da população; conseqüentemente, as crianças também têm contato com essas tecnologias, na maioria das vezes, exageradamente. Os aparelhos tecnológicos como os celulares, os *tablets*, a televisão e os computadores ganham espaço na vida dos pequenos desde muito cedo.

Desse modo, percebe-se que “com o grande avanço tecnológico das últimas décadas, principalmente no que tange à informática, os jogos eletrônicos tornaram-se cada vez mais populares, e são uma das mais importantes atividades de lazer para crianças e adolescentes” (Spritzer; Picon, 2013, p.116).

As novas tecnologias além de proporcionarem uma maior acessibilidade aos diversos meios de comunicação, também facilita o acesso das crianças aos mecanismos digitais de entretenimento, ou seja, os jogos. Jogos estes que, a depender do viés ou proposta para os usuários, podem ser positivos ou negativos para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Muitos jogos eletrônicos são inseridos nas propostas educacionais e são positivos para o aprendizado das crianças. Em contrapartida, tem-se no mercado uma gama de jogos violentos e nada educativos, com os quais as crianças têm contato como, por exemplo, o jogo *Free Fire*.

Segundo Rolim (2022), *Garena Free Fire* é um jogo de tiro no estilo *Battle Royale* — todos contra todos — e sua metodologia baseia-se em colocar até 50 jogadores numa ilha com o objetivo de encontrarem, rapidamente, armas e equipamentos para sobreviver e eliminar

outros jogadores. À medida que a criança tem acesso a essas ferramentas digitais sem um controle adequado e supervisão do tempo de tela, ela cria uma obsessão, pois deixa de socializar pessoalmente com as pessoas para permanecer jogando.

De acordo com Abreu (2013, p. 96):

Para demonstrar a complexidade do tema, Goldberg⁶ propôs a denominação transtorno de dependência da internet, cujos sintomas incluíam, entre outros, abandono ou redução de importantes atividades profissionais ou sociais em virtude do uso da internet e apresentação de fantasias ou sonhos sobre ela.

Na direção do raciocínio de Abreu (2013), pode-se dizer que a dependência de estar conectado virtualmente aos dispositivos digitais negligencia o contato real com as pessoas, inviabiliza a socialização e as atividades vitais do meio social, de modo que o indivíduo passa a idealizar sua vida na tela e não fora dela. Paralelamente, o mesmo acontece com as crianças que estão por muito tempo jogando o jogo *Free Fire*, as quais, por passarem horas inertes no jogo, não desenvolvem vivências socioafetivas reais e, evidentemente, não cumprem as atividades básicas da vida cotidiana, como a convivência com seus familiares ou seu compromisso com os estudos.

Guerra (2012) pontua que a geração Z, os nascidos na era dos computadores e da internet, tem facilidade em usar as tecnologias e, com o contato “precoce” com os aparelhos digitais, a utilização do teclado é feita antes mesmo do lápis. É notável o quão comum as crianças navegam e mexem em aparelhos celulares, *tablets* e afins com certa facilidade, enquanto não conseguem manusear o lápis com a mesma desenvoltura. Crianças expostas aos jogos como meio de entretenimento desde muito cedo, em sua maioria, têm a psicomotricidade comprometida, haja vista que passam muito tempo realizando os mesmos movimentos e, com isso, prejudicam as articulações, como é o caso das crianças que jogam *Free Fire*.

Além disso, outros problemas podem ser identificados em crianças expostas às tecnologias e jogos eletrônicos. Paiva e Costa (2015), afirmam que desde cedo as crianças adquirem doenças psicológicas, dificuldade em socializar, relacionar-se e conviver. O pensamento de Paiva e Costa pode ser evidenciado nas crianças que jogam *Free Fire* no que diz respeito à falta de saber conviver com as diferenças, conseguir expressar seus sentimentos

