



Instituto Politécnico
de Castelo Branco
Escola Superior
de Educação

A nova dependência do século XXI - Os videojogos: um estudo em contexto escolar

Mariana Cruz Oliveira Torres

Orientador

Professora Doutora Maria João Guardado Moreira

Coorientador

Professora Clotilde Alves Agostinho

Trabalho de Projeto apresentado à Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Castelo Branco para cumprimento dos requisitos necessários ao grau de Mestre em Intervenção Social Escolar, realizada sob a orientação científica da Professora Doutora Maria João Guardado Moreira e Professora Clotilde Alves Agostinho, do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

Setembro de 2020

Composição do júri

Presidente do júri

Professor coordenador, João Júlio de Matos Serrano”

Vogais

Doutora, Isabel Maria Marques Alberto”

Professora Auxiliar da Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade de Coimbra (Arguente)

Professora, Clotilde Alves Nunes Agostinho”

Professora Adjunta da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Castelo Branco (Orientadora)

Agradecimentos

Em primeiro lugar, um agradecimento muito especial à minha mãe que me apoiou em todos os momentos e me incentivou a continuar e a não desistir dos meus sonhos. Ao meu pai, por fazer os possíveis e impossíveis para que eu realize todos os meus sonhos. À avó Margarida que foi a minha companheira durante a fase final deste trabalho projeto.

Obrigada aos meus restantes familiares que sempre se preocuparam e me incentivaram a terminar esta etapa da minha vida académica.

À minha família académica, aos meus colegas de casa, pela paciência e compreensão nos momentos mais difíceis deste processo.

Um agradecimento ao Diretor do Agrupamento de Escolas Amato Lusitano, Professor João Belém, ao Coordenador da Escola João Roiz, Professor António Rosa, pela pronta disponibilidade, colaboração e apoio. Às Diretoras de Turma, Professora Elsa Belo, Professora Paula Pinto e Professora Maria de Lurdes Rodrigues, agradeço a colaboração e disponibilidade que em muito contribuíram para a realização deste trabalho projeto.

Um agradecimento muito especial à minha orientadora, Professora Doutora Maria João Guardado Moreira, pela orientação ao longo deste processo e à minha coorientadora, Professora Clotilde Alves Agostinho, por estar sempre disponível para me orientar.

Ao Professor Paulo Silveira, agradeço a sua disponibilidade para esclarecer as minhas dúvidas no tratamento estatístico dos dados.

Por último, o meu muito obrigada aos Encarregados de Educação e Alunos que colaboraram com interesse e motivação e fizeram com que esta investigação se tornasse possível.

Bem-haja a todos do fundo do coração!

Resumo

A problemática da dependência de videogames é recente em Portugal, e requer que sejam implementadas medidas no sentido de alertar para esta nova dependência que muitos desconhecem. Alertar para as consequências que o excesso de horas a jogar videogames pode conduzir à dependência.

Considerando a escola uma instituição importante para a prevenção/sensibilização desta problemática, no sentido de alertar para possíveis situações de crianças ou jovens ficarem dependentes de videogames.

No presente trabalho projeto pretende-se perceber se existem casos de dependência de videogames em crianças do 2º ciclo do ensino básico, nomeadamente em três turmas do 5º ano, sendo a amostra constituída por 43 alunos, conhecer os seus hábitos de jogo, assim como dos encarregados de educação que perfazem uma amostra de 40 encarregados de educação, averiguar o seu conhecimento em relação aos jogos que os filhos jogam, e o papel da escola em relação à problemática em estudo.

Os resultados do presente estudo evidenciam que não existem alunos dependentes de videogames, que estes conhecem os seus hábitos de jogo e as atividades alternativas aos videogames e o seu conhecimento em relação à problemática.

Conclui-se também que os encarregados de educação têm conhecimento dos hábitos de jogo dos seus educandos e das consequências que o uso excessivo de horas a jogar videogames pode provocar. São igualmente conhecedores das regras que se devem implementar para prevenir o uso problemático de videogames.

A nível da escola pode-se concluir que, de acordo com as Diretoras de Turma entrevistadas, a escola tem um papel ativo na prevenção deste tipo de dependência, designadamente a realização de palestras sobre as novas tecnologias e os videogames. Os mesmos temas também são abordados na disciplina de Tecnologias da Informação e da Comunicação.

Apesar da escola já ter realizado palestras sobre a problemática dos videogames, os alunos que fazem parte da amostra deste estudo afirmaram que nunca tinham participado em atividades de sensibilização relacionadas com esta problemática. Deste modo, apresentamos uma proposta de intervenção para sensibilizar/prevenir alunos, professores e encarregados de educação sobre a utilização da internet e dos videogames, assim como das suas consequências negativas e positivas.

Palavras chave

Dependência de videogames, sensibilização/prevenção, alunos, encarregados de educação, escola.

Abstract

The problem of video game addiction is recent in Portugal and requires measures to be implemented to warn of this new addiction that many are unaware of. Warn about the consequences that excessive hours playing video games can lead to addiction.

Considering the school an important institution for the prevention/awareness of this problem, in the sense of alerting to possible situations of children or young people becoming dependent on video games.

