Resumo

Este resumo consiste na análise do artigo “Interpretando a influência dos jogos eletrônicos no comportamento dos jovens” dos autores Vanessa de Oliveira e Sidney Carlos Ferrari da Fatec-Ourinhos.

No artigo, os autores têm como **OBJETIVO** identificar através de estudos e observações se existe uma possível relação dos jogos digitais, com o comportamento dos adolescentes no que se refere a estudos, tempo de sono e tendências violentas, eles partem da preocupação dos pais com o **PROBLEMA** de que os jogos tem obtido grande dedicação dos jovens, e isso pode estar fazendo com que eles não se dediquem e não deem a devida seriedade a assuntos importantes, trazendo diversos impactos negativos para as vidas desses jovens.

Ao realizar esse artigo os autores levam como **HIPÓTESE** que jogos eletrônicos podem influenciar no comportamento de jovens, a **METODOLOGIA** utilizada para conduzir a pesquisa foi uma análise quantitativa com uma técnica de amostragem não probabilística por conveniência, um grupo de 80 jovens frequentadores de LAN Houses na cidade, teve seu comportamento analisado por um determinado período.

Após realizar todas as pesquisas foram alcançados **RESULTADOS** mostrando que jovens que jogavam com frequência, realizam menos atividades físicas, e hábitos relacionados a leitura e desempenho escolar sofrem poucas influências ou nenhuma até, já a respeito da violência, alguns adolescentes afirmam se sentirem felizes com as cenas violentas e desejam praticar na vida real, ao final foi possível **CONCLUIR** que de fato os jogos eletrônicos podem influenciar em questões do dia a dia dos jovens, e que em alguns casos pode trazer alguns comportamentos negativos que atrapalham seriamente os jovens.