

VIDEOJOGOS E ATIVIDADE FÍSICA – A REPRESENTAÇÃO QUE OS PAIS TÊM SOBRE A DICOTOMIA

VIDEOGAMES AND PHYSICAL ACTIVITY – PARENTAL REPRESENTATIONS ABOUT THE DICOTOMY

Coimbra, Sílvia¹,

Petrica, João ²

¹ IPCB, Castelo Branco, Portugal

² Sport, Health & Exercise Reseach Unit (SHERU)

Instituto Politécnico de Castelo Branco, Portugal

RESUMO

Tecnologias como os videojogos chamam a atenção das crianças, que jogam o jogo que querem durante o tempo que querem, sem que os pais, por vezes, se apercebam que isso acontece.

Este estudo pretende analisar e interpretar a representação que os pais têm sobre o tempo de jogo em videojogos, dos seus filhos com idade de frequentar o 1.ºCiclo.

Para conhecer a representação dos pais em relação ao tempo que as crianças passam a jogar videojogos durante a semana e fim de semana, em relação à importância que atribuem aos videojogos no desenvolvimento das crianças e, ainda, quanto à opção das crianças entre a prática de videojogos e a prática de atividades físicas, utilizámos um questionário. Este foi entregue a 163 pais de três escolas, com idade compreendida entre os 6 e os 10 anos.

Após a análise verificou-se que apenas duas das diversas hipóteses se confirmaram, havendo diferenças estatisticamente significativas.

Palavras-chaves: Videojogos; Desenvolvimento; Tempo de jogo; Atividade física.

ABSTRACT

Some technologies such as video games, catch children's attention, who spend some time playing them, without their parents sometimes realizing that this happens.

This study aims at analyzing and interpreting the representation that primary school children's parents have about their playing time in video games.

In order to know about the representation parents have of the time their children spend playing video games during the week and on weekends, the importance they attach to video games on children's development, and the children's option between playing video games and doing physical activities, we used a questionnaire. This was given to 163 parents from three schools, aged between 6 and 10 years.

After analysis it was found that only two of several hypotheses are confirmed statistically significant differences.

Keywords: Video Games, Development, Play Time, Physical Activity.

INTRODUÇÃO

Os videogames são um fenómeno com um crescimento progressivo desde a década de 70, alojando-se na vida das crianças, dos jovens e até mesmo na dos adultos, que atualmente passam grande parte do seu tempo saltitando de ecrã para ecrã, entre televisão, consolas e computadores, entre outros (Gros, 2008).

As crianças ao jogarem videogames nem sempre têm atenção ao seu conteúdo, nem ao tempo que jogam. No entanto, Moita (2007) considera que é importante ter atenção aos conteú-

dos e número de horas que as crianças passam em frente ao ecrã de uma televisão, de um computador ou de uma consola, pois quando esta situação acontece outras atividades como o desporto e a leitura ficam para trás. Marivoet (2001) defende mesmo que novas tecnologias, como os videojogos, e a televisão são utilizadas por muitos jovens nos seus tempos livres, envés de alguma atividade desportiva.

Ao passarem tantas horas em frente a um ecrã as crianças podem estar a tornar-se pequenas pessoas inativas, porque as horas que passam a jogar videojogos poderiam ser dedicadas à atividade física, tornando assim as crianças mais ativas e menos sedentárias (Bergamasco et al., 2008).

Visando o avanço das novas tecnologias e o crescente interesse das crianças nos videojogos, consideramos que seria pertinente fazer um estudo exploratório sobre a representação que os pais têm sobre o tempo de jogo em videojogos, dos seus filhos com idade de frequentar o 1.ºCiclo.

MÉTODO

AMOSTRA

O estudo decorreu no Distrito de Castelo Branco, em dez turmas do 1.º Ciclo. As 10 turmas pertenciam a duas escolas Sede de Agrupamento e a terceira escola pertencente a um dos agrupamentos em estudo.

Os alunos de cada uma das turmas foram o “meio de transporte” do instrumento de recolha de dados, pois os respondentes, a amostra, foram os Encarregados de Educação. Os dados analisados correspondem aos alunos de cada uma das turmas, sendo eles 102 rapazes e 88 raparigas, que têm uma idade compreendida entre os 6 e os 10 anos. A amostra considerada é de N=163.

INSTRUMENTOS

Uma vez que o estudo pretende conhecer a representação dos pais sobre o tempo de jogo em videojogos, qual a sua opinião em relação ao fator que os leva a deixarem jogar os seus filhos, quem joga mais, se o sexo feminino ou o masculino e o que escolheriam se tivessem que escolher entre jogar videojogos ou praticar alguma atividade física, utilizámos como instrumento de recolha de dados o questionário.