This project aims to understand if there are cases of video game addiction in children of the 2nd cycle of basic education, namely in three classes of the 5th year, with the sample consisting of 43 students, knowing their playing habits, as well as the guardians who make up a sample of 40 guardians, ascertain their knowledge in relation to the games that their children play, and the role of the school in relation to the problem under study.

The results of the present study show that there are no students dependent on video games, that they know their gaming habits and activities that are alternative to video games and their knowledge regarding the problem.

It is also concluded that guardians are aware of their children's gaming habits and the consequences that excessive use of hours playing video games can cause. They are also aware of the rules that must be implemented to prevent the problematic use of video games.

At the school level, it can be concluded that, according to the Class Directors interviewed, the school has an active role in preventing this type of dependency, namely the holding of lectures on new technologies and video games. The same themes are also addressed in the discipline of Information and Communication Technologies.

Although the school has already given lectures on the problem of video games, the students who are part of the sample of this study stated that they had never participated in awareness-raising activities related to this problem. Thus, we present an intervention proposal to raise awareness/prevent students, teachers and guardians about the use of the internet and video games, as well as their negative and positive consequences.

Keywords

Video games addiction, awareness/prevention, students, parents, school.

Índice

Introdução	1
Parte 1 – Fundamentação Teórica.....	3
Capítulo I- História e evolução dos Videojogos	3
1. Conceito de Jogo e Videojogos.....	3
1.1. História e evolução dos Videojogos	3
1.2. A atualidade dos videojogos	5
2. Tipos de Videojogos	6
3. Alguns dados estatísticos	7
4. Consequências positivas e negativas da utilização dos videojogos	9
Capítulo II- A dependência de videojogos: fatores de risco e vulnerabilidade ...	10
1. Os fatores que conduzem ao jogo <i>online</i>	10
2. Classificação dos videojogos como dependência.....	13
3. Propostas para prevenir o <i>gaming</i> problemático.....	16
Capítulo III – A utilização das novas tecnologias e o funcionamento familiar	17
1. Introdução.....	17
2. O impacto das TIC na vida das famílias.....	17
3. Idade, tempo e conteúdos adequados para as crianças	18
4. Videojogos e a aprendizagem.....	21
Parte 2 – Investigação	22
Capítulo IV – Enquadramento Metodológico	22
1. Introdução.....	22
2. Definição do Problema de Investigação.....	22
2.1. Questões e objetivos de investigação.....	22
3. Metodologia	23
3.1. Amostra.....	23
3.2. Instrumentos e técnicas de recolha de dados.....	24
3.3. Procedimentos	25
Capítulo V – Apresentação e análise dos resultados	25
1. Apresentação e análise dos resultados	25
1.1. Análise das questões sobre videojogos	27
1.2. Dados recolhidos nos questionários dos encarregados de educação.....	37
1.3. Entrevista às Diretoras de Turma	46

1.4. Discussão dos resultados.....	51
Parte III - Proposta de Intervenção	53
Capítulo VI – Proposta de Intervenção para sensibilizar/prevenir em casos de dependência de videogames	53
Capítulo VII - Conclusão	58
1. Conclusão	58
Bibliografia.....	60
Apêndices.....	62
Apêndice 1	62
Consentimento Informado - Encarregados de Educação	62
Apêndice 2	64
Inquérito por questionário – Alunos.....	64
Apêndice 3.....	69
Inquérito por questionário – Encarregados de Educação	69
Apêndice 4.....	73
Guião de Entrevista – Diretoras de Turma	73
Apêndice 5.....	76
Tabela de análise das entrevistas das DT.....	76
Apêndice 6.....	82
Transcrição das Entrevista	82

Lista de Tabelas

Tabela 1. Tempo adequado de ecrãs por dia.....	19
Tabela 2. Distribuição da amostra por sexo	26
Tabela 3. Média Moda e Mediana da idade dos alunos	26
Tabela 4. Idade.....	26
Tabela 5. Já reprovaste alguma vez?.....	26
Tabela 6. Se sim em que ano(s) de escolaridade?	27
Tabela 7. Costumas utilizar videojogos?.....	27
Tabela 8. Tipo de videojogos	27
Tabela 9. Videojogos jogados pelos alunos.....	28
Tabela 10. Em que dispositivos costumás jogar videojogos?	29
Tabela 11. Outros dispositivos?	30
Tabela 12. Lembras-te da idade em que começaste a jogar videojogos?	30
Tabela 13. Em caso afirmativo, em que idade começaste a jogar videojogos?	31
Tabela 14. Com que frequência costumás jogar?	31
Tabela 15. Quanto tempo, em média, gastas a jogar videojogos?	31
Tabela 16. Costumas jogar?	32
Tabela 17. Os teus pais têm por hábito comprar jogos ou equipamentos para jogares?	33
Tabela 18. Já deixaste de estudar ou de participar noutras atividades importantes para ficar a jogar?	33
Tabela 19. Além dos videojogos, quais as atividades que praticas no teu dia-a-dia?	33
Tabela 20. Outra(s) atividades	34
Tabela 21. Os teus pais têm por hábito controlar o tempo e os jogos que jogas?	34
Tabela 22. Achas que os videojogos prejudicam os resultados escolares e as relações com os teus amigos e família?	35
Tabela 23. Se respondeste sim, assinala quais as consequências do excesso de horas a jogar videojogos?.....	35
Tabela 24. Na tua opinião o que é que os pais devem fazer para controlar o tipo de jogos e o número de horas que os filhos passam a jogar?	36
Tabela 25. Na escola que frequentas já participaste em ações sobre as vantagens ou o impacto de jogar videojogos?	37