⁶ Ivan K. Goldberg, psiquiatra norte-americano, ao procurar nomear uma doença ainda não conhecida pela ciência, o primeiro a ganhar notoriedade em um campo em que ainda não existia qualquer concepção clínica. O pesquisador criou, em 1986, um website chamado PsyCom.Net, que se caracteriza por ser um cyber club em que profissionais buscavam informações e trocavam experiências a respeito de questões envolvendo o uso abusivo da internet. (Abreu, 2013, p. 96).

e socializar com os colegas, bem como tornam-se crianças mais ansiosas e violentas, que enxergam a vida real como tediosa e expressam comportamentos similares aos dos jogos eletrônicos nas brincadeiras do cotidiano. Alguns autores “[...] alertam sobre a possibilidade de os cenários de jogos serem incorporados crescentemente ao sistema de ilusão” (Alves; Carvalho, 2011, p. 253).

Nessa direção, Retondar, Bonnet e Harris (2016, p. 6) afirmam que:

Tudo indica que há uma relação de causa e efeito entre gostar de jogar jogos eletrônicos violentos e ser violento com as pessoas no mundo da vida. Considerando essa lógica mecânica e causal, o jogo se apresenta como causador ou motivador de atos de violência explícitos por parte de sujeitos adeptos de tal prática.

No âmbito escolar, é fácil perceber alguns impactos do *Free Fire* na vida das crianças. Primeiramente, o baixo rendimento escolar e produtividade ocasionados pelas noites mal dormidas. Em segundo lugar, os problemas relacionados à visão, que acarretam dificuldades visuais em virtude do excesso de tela. Em terceiro lugar, a dificuldade em comunicar-se, a timidez, a ansiedade, a ânsia de querer tudo imediatamente, problemas de atenção, estresse e raiva quando não consegue realizar alguma atividade.

Frente ao exposto, Silva (2013, p. 140) argumenta que “diante das rápidas transformações sociais, a escola está sem saber para que sociedade deve formar seus alunos”. A partir dessas considerações, reafirmam-se os questionamentos que motivaram esse estudo: qual o papel da aprendizagem em tempos de *Free Fire*? que tipo de criança o mundo digital está construindo?

RESULTADOS E DISCUSSÃO

É importante salientar que a era digital trouxe pontos positivos para a sociedade como um todo, mas existem alguns aspectos que devem ser levados em consideração, como o uso excessivo do celular para jogar. À medida que a tecnologia evolui, surgem novas categorias de jogos que se tornam atrativos entre crianças e jovens de diferentes faixas etárias; contudo, o que chama mais a atenção é a quantidade de tempo destinado a esses jogos e a série de problemas imensuráveis para esse público (Costa; Góes; Abreu, 2013).

Sendo assim, é importante compreender que o uso do celular tem que ser dosado, ou seja, as crianças e jovens têm que ter acesso, mas deve ser por um tempo determinado. Outro ponto que deve ser mencionado é a categoria de jogos aos quais as crianças têm acesso, como por exemplo, se os jogos são apropriados para a idade delas.

Com base nas respostas obtidas no questionário aplicado aos alunos, percebeu-se que muitos fazem uso dos jogos digitais a fim de comunicar-se ou passar o tempo, principalmente no jogo *Free Fire*, que envolve fases, além de promover a comunicação com outras pessoas que estão participando da mesma jogada e elevando o *ranking*⁷. O questionário continha cinco perguntas expostas no quadro 1, cujo objetivo central é saber o que as crianças acham do jogo *Free Fire*.

O questionário foi respondido por oito crianças que, nesta pesquisa, com o objetivo de preservar o anonimato delas, serão denominadas como C1, C2, C3, C4, C5, C6, C7 e C8.