As questões do questionário são de resposta fechada, numa escala de intensidade, tipo Likert, em que 5 é uma resposta muito favorável e 1 muito desfavorável. Foi utilizada esta escala por ser mais fácil de construir, utilizar e codificar e por ser a mais indicada para recolher o grau de intensidade de uma representação (Cunha, 2007).

PROCEDIMENTOS

Foi estabelecido contacto com os Agrupamentos de Escola e com os coordenadores de 1. Ciclo de cada agrupamento para explicar os objetivos do estudo e solicitar o seu auxílio no mesmo. Os questionários foram entregues aos professores titulares de turma, em mão, que por sua vez os entregaram aos seus alunos de forma a fazê-los chegar aos pais, a amostra. Foi estipulado uma data para recolha dos mesmos, aquando da data marcada, os questionários foram recolhidos, junto de todos os professores.

ANÁLISE ESTATÍSTICA

Para a análise de dados utilizamos dois programas, o Microsoft Office Excel 2007, recorrendo à média aritmética, e o SPSS Statistics 17.0 - Predictive Analytics Software and Solutions, utilizando a prova de Kruskal-Wallis e a prova U de Mann-Whitney, tendo sido adotado o nível de significância de 0,05% (Petrica, 2003).

Em algumas das questões analisadas o $N \neq 163$, esta ocorrência deve-se ao facto de algumas respostas virem em branco e em

alguns casos os pais responderam por duas crianças. Na situação em que os pais respondiam por duas crianças, ponderámos que em algumas questões as suas respostas não deveriam ser consideradas, pois estas não iriam interferir com os resultados obtidos.

RESULTADOS

Os resultados obtidos indicam que os pais inquiridos ainda não têm uma opinião muito concreta relativamente à influência dos videojogos no desenvolvimento das crianças, no entanto já estão mais atentos ao tempo de jogo dos filhos.

Itens	Média
Importantes para a formação das crianças.	2,96
Permitem melhor integração social.	2,74
Distração e desconpressão da pressão diária.	3,27
Desenvolvem a autoestima.	2,8
Desenvolvem a agressividade.	3,44
São dispensáveis da educação das crianças.	3,276
É um incentivo, como forma de recompensa.	2,95
Desvalorização social.	2,8
Média total	3,05

Tabela 1 - Média das respostas dos inquiridos em relação à influência dos videojogos no desenvolvimento das crianças

Abordando a questão do tempo despendido a jogar videojogos, percebemos que durante a semana as crianças jogam menos horas, em comparação com o fim de semana. Durante o fim de semana o número de crianças que joga e o número de horas que jogam aumentam. Verificamos ainda que são os rapazes quem passam mais tempo a jogar, e a maioria das crianças jogam

“até 1h”. Observamos ainda que no fim de semana o número de raparigas que joga aumentou, mas mesmo assim os rapazes são os que jogam mais e durante mais tempo, verificando-se que existem diferenças estatisticamente significativas (p -value = 0,002). Relativamente à frequência de jogo aumentar com a idade, analisámos em duas perspetivas. Analisámos a resposta dos pais quando questionados diretamente, e analisámos a idade em função do tempo de jogo. Na primeira perspetiva os dados foram pouco conclusivos, numa amostra de 160 respondentes, 31,3% responderam “discordo”, 31,3% responderam “nem concordo nem discordo”, 31,3% responderam “concordo”, 2,5% “concordo plenamente” e por fim 3,8% responderam “discordo totalmente”. Na segunda perspetiva concluímos que a idade é uma influência do tempo de jogo. Através da análise estatística desta questão, verificou-se que apenas no fim de semana a idade influencia significativamente o tempo de jogo (p -value = 0,002), sendo os 8, os 9 e os mais de 9 anos, as idades que influenciam os resultados. Quando questionámos os pais quanto à representação dos mesmos em relação à escolha entre videojogos ou atividade física, a média das respostas foi 2,202. Este valor faz-nos depreender que para os inquiridos os seus filhos não precisam de incentivos para praticar atividade física, tal como se tiverem que escolher entre videojogos ou praticarem atividade física, não escolhem os videojogos. Quando analisámos descritivamente esta última questão em função do sexo, percebemos que tanto os rapazes como as raparigas se tivessem que escolher entre videojogos ou atividade física não escolheriam os videojogos, obtendo esses mesmos resultados na análise estatística, verificando-se que não há diferenças estatisticamente significativas (p -value = 0,842).