Tabela 26. Conviver com amigos	37
Tabela 27. Atividades Extracurriculares: Quais?	37
Tabela 28. Sexo	38
Tabela 29. Média de idade dos EE	38
Tabela 30. Nível de escolaridade	38
Tabela 31. Profissão	39
Tabela 32. Tem conhecimento do seu educando jogar videojogos?	40
Tabela 33. Se respondeu afirmativamente à questão 5 conhece o(s) jogo(s) que o seu educando joga?	40
Tabela 34. Controla o tipo de jogos e o tempo que o seu educando joga?	40
Tabela 35. Alerta o seu educando para as consequências do uso abusivo do número de horas a jogar?	41
Tabela 36. Quais as recomendações que dá ao seu educando?	41
Tabela 37. Compra jogos/equipamentos para o seu educando jogar?	42
Tabela 38. Verifica/verificou alterações de comportamento no seu educando desde que começou a jogar?	43
Tabela 39. Se sim indique qual(ais)?	43
Tabela 40. Que medidas ou estratégias adota para controlar o tipo de jogos e o número de horas que o seu educando passa a jogar? (Indique as que mais utiliza)	44
Tabela 41. Tem conhecimento das consequências dos videojogos para a vida pessoal e escolar das crianças? (Respondem a esta questão todos os inquiridos)	45
Tabela 42. Se respondeu sim, na sua opinião qual(ais) a/as que considera positivas e as que considera negativas?	46
Tabela 43. Tabela de análise de conteúdos às entrevistas às Diretoras de Turma	47

Lista de Gráficos

Gráfico 1: O que mais o atrai no modo de jogo offline/online?	13
--	----

Lista de siglas

MMORPG – Massive Multiplayer Online Role – Playing Game

RTS – Real -Time Strategy

FPS – First Person Shooters

TPS – Third Person Shooters

RPG – Role Playing Game

CMS – Construction and Management Simulations

MOBA – Multiplayer Online Beattle Arena

TBS – Turn-Based Strategy

INE – Instituto Nacional de Estatística

DSM – Manual de Diagnóstico e Estatística das Perturbações Mentais

AAP – American Academy of Pediatrics

PHDA – Perturbação de Hiperatividade e Défice de Atenção

OMS – Organização Mundial de Saúde

TIC – Tecnologias de Informação e Comunicação

EE – Encarregado de Educação

DT – Diretora de Turma

SPSS – Statistical Package for the Social Sciences

PSP – PlayStation Portable

Introdução

O surgimento e desenvolvimento crescente das novas tecnologias, bem como de novos dispositivos eletrónicos, cada vez mais sofisticados, provocaram mudanças bastante significativas na sociedade e nos indivíduos. A dependência da internet e dos videojogos está cada vez mais presente no quotidiano não só de crianças e adolescentes, mas também dos jovens adultos e adultos. A problemática selecionada para a elaboração deste estudo, que se intitula, “A nova dependência do século XXI – Os videojogos: um estudo em contexto escolar”, apesar de ter já recebido a atenção dos investigadores continua a ser objeto de preocupação e análise por parte da comunidade científica e da sociedade, no sentido de conhecer de forma cada vez mais aprofundada as vantagens e as desvantagens do uso destes dispositivos eletrónicos e prevenir a dependência de videojogos, sendo para isso fundamental o papel dos pais, mas também da escola, já que é o espaço onde as crianças passam uma boa parte do seu dia, tendo os professores um importante papel em alertar os pais se houver alterações no comportamento das crianças, assim como no seu desempenho escolar e interesse pelo ensino.

As crianças e os jovens, são os principais utilizadores das novas tecnologias, começando muito cedo a lidar com os dispositivos eletrónicos e afins. Como em tudo, o desenvolvimento das novas tecnologias, trouxe aspetos positivos e negativos, ou seja, permitiu o desenvolvimento da sociedade, nomeadamente a facilidade de contacto, o rápido acesso às mais diversas informações, entre outras, mas também acarretou aspetos negativos, como a alteração das relações familiares, o isolamento dos indivíduos, pelo facto de passarem muito tempo em contacto com os mais diversos dispositivos eletrónicos, o desempenho escolar, e também na alteração dos comportamentos das crianças.

Atualmente têm sido divulgadas várias notícias sobre o elevado número de horas que as crianças e os jovens passam em frente ao ecrã, seja do computador, do tablet, consola ou do telemóvel, sendo que o excesso de horas em contacto com este tipo de dispositivos acarreta consequências para a vida do utilizador, aspeto que será retratado adiante neste trabalho.

Os estudos realizados no sentido de aprofundar a dependência pelos videojogos são ainda reduzidos e os existentes, na sua maioria, focam-se em estudar jovens/adultos, sendo uma minoria as investigações que têm como população alvo crianças com idades compreendidas entre os 8 e os 12 anos de idade.

Perante este cenário, surgiu o interesse em estudar crianças com idades compreendidas entre os 9 e os 11 anos de idade, que frequentam o 5º ano de escolaridade, tendo como principal objetivo verificar se existem crianças dependentes de videojogos, os seus hábitos, bem como a opinião dos encarregados de educação e o papel da escola perante esta problemática.

O objetivo desta investigação é averiguar se há casos de dependência de videojogos em crianças que frequentam o 2º ciclo do ensino básico, nomeadamente o 5º ano de escolaridade, se existe um perfil das crianças que jogam videojogos, assim como, os seus hábitos de jogo, sendo que para obter estes dados utilizou-se um inquérito por questionário aplicado aos alunos. Por outro lado, interessou-nos também perceber se os encarregados de educação têm conhecimento do número de horas que os filhos (as) passam a jogar e se lhes compram jogos/equipamentos, perceber se os videojogos afetam a vida escolar e familiar das crianças, aplicando um inquérito por questionário aos encarregados de educação. Por fim, quisemos conhecer a perceção que a escola tem desta problemática e do seu papel na prevenção/intervenção neste âmbito, através de uma entrevista semiestruturada às diretoras de turma das turmas de 5º ano de escolaridade envolvidas no estudo.

O presente Trabalho Projeto encontra-se dividido em três partes: fundamentação teórica, investigação e proposta de intervenção.

A primeira parte corresponde à fundamentação teórica sobre a problemática, integrando três capítulos, o primeiro integra conceito de jogo e videojogos, a história e evolução dos videojogos, a atualidade dos videojogos os tipos de videojogos, alguns dados estatísticos referentes à problemática e por fim as consequências positivas e negativas da utilização dos videojogos. O segundo capítulo aborda a dependência de videojogos: fatores de risco e vulnerabilidade, integrando os fatores que conduzem ao jogo *online*, a classificação dos videojogos como dependência e por fim propostas para prevenir o *gaming* problemático. O terceiro capítulo integra a utilização das novas tecnologias nas famílias e o funcionamento familiar, abordando o impacto das TIC na vida das famílias, a idade tempo e conteúdos adequados para as crianças e os videojogos e a aprendizagem.

A segunda parte corresponde à investigação realizada na escola EB 2/3 João Roiz de Castelo Branco, incluindo o capítulo quatro que integra o enquadramento metodológico do estudo, sendo apresentada a definição do problema de investigação, as questões e objetivos de investigação, a metodologia, amostra, os instrumentos e técnicas de recolha de dados, bem como, os procedimentos. O quinto capítulo integra a apresentação análise e discussão dos resultados obtidos.

Por fim a terceira parte integra a proposta de intervenção para sensibilizar/prevenir casos de dependência de videojogos abordando o objetivo geral e específicos, a análise swot, o planeamento da intervenção, bem como os recursos necessários para a realização do mesmo, o cronograma e avaliação do plano de intervenção. O sétimo capítulo integra a conclusão e as limitações do estudo.

Parte 1 - Fundamentação Teórica

Capítulo I- História e evolução dos Videojogos

1. Conceito de Jogo e Videojogos

Antes de conhecer a história e evolução dos videojogos, importa conhecer o conceito de jogo e videojogos.

Segundo Huizinga (2014), jogo consiste numa “atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material (...) praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras” (p. 16).

Quanto ao conceito de videojogos, Moita (2007) considera que um videojogo, “é um conjunto de atividades que envolve um ou mais jogadores. Tem metas, desafios e consequências. Além disso, têm regras e envolve alguns aspetos de uma competição” (p. 23).

1.1. História e evolução dos Videojogos

Os videojogos surgem devido ao aparecimento da computação, que se caracteriza, por tratar os dados e informações, através de um computador.

Apesar de serem uma invenção recente, com pouco mais de 60 anos, não existem registos de quem criou ou qual foi o primeiro videojogo a ser criado. No entanto, com o desenvolvimento tecnológico, a sua evolução depressa ganhou a possibilidade de interação *online* e conquistou novos públicos (Andrade,2018).

William Higinbotham, em 1958, criou o *Tennis for Two*, considerado o primeiro videojogo original e uma alavanca para a expansão da indústria dos videojogos (Zagalo, 2013).

Em Portugal, a notoriedade dos videojogos começou a ganhar alguma popularidade na década de 80 do século XX, sendo também na mesma década que começaram a ser desenvolvidos os primeiros jogos eletrónicos portugueses (Zagalo, 2013). Um dos primeiros jogos que surgiu foi a recriação do jogo do galo, tendo por base o jogo do galo original, criado por Douglas (Zagalo, 2013).

Nos anos seguintes foram surgindo novos jogos nacionais, como o *LASER* e *BALA*, ambos em 1982. Em 1983 chegou a Portugal o *ZX Spectrum*, que consistia num pequeno computador com mais capacidade de memória. Foi a partir da programação dos *Spectrum* que se iniciaram as primeiras experiências de criação de novos videojogos mais elaborados. Segundo Zagalo (2013), em Portugal, foram criados cerca de 28 videojogos, no entanto não existem registo deles.

O avanço tecnológico que ocorreu ao longo dos anos contribuiu para que se operassem mudanças na criação dos videojogos e nos dispositivos de jogo. O jogador

tem agora a oportunidade de jogar em qualquer lugar e momento, havendo também uma adaptação dos videojogos para os dispositivos móveis.

No final dos anos 80 surgiram as consolas portáteis, como por exemplo a “Game Boy, Sega Game Gear e Atari Lynx, consideradas evoluções naturais das máquinas portáteis da Mattel” (Zagalo, 2013, p. 100).

A partir da criação das máquinas de jogo portáteis e das consolas, surge, nos anos 90, o terceiro equipamento de expansão dos videojogos, o telemóvel. “Em 1997, a maior fabricante de telemóveis do mundo, a Nokia, coloca no mercado o telemóvel 6110, no qual vem incluído o conhecido jogo *Snake*, desenhado por Taneli Armanto” (Zagalo, 2013, p. 101).

Em 2002, em Portugal, Pedro Amaro criou o primeiro jogo para telemóvel, o *Colourama*. A partir da criação deste primeiro jogo para telemóvel começaram a surgir e a crescer um conjunto de empresas especializadas no sector, mostrando assim, as potencialidades dos criadores portugueses.

Para além dos jogos construídos para jogar no computador ou em consolas, surgem também jogos *online*. “O conceito de jogos *online* não está apenas associado à ideia de jogar jogos *multiplayer* em rede, mas diz também respeito a jogos que se podem jogar diretamente na rede ou que podem ser descarregados da rede” (Zagalo, 2013, p. 115). Os jogos *online* permitem ao jogador estar em sua casa confortavelmente a jogar, e através da internet ter um adversário para disputar o jogo, sem necessidade de se manterem no mesmo espaço físico.

Com o aparecimento da internet surgiram os primeiros MMORPG, ou seja, os *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*, constituídos por representação gráfica e som e permitindo que várias pessoas jogassem em simultâneo (Zagalo, 2013).

No final da década de 90 deu-se o aparecimento dos primeiros portais de jogos gráficos *online*” (Zagalo, 2013). Os jogos *online* permitiam ao jogador fazer atualizações no jogo sem custos, tornando-se uma ameaça para os jogos que eram comercializados em CD-ROM e obrigando as indústrias que os fabricavam a passarem estes jogos para o modo *online*.

Em relação aos jogos *online* existem duas formas de jogo, o jogo *online* a dinheiro e o jogo *online* sem ser a dinheiro. Para o Psicólogo Pedro Hubert, o jogo *online* sem ser a dinheiro é designado por “gaming, sendo os jogadores deste tipo específico, mas muito vasto, os gamers.” Enquanto o jogo *online* a dinheiro passa por apostas desportivas, designadamente, póquer e casinos virtuais” (Hubert, 2016, p. 21).

O “*gaming online*” exige o uso de internet para que o jogador jogue com outros jogadores enquanto que o “*gaming offline*” é jogado apenas por um jogador e não precisa de mais elementos. Também é “considerado “*gaming offline*” jogar um videojogo deste tipo estando acompanhado por amigos no mesmo local presencial” (Andrade, 2018, p. 5).

Em 2000, apareceram os jogos descarregáveis que, como o nome indica, podiam ser descarregados para o computador não sendo necessário o uso de internet para os jogar. Dentro desta nova forma de jogar destacaram-se os jogos “*Dinner Dash* (2003) de Nicholas Fortugno, publicado pela PlayFirst, e *Zuma* (2003) da PopCap Games” (Zagalo, 2013, p. 118).

Portugal não querendo ficar para trás em relação à comercialização de videojogos descarregáveis, também começou a criar as suas empresas dedicadas exclusivamente ao desenvolvimento deste tipo de videojogos (Zagalo, 2013).

Os jogos anteriormente desenvolvidos para os computadores perderam importância, dando lugar de destaque aos jogos desenvolvidos para consolas. O computador perde território e aparecem no mercado as consolas que se ligavam às televisões. Estas foram evoluindo competindo para ser a melhor plataforma.

“As consolas são desenhadas para fazer parte dos sistemas domésticos de entretenimento, podendo ser ligadas aos sistemas de televisão e áudio de modo extremamente fácil, sem quaisquer requisitos técnicos complexos” (Zagalo, 2013, p. 164).

Portugal teve dificuldade em ingressar na criação de videojogos para consolas. Após inúmeras tentativas, houve um videojogo que se destacou, o *Under Siege*, o primeiro jogo português para a PS3, e também o jogo mais caro de todos os videojogos já criados em Portugal, um videojogo do tipo RTS (Real-time strategy) ou seja, um videojogo de estratégia em tempo real (Zagalo, 2013).

Portugal conseguiu brilhar no mundo dos videojogos para consolas, apostando massivamente no *Under Siege* que deu reconhecimento ao trabalho dos criadores portugueses.

Efetivamente, com o avanço da tecnologia, o aparecimento da internet e o aumento das plataformas disponíveis para a sua difusão, os videojogos começaram a ficar cada vez mais populares e hoje em dia são encarados como uma das formas de entretenimento mais rentáveis de sempre.

1.2. A atualidade dos videojogos

Ao longo do tempo, as mudanças na forma como os videojogos eram disponibilizados para os jogadores foram sofrendo alterações, desde os jogos para computador ao CD-ROM, seguido do DVD-ROM, dos telemóveis, às consolas. Com a evolução tecnológica apareceram no mercado outras formas de acesso aos videojogos, com novas plataformas como é o caso da “Microsoft lança o Xbox Live Marketplace, em novembro de 2005, a Sony a PlayStation Store, em novembro de 2006 e a Nintendo a WiiWare, em março de 2008” (Zagalo, 2013, p. 179). Estas foram apenas as primeiras plataformas de comercialização de videojogos.

A partir de 2010 apareceram novas formas de disponibilizar os videojogos, novas plataformas. Uma delas foi a App Store que não é mais do que uma loja *online* de

aplicações, e também as redes sociais incorporaram jogos com o objetivo de terem mais utilizadores. “A App Store representa um ponto de viragem enorme na produção e consumo de conteúdos digitais” (Zagalo, 2013, p. 180). A outra foi a Google que criou uma plataforma designada de Google Play com novas funções. O aparecimento destas novas plataformas de conteúdos digitais e de novos equipamentos eletrónicos vieram influenciar a área dos videojogos. “Assim, entre 2009 e 2010 teve início um movimento criativo de produção de videojogos à escala global que veio transformar a App Store numa das lojas de videojogos mais importantes do mundo” (Zagalo, 2013, p. 181).

Estas novas plataformas de conteúdos digitais contêm inúmeros tipos de videojogos, facilitando o acesso e jogabilidade a quem se interessar por este tipo de jogos.

2. Tipos de Videojogos

No mundo dos videojogos existem vários tipos ou categorias, sendo elas de ação, aventura, “role-playing”, simulação, estratégia e desporto.

A categoria de videojogos de ação, integra movimentos de coordenação a nível motor e visual, sendo o jogador a controlar todo o jogo. Esta categoria de videojogos subdivide-se em subtipos, sendo os mais jogados o First Person Shooters (FPS), o Third Person Shooters (TPS), integrando jogos de plataformas, música ou ritmo, jogos de luta, e sobrevivência (Andrade, 2018). Em 2017, os dados provenientes do BigFishGames evidenciam que os Jogos de Ação foram os preferidos pela população, dos quais se destacam alguns exemplos: Counter-Strike: Go (FPS), Fortnite (Sobrevivência), Tekken (Luta) e Guitar Hero (Ritmo) (Andrade, 2018).

A categoria de aventura inclui videojogos em que o jogador controla uma personagem que tem de simultaneamente explorar um cenário, recolher objetos, resolver *puzzles* simples e combater adversários (Bakie, 2010 & Wolf, 2005 citado por Lopes, 2012). Nesta categoria, é o jogador que desenha o desenrolar do jogo. Um exemplo de um jogo que pertence a esta categoria é o Detroit (Filme Interativo).

A categoria de “Role-Playing” leva o jogador a inserir-se num mundo virtual, criando e controlando a sua personagem, a qual terá que desenvolver uma série de capacidades através do decorrer de uma história construída de forma interativa e colaborativa com outros jogadores (Andrade, 2018). Dentro do *Role-Playing* existem subtipos como “os MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*) que englobam a experiência de um RPG mas *online*, jogando com um grande número de outros jogadores; RPGs táticos, os quais se misturam com os jogos de estratégia e os Sandbox que garantem ao jogador uma enorme liberdade no seu contexto de jogo permitindo que cada jogador tenha o percurso único que quer em jogo” (Andrade, 2018, p. 17). São exemplos desta categoria World of Warcraft (MMORPG), Disgaea (RPG Tático), Minecraft (Sandbox).

A categoria de simulação, como o nome indica, integra videojogos em que o jogador simula contextos que podem ser de ficção ou reais. Fazem parte desta categoria os

“jogos de simulação de construção ou gestão (CMS-Construction and management simulations) que levam o jogador a ter que construir, expandir ou gerir comunidades, projetos, cidades, negócios e governos com um número de recursos limitado” (Andrade, 2018, p.17).

Integram ainda simulação de vida, simulação de utilização de veículos, por exemplo, jogos de corridas ou de utilização de naves ou aviões (Andrade, 2018). São exemplos desta categoria The Sims (Simulação de vida), Grand Turismo (Corridas), Tropico (Simulação de Governo).

A categoria estratégia integra videojogos que exigem que o jogador use o raciocínio e tome decisões para alcançar a vitória. Os subtipos desta categoria são “os Real-Time Strategy (RTS), os Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), os Turn-Based Strategy (TBS) e os Wargames” (Andrade, 2018, p. 18). São exemplos desta categoria League of Legends (MOBA), Civilization (TBS), Starcraft (RTS).

A categoria de desporto integra sobretudo videojogos que abordam a prática de desporto, ou seja, controla-se uma personagem ou uma equipa a simular a prática de um desporto. Os subtipos desta categoria são “os jogos de corridas (...), os jogos de desportos como futebol, basquetebol, entre outros” (Andrade, 2018, p.18).

Na categoria de desporto, existe um videojogo bastante conhecido pelo público em geral, o FIFA, que se enquadra na categoria de futebol, assim como o PES. Esta categoria de jogos lança, todos os anos, novos jogos, como por exemplo o FIFA 20 ou o PES 20. Ainda na categoria do desporto é de salientar o Grand Turismo que consiste num videojogo de corrida de automóveis.

Através da enumeração dos tipos de videojogos, concluímos que são muitas as categorias existentes e estas, por sua vez, subdividem-se em outras categorias com características específicas e objetivos que o jogador deve atingir para progredir no jogo.

3. Alguns dados estatísticos

A utilização da internet em Portugal tem vindo a aumentar a um ritmo acelerado, sendo que através dela, e à distância de um clique, se tem acesso a uma vasta rede de informações e conhecimentos, desde notícias, informação sobre temas variados, conhecimento do mundo, conhecimento científico, assim como a possibilidade de comunicar com outras pessoas através das redes sociais, jogar jogos *online*, entre outras oportunidades.

Um inquérito realizado, em 2019, pelo Instituto Nacional de Estatística (INE), sobre a Utilização das Tecnologias da Informação e da Comunicação pelas famílias, concluiu que 80,9% das famílias portuguesas têm acesso à internet em casa, sendo este acesso mais frequente em agregados familiares com crianças até aos 15 anos.

As famílias que têm crianças e utilizam a internet representam 94,5%, enquanto os agregados familiares sem crianças representam 73,2%. Cerca de 76,2% da população residente em Portugal, com idades compreendidas entre os 16 e os 74 anos, utiliza

internet, sobretudo estudantes (99,6%), pessoas que têm o ensino secundário (96,9%) e o ensino superior (98,7%). Apesar do número de utilizadores de internet ter vindo a aumentar, ainda não atinge a média europeia que, em 2018, se encontrava nos 92,9% (INE, 2019, p.1). No que diz respeito à utilização das redes sociais, a mesma fonte revela que cerca de 4/5 dos portugueses é utilizador de redes sociais, estando esta proporção acima da média da União Europeia que se situa perto dos 2/3. Em 78% das casas o acesso à internet é feito através da banda larga (INE, 2019, p.1).

Estes dados permitem concluir que a utilização de internet pela população portuguesa tem vindo a crescer, sendo mais frequentemente utilizada em famílias com crianças e jovens. O facto das crianças portuguesas terem acesso facilitado à internet nas suas casas, aumenta a probabilidade de estas passarem mais tempo ligadas à “rede”.

Para além do uso crescente da internet pelas famílias portuguesas, o uso excessivo de dispositivos eletrónicos também apresenta percentagens preocupantes, principalmente nas crianças (INE, 2019).

De acordo com a Revista Ata Médica Portuguesa (2019), foi realizado um estudo em Portugal por cinco pediatras do Centro da Criança e do Adolescente do Hospital CUF Descobertas, intitulado “Dependência de Videojogos: Um Problema Pediátrico”. Este estudo teve por base os relatos de alguns pais sobre o comportamento dos filhos quando os interrompiam de jogar para realizarem outras atividades, designadamente as refeições, os trabalhos de casa, dormir, etc., havendo sempre birras nestes momentos.

O estudo passou pela aplicação de um questionário a 152 alunos do 6º ano de escolaridade de duas escolas do Concelho de Cascais, em colaboração com uma médica de família do centro de saúde local. O inquérito tinha como objetivo ver o número de utilizadores de videojogos e a relação das crianças com os videojogos (Reis, 2019).

As questões do inquérito, foram construídas a partir dos critérios definidos no Manual de Diagnóstico e Estatística das Perturbações Mentais (DSM-V) (2013), referência nos diagnósticos de doença mental a nível mundial, para diagnosticar dependência da internet e de videojogos. Hugo Faria, um dos pediatras envolvidos neste estudo, afirma tratar-se de um estudo exploratório, onde se pode observar os problemas e os desafios que se colocam às famílias neste âmbito. Os resultados deste estudo são os seguintes: a maioria das crianças inquiridas recebem o primeiro dispositivo eletrónico entre os 6 e os 10 anos de idade, 3,9% das crianças que constituem a amostra apresentam comportamentos de dependência e que 33,3% se encontram em risco de dependência. A maioria das crianças referiu jogar menos de duas horas por dia, 19,2% admitiram jogar entre duas a três horas por dia, 9,9% jogavam mais de quatro horas por dia, durante a semana. Durante o fim-de-semana, 17,1% das crianças jogavam duas a três horas por dia e 24,3% mais de quatro horas diárias. Cerca de 70,9% das crianças joga sozinha e 58,8% joga com amigos. Os jogos

preferidos são os jogos jogados com vários jogadores *online*, das categorias de ação e aventura (Reis, 2019).

O questionário permitiu ainda apurar os sentimentos das crianças quando eram privadas de jogar, se deixavam de fazer os trabalhos de casa para jogar e se mentiam ou faltavam à escola. A conclusão a que se chegou foi que 3,9% preenchiam os critérios de dependência (Reis, 2019).

O dado mais preocupante deste estudo foi perceber que um terço das crianças, podia ser incluída na situação de risco de dependência, com consequências nefastas para o desenvolvimento e desempenho escolar. As respostas mais recorrentes e a que os pais devem estar mais atentos são: “pensar nos jogos quando não se está a jogar, jogar mais quando se está triste ou zangado, ficar chateado ou inquieto quando não se pode jogar e a tendência para jogar quando ninguém está a ver” (Reis, 2019, p. 3).

Os resultados obtidos não se podem generalizar, contudo reforçam a necessidade de se ter cuidado ao usar jogos e evitar que as crianças comecem a jogar precocemente.

4. Consequências positivas e negativas da utilização dos videogogos

Ao abordar a temática dos videogogos, importa conhecer alguma das vantagens e desvantagens da sua utilização. Quanto aos efeitos positivos, estes ocorrem quando o jogador joga videogogos de forma moderada, sem prejudicar as atividades do seu quotidiano.

De acordo com Andrade (2018), a utilização de videogogos pode influenciar positivamente o desenvolvimento cognitivo, emocional e social. No que respeita ao nível cognitivo, o autor referido sugere que os videogogos melhoram a capacidade de atenção/concentração, promovem o controlo da impulsividade, a capacidade de resolução de problemas, a velocidade de processamento da informação e a flexibilidade mental. A nível emocional, a utilização de videogogos ajuda a regular as emoções e o humor dos jogadores. “Jogar videogogo favorito melhora significativamente humores e aumenta sentimentos positivos” (Andrade, 2018, p. 26). A nível social, promovem o desenvolvimento de competências sociais, como por exemplo, a cooperação, a comunicação interpessoal, a socialização, o desenvolvimento de novas amizades e o fortalecimento das já existentes, entre outras.

Carrasco (2016) aponta como potencialidades dos videogogos, entre os 6 e os 11 anos, o desenvolvimento das competências escolares e sociais de crianças, desde que os pais supervisionem o número de horas que os filhos passam a jogar. O mesmo autor, com base nos resultados de um estudo realizado com 500 estudantes de 12 anos de idade, intitulado “The Benefits of Playing Video Games”, afirma que os videogogos estimulam a criatividade. De acordo com esse estudo, há uma relação positiva entre jogar videogogos e a criatividade (Carrasco, 2016, p. 51). A autoconfiança é outra das dimensões que os videogogos podem promover, na medida em que a eficácia das estratégias utilizadas na superação de obstáculos para subir de nível, aumenta a

autoconfiança para progredir no jogo. Estas competências são transferidas para outras atividades e contextos do seu quotidiano.

Os efeitos negativos gerados pelos videojogos refletem-se também a nível social, escolar, familiar e da saúde, designadamente:

a **nível social**, como as crianças ou jovens passam muito tempo a jogar, passam menos tempo com a família e amigos, levando à diminuição de relações interpessoais, potenciando o isolamento e solidão (Pereira s/d);

a **nível escolar**, o desempenho/sucesso escolar pode ficar comprometido. As notas têm tendência a baixar, há perda de interesse em realizar os trabalhos de casa e fraca motivação para estudar. A escola deixa de ser uma prioridade;

a **nível familiar** a dependência de videojogos afeta a relação entre o jogador e a sua família, os conflitos entre familiares aumentam sobretudo quando algum familiar solicita à criança ou jovem que deixe de jogar para realizar outras atividades. Habitualmente estes pedidos são ignorados pela criança/jovem. Poderá também ocorrer que a criança ou jovem não assuma a sua dependência pelos videojogos, omitindo o tempo que passa a jogar (Pereira s/d);

a **nível da saúde**, as consequências podem refletir-se no descuido da higiene pessoal, devido ao excesso de horas *online*, hábitos de sono pouco saudáveis, alimentação negligenciada e diminuição da prática de atividade física. Algumas das consequências físicas que o excesso de videojogos provoca no jogador passa por dores de cabeça, dores nas costas e no pescoço, insónias e dificuldades em dormir;

a **nível emocional e psicológico**, as crianças ou jovens que passam muito tempo *online* ou a jogar videojogos “podem experimentar um humor deprimido, baixa autoestima, ansiedade social, baixa tolerância à frustração, raiva e sentimentos de culpa e vergonha por não conseguirem controlar os seus comportamentos de dependência” (Pereira s/d).

Pode-se assim concluir que os videojogos não têm só desvantagens para o utilizador. As vantagens dos videojogos beneficiam o jogador reforçando/desenvolvendo algumas das suas capacidades cognitivas, emocionais e sociais, pertinentes para o quotidiano do jogador. Em relação aos aspetos negativos retratados, têm consequências preocupantes para os jogadores, afetando vários níveis que podem comprometer o percurso da criança ou jovem.

Capítulo II- A dependência de videojogos: fatores de risco e vulnerