

# **A INFLUÊNCIA DOS PROGRAMAS INFANTIS E JOGOS NO COMPORTAMENTO DAS CRIANÇAS EM SALAS DE AULA (APOIO SANTANDER)**

**Aluno:** Bruno Batista Lourençato

**Orientadora:** Profa. Kethi Cristina do Rosário Squecola Alexandre

**Curso:** Psicologia

**Campus:** São José do Rio Preto

A pesquisa teve por objetivo avaliar a influência dos desenhos animados e dos jogos eletrônicos no comportamento e desenvolvimento das crianças e ver como isso afeta a dinâmica em sala de aula; aprimorar ou desenvolver a dinâmica em sala de aula e, por fim, conhecer os métodos utilizados pelos professores para melhorar o ensino-aprendizagem e contornar os problemas que surgem por decorrência dessa problemática. O método utilizado foi uma pesquisa de campo qualitativa que utiliza um inventário para obtenção de dados e conclusão da teoria. Foi utilizado um modelo semiestruturado de entrevista com professores e alunos para entender como as crianças se comportam em ambiente escolar, quais programas e jogos elas demonstram mais gostar e como se percebe essa relação dos alunos com as novas tecnologias. Com a análise desses dados, concluiu-se que os professores estão à parte dessa programação, mas ainda têm muito o que conhecer desse universo; o conteúdo *on demand* é o mais buscado pelas crianças e é nesse espaço em que há o perigo, pois, sem uma boa fiscalização de pais e educadores, as crianças podem ser expostas a conteúdos impróprios que acabam reproduzindo e tomando como partes de si, no entanto, todo esse aparato tecnológico pode oferecer grande recurso para se trabalhar com as crianças e desenvolvê-las de maneira muito satisfatória. Professores possuem, então, uma grande ferramenta de ensino e precisam saber melhor como aproveitá-la. Com o surgimento da pandemia da Covid-19, muitos professores viram a necessidade de se aperfeiçoarem nessas tecnologias e, se isso for integrado à educação básica, o ganho das crianças só tende a aumentar.