DISCUSSÃO

Os dados obtidos, mostram-nos que segundo a representação dos pais, tanto durante a semana como no fim de semana, os seus filhos jogam até uma hora. Segundo Graells (citado por Pereira, 2007) o recomendado para as crianças é que elas joguem entre 30 a 60 minutos.

Embora, segundo os dados obtidos, as crianças sejam maioritariamente jogadores de fim de semana, é importante que os pais tenham uma noção dos efeitos dos videojogos no desenvolvimento das mesmas, pois “jogar videojogos é uma atividade importante para as crianças e jovens. Aliás, faz parte da sua cultura e é um fator de sociabilização” (Pereira, 2007, p.156).

Dos pais inquiridos, a maioria acredita que embora os filhos joguem videojogos ainda se sentem motivados para praticar atividade física. Segundo o estudo realizado por Pereira, Ramos e Pereira (2009) não só é possível conciliar a prática de videojogos com o desporto, como esta sincronia favorece ambas as práticas. Contudo estes resultados vão contra os padrões considerados habituais pelo senso comum.

Quando analisamos os dados, tendo em consideração o género e a idade das crianças percebemos que os dados obtidos estão de acordo com os estudos levados a cabo por Ferrer e Román (2006), Gutiérrez (2004) e Estalló (1995), entre outros, ou seja, os rapazes são quem mais jogam, e a idade influencia o tempo de jogo.

CONCLUSÕES

Este estudo pretende dar um contributo a pais e professores, em específico, e a toda a comunidade. Dado que as novas tecnologias, como os videojogos, são uma constante na vida das crianças e é importante saber o tempo que estas gastam com os mesmos.

Os dados obtidos permitem-nos afirmar que os jogadores são maioritariamente jogadores de fim de semana e que são poucos os que ultrapassam o tempo de jogo em videojogos recomendados pelos especialistas,

Os resultados obtidos possibilitam-nos inferir que, segundo a representação dos pais, as crianças ainda não estão totalmente rendidas aos videojogos, embora passem algum tempo a jogar.

Tendo em conta todos os resultados que obtivemos consideramos que, no Distrito de Castelo Branco, segundo a representação dos pais as crianças ainda não dedicam muito tempo a jogar videojogos. No entanto os pais ainda não fazem uma supervisão adequada do tempo de jogo, nem têm uma noção concreta dos efeitos dos videojogos na vida das crianças.

REFERÊNCIAS²

- Bergamasco, J. Brioschi, J. Lemes, P. Simões, G. Viebig, R. (2008). *Promoção da actividade física na infância como forma de prevenção de futuras doenças crónicas*. In Revista Digital. Ano 13. n.º 121. Buenos Aires
- Cunha, A. (2007). *Formação de professores – A investigação por questionário e entrevista um exemplo prático*. Vila Nova de Famalicão. Editorial Magnólia.
- Estalló, J. (1995). *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona: Planeta.
- Ferrer, M. Román, J. (2006, Junho). *El uso de videojuegos en niños de 7 a 12 años. Una aproximación mediante encuesta*. In Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías.(7). p. 1-15.
- Gros, B. (coord.) (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona. Grao
- Gutiérrez, E. (coord.) (2004). *La Diferencia Sexual en el Análisis de los Videojuegos*. Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales)/CIDE (Ministerio de Educación y Ciencia). Recuperado a 2 de Outubro de 2011, de <http://www3.unileon.es/dp/ado/ENRIQUE/Documento/libro-videojuegos.pdf>
- Marivoet, S. (2001). *Hábitos Desportivos da População Portuguesa: estudo da procura da prática desportiva*. Lisboa. INFED / MJD.
- Moita, F. (2007). *Game On: Jogos Electrónicos na Escola e na Vida*. Guanabara. Editora Alínea.

2 De acordo com o estilo APA – American Psychological Association 2010

Pereira, C. Ramos, A. Pereira, B. (2009). *Videojogos e práticas desportivas*. Em conferência de ciências e artes dos videojogos, “Videojogos 2009: actas.” [Aveiro: Sociedade Portuguesa de Ciências e Videojogos].

Pereira, L. (2007). *Os videojogos na aprendizagem: estudo sobre as preferências dos alunos do 9.º ano e sobre as perspectivas das editoras*. Dissertação de Mestrado, Universidade do Minho. Braga.

Petrica, J. (2003). *A Formação de professores de Educação Física – Análise da dimensão visível e invisível do ensino em função de modelos distintos de preparação para a prática*. Dissertação de Doutoramento. volume I. Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro. Vila Real.