Quadro 1- Perguntas e respostas das crianças

Perguntas	Respostas das Crianças
Quanto tempo vocês jogam por dia?	C1 - Em média 2 horas.
	C2 - Em média 10 minutos à 1 hora, pois meus pais ficam olhando.
	C3 - Em média 3 horas.
	C4 - Em média 1 hora.
	C5 - Em média 1 hora e 30 minutos.
	C6 - Em média 1 hora e 30 minutos.
	C7 - Em média 1 hora e 30 minutos.
	C8 - Em média 1 hora e 30 minutos.
Por que vocês gostam do jogo <i>Free Fire</i> ?	C1 - Porque eu fico conversando com outras crianças.
	C2 - Porque eu fico brincando e conversando.
	C3 - Porque eu quero conseguir um mestre.
	C4 - Jogo para sair do tédio.
	C5 - Porque é bom.
	C6 - Porque é bom.

⁷ *Ranking* - As crianças começam a competir entre si para conquistar sua patente.

	C7 - Porque é um jogo de tiro e eu quero ser policial.
	C8 - Porque é um jogo de matar.
Vocês acham que é educativo?	As C 1, 2, 3, 4 disseram que não é educativo.
	As C 5, 6, 7, 8 disseram sim, que é educativo.
O que vocês veem de negativo no jogo?	C1 - Tem muito palavrão.
	C2 - Porque é de matar.
	C3 - Porque tem arma.
	C4 - Porque tem arma.
	C5 - Tem hacker.
	C6 - Não soube responder.
	C7 - Não soube responder.
	C8 - Não soube responder.

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Ao analisar as respostas obtidas no questionário, nota-se que as crianças jogam para sair do tédio e ter com quem se comunicar. No segundo ponto, é exposta a quantidade de tempo que as crianças dedicam para o jogo — em média, mais de uma hora —. Acerca disso, vale ressaltar que apenas a criança 2 mencionou que seus pais monitoram a quantidade de tempo que ela gasta jogando. No terceiro ponto, as crianças tentaram justificar porque elas gostam do jogo *Free Fire*. As respostas giraram em torno do fato de que gostam de conversar com outras crianças, que é divertido brincar e que apreciam jogos de tiro, pois tem armas. Além disso, mencionaram que jogam para conseguir alguns personagens, ou seja, para elevar a patente ou subir no *ranking* e alcançar o nível de mestre.

Os jogos são projetados para envolver ativamente o jogador com seu sistema e este sistema reagir de volta de acordo com a ação do jogador (Granic; Lobel; Engels, 2014). É isso que acontece quando as crianças estão jogando *Free Fire*, envolvem-se com a proposta do jogo, com o sistema, e, a partir disso, se comunicam com as outras crianças e brincam, como citado nas respostas ao questionário.

No quarto ponto, as crianças tinham que falar de acordo com a sua percepção sobre o poder educativo do jogo. As crianças 1, 2, 3, 4 afirmaram que ele não pode ser considerado educativo por conter muitos palavrões por parte dos adversários, pois estimula a violência, enquanto as demais crianças disseram que é educativo. Pode-se afirmar que 50% das crianças sabem que o jogo não é educativo, mas continuam jogando. Por outro lado, as crianças que afirmaram ser educativo não conseguiram identificar quais são os pontos positivos.

No quinto ponto, os participantes teriam que informar quais eram os pontos negativos do jogo. As crianças 6, 7 e 8 não souberam responder, mas as demais pontuaram que o jogo é violento, uma vez que possui armas, mortes e *hacker*⁸.

É perceptível que algumas crianças compreendem que o jogo *Garena Free Fire* não é educativo, posto que ele não oferece conteúdos que agregam significados positivos para a vida pessoal ou escolar. No entanto, apoiam-se na ideia de que o jogo é bom, pela possibilidade de conseguirem se comunicar com outras pessoas, fazerem amigos e se divertirem juntos.

De acordo com Retondar, Bonnet e Harris (2016, p. 6) “[...] à vivência de jogos nos quais a violência é o enredo dominante, não podemos deixar de pensar, num primeiro momento, que tal influência irá penetrar na subjetividade desse jogador e culminar em atitudes violentas”.

Nesse sentido, a pesquisa foi realizada, sobretudo, pelo desejo de compreender se o jogo em questão interfere ou não na aprendizagem escolar, e até que ponto pode estimular o comportamento violento das crianças.

Além disso, a entrevista foi ampliada para as professoras supervisoras das escolas-campos parceira do PIBID do curso de pedagogia, por meio da participação de três docentes. Para isso, utilizou-se um questionário com cinco perguntas elaboradas pelas autoras e enviadas às professoras pela plataforma do *Google forms*. As perguntas e respostas estão expostas no quadro 2.

Quadro 2 – Perguntas e respostas das professoras-supervisoras do PIBID

Você conhece o jogo <i>Free Fire</i> ? Sabe como funciona?	Professora A - Não. Só por comentários. Não tenho conhecimento de como funciona.
	Professora B - Um jogo de tiro muito violento.
	Professora C - Sim.

⁸ *Hacker* - O recebimento dessa nomenclatura refere-se a alguns jogadores que desejam adquirir tais itens premium e dominar outros usuários no *Free Fire*, usam meios injustos para progredir, normalmente, pessoas que utilizam esses meios são banidas do jogo.

O que vocês docentes acham do excesso de tela para crianças?	Professora A - Preocupante, pois o uso excessivo de telas pode desencadear problemas de saúde e baixo rendimento escolar dos alunos.
	Professora B - Altamente prejudicial para o desenvolvimento das crianças.
	Professora C - Muito prejudicial à memória e saúde das crianças. Atrapalha o aprendizado e prejudica durante a aula por ficarem muito tempo no jogo, ficam sem dormir durante a noite e acaba dormindo na aula.
Vocês veem mudanças de comportamento nas crianças que jogam jogos violentos como o <i>Free Fire</i> ? Quais?	Professora A - Sim. Geralmente são grupos de crianças com mais dificuldade de lidar em sala e conseqüentemente com mais problemas no aprendizado e convívio social.
	Professora B - Sim, agitação, falta de paciência, falta de concentração, sono na hora da aula, atitudes agressivas nas palavras e no comportamento.
	Professora C - Sim. Ficam mais agitadas.
Quais dificuldades de aprendizagem ou danos você percebe no seu aluno devido ao uso indevido do celular?	Professora A - Baixo rendimento escolar; dificuldades de comunicação social; histórico de violência na escola; falta de concentração nas aulas; problemas de visão; impactos no desenvolvimento cognitivo e etc.
	Professora B - Queda no rendimento.
	Professora C - Falta de concentração.
Você vê algum ponto negativo do jogo <i>Free Fire</i> para o desenvolvimento do seu aluno? Quais?	Professora A - Sim. São vários. Vejo que os alunos que fazem uso do jogo <i>Free Fire</i> são alunos mais relaxados, sem interesse em participar das aulas, são alunos que não se concentram na sala e tem dificuldades em se envolver nas atividades de aprendizagem.
	Professora B - Sim, matar os participantes do jogo e uso de arma.
	Professora C - Sim. Falta de concentração, lentidão e irritabilidade.

Fonte: Arquivo pessoal das autoras.

Conforme a análise dos resultados expostos é notório que o jogo *Free Fire* traz conseqüências negativas para a aprendizagem das crianças. No primeiro questionamento, a professora A não conhece o jogo, ou seja, não sabe como funciona, pois apenas ouviu alguns comentários sobre ele. Em contrapartida, as professoras B e C conhecem o jogo. No segundo questionamento, as professoras-supervisoras teriam que discorrer sobre o que acham do tempo excessivo que as crianças passam frente à tela, ao que reconheceram seu caráter prejudicial para as crianças, por estar afetando o seu rendimento escolar e atuar potencialmente no desencadeamento de problemas de saúde.

De acordo com Spritzer, Picon (2013, p.121):

[...] O uso intenso dos jogos poderia acabar levando o indivíduo a uma série de prejuízos (fracasso escolar ou no trabalho, dificuldades de relacionamento com outras pessoas, isolamento social, aumento de peso em decorrência do sedentarismo, etc.) e com isso propiciaria o desenvolvimento de problemas como depressão, ansiedade e agressividade.

Nessa perspectiva, jogar jogos eletrônicos como o *Free Fire* pode gerar essas comorbidades, visto que as crianças que jogam tendem a fazer uso excessivo do celular, prejudicial para sua saúde e para o seu rendimento escolar, como apontado pelas professoras-supervisoras. No terceiro questionamento, o objetivo era saber se elas identificavam diferença no comportamento das crianças que jogam *Free Fire*. As professoras B e C citam que um dos comportamentos mais notáveis é a agitação. A professora B continua seu discurso e diz que as crianças são impacientes, apresentam sonolência durante a aula, não se concentram e apresentam comportamentos violentos somados ao uso de palavras agressivas.

Na literatura consultada, “pesquisas revelaram que os jogos violentos podem levar a comportamentos agressivos e à delinquência” (Alves; Carvalho, 2011, p. 252). Para corroborar isto, na fala da professora B, constata-se a veracidade do que narram as pesquisas em relação aos comportamentos violentos fruto de jogos agressivos, que recomendam evitar jogar logo antes de dormir (Alves; Carvalho, 2011).

No terceiro questionamento, a professora A menciona que as crianças que passam muito tempo em tela apresentam mais dificuldade de lidar com a vivência em sala de aula, de se relacionar com as demais crianças, além de não conseguirem aprender de modo eficaz. No quarto questionamento, as professoras mencionaram pontos em comum, como a professora A e B, ao mencionar o baixo rendimento, e a professora A e C, ao citarem que as crianças apresentam falta de concentração.

Ao final da entrevista, observou-se que os jogos violentos como o *Free Fire* são prejudiciais para o desenvolvimento e para a aprendizagem das crianças, pelo fato de afetarem a personalidade e o comportamento no âmbito social, uma vez que a criança projeta o que ela vivencia no jogo em seu cotidiano (Retondar; Bonnet; Harris, 2016).

Desse modo, os jogos violentos não são apropriados para crianças com a faixa etária entre 8 ou 9 anos. Sabe-se, no entanto, que cada vez mais esses jogos têm conquistado o público infantil e, por essa razão, é necessário que os pais fiquem atentos à quantidade de tempo que as crianças direcionam a eles, com o intuito de não afetar o rendimento escolar das crianças. Nesse viés, a pesquisa realizada demonstrou que esse tipo de jogo não contribui positivamente para a aprendizagem das crianças.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nos resultados e discussões obtidos, pode-se concluir que os jogos com temáticas violentas, especificamente o *Garena Free Fire*, têm ganhado cada vez mais espaço na rotina diária das crianças. Este é um fato preocupante, visto que as bases cognitivas nessa fase ainda estão em fase de construção e que as cenas de violência reproduzidas neste jogo podem causar impactos negativos no processo de desenvolvimento social das crianças, tendo como aspecto mais visível as possíveis atitudes violentas com pessoas do convívio diário.

Uma das propostas usadas no jogo é a de que quanto mais preciso for o tiro, maior a pontuação, além da morte imediata do oponente; em vista disso, a competitividade, emoção e satisfação instantânea, pela possibilidade de acerto, são despertadas. Essa satisfação momentânea colabora para deixar o cenário ainda mais viciante, uma vez que a cada partida o jogador vai procurar melhorar sua habilidade de mira, como também a velocidade na execução. Dessa forma, a criança cria aos poucos um vício no qual o objetivo é sempre buscar ser o vencedor da partida e, assim, subir nos níveis do *ranking*.

Sem dúvidas, jogos como *Garena Free Fire* não proporcionam nenhum tipo de aprendizagem para seus jogadores; pelo contrário, além de causar danos psicológicos refletidos em ações violentas, causam também dependência da tela. A falta de supervisão dos responsáveis sobre o uso dos equipamentos eletrônicos que as crianças manuseiam é o fator principal que agrava esse descontrole no acesso que os pequenos têm sobre os jogos. Em tempos de *Free Fire*, a aprendizagem não acontece e a falta de supervisão faz com que a criança passe mais tempo jogando do que dedicando-se a outra atividade que pode vir a contribuir verdadeiramente para seu desenvolvimento cognitivo.

Conclui-se, por fim, ressaltando-se a importância da continuação de pesquisas a respeito dos impactos psicológicos que esse jogo traz, principalmente, na fase do desenvolvimento infantil. Espera-se, ainda, que os resultados alcançados possam servir de alerta para os responsáveis ficarem atentos ao tempo de uso destas tecnologias e para que estabeleçam diálogos produtivos com suas crianças sobre os aspectos negativos que esse tipo de entretenimento traz.

REFERÊNCIAS

ABREU, C. N. Dependência de Internet. In: ABREU, C. N.; EISENSTEIN, E.; ESTEFENON, S. G. B. (Org.). **Vivendo esse mundo Digital: Impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais**. Porto Alegre: Artmed, 2013. p. 95-103. E-book.

Disponível em: <https://vdoc.pub/download/vivendo-esse-mundo-digital-50o8m8074v60>.
Acesso em: 22 jun. 2023.

ALVES, L.; CARVALHO, A. M. Videogame: é do bem ou do mal? Como orientar pais. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 16, n. 2, p. 251-258, 2011. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pe/a/TrzgDxHKQfwXKfBQdLC7XXQ/?lang=pt&format=pdf>.
Acesso em: 24 ago. 2023.

COSTA, M. L.; GÓES, D. S.; ABREU, C. N. Dependência de celular. In: ABREU, C. N.; EISENSTEIN, E.; ESTEFENON, S. G. B. (Org). **Vivendo esse mundo digital: Impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais**. Porto Alegre: Artmed, 2013, p.104-115. Disponível em: <https://vdoc.pub/download/vivendo-esse-mundo-digital-50o8m8074v60>.
Acesso em: 25 ago. 2023.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GRANIC, I.; LOBEL, A.; ENGELS, Rutger C. M. E. The Benefits of Playing Video Games. American Psychological Association, Washington, 2014. Disponível em: <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>. Acesso em: 26 ago.2023.

GUERRA, R. Até que ponto a tecnologia faz mal na infância?. **Tecmundo**, 2012. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/estilo-de-vida/32723-ate-que-ponto-a-tecnologia-faz-mal-na-infancia-.htm>. Acesso em: 17 jul. 2023.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

PAIVA, Natália M. N.; COSTA, J. S. A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça. **Psicologia.PT**, Portugal, 2015. Disponível em: <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2023.

RETONDAR, J. J. M.; BONNET, J. C; HARRIS, E.R. Assumpção. Jogos eletrônicos: corporalidade, violência e compulsividade. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/zD9VnBmkBNTgrRLhZ6PSQ3N/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 25 ago. 2023.

ROLIM, R. Free Fire: vantagens e desvantagens do Battle Royale da Garena. **Free Fire mania**, 2022. Disponível em: <https://www.freefiremania.com.br/noticia/free-fire-vantagens-e-desvantagens-do-battle-royale-da-garena.html>. Acesso em: 17 jul. 2023.

SILVA, P. K. L. A escola na era digital. In: ABREU, C. N.; EISENSTEIN, E.; ESTEFENON, S. G. B. (Orgs.). **Vivendo esse mundo Digital: Impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais**. Porto Alegre: Artmed, 2013. P. 137-145. E book. Disponível em: <https://vdoc.pub/download/vivendo-esse-mundo-digital-50o8m8074v60>. Acesso em: 22 jun. 2023.

SPRITZER, D. T.; PICON, F. Dependência de jogos eletrônicos. In: ABREU, C. N. de; EISENSTEIN, E.; ESTEFENON, S. G. B. (Orgs.). **Vivendo esse mundo Digital: Impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais**. Porto Alegre: Artmed, 2013. p. 116-124. E-book. Disponível em: <https://vdoc.pub/download/vivendo-esse-mundo-digital50o8m8074v60>. Acesso em: 22 jun. 2023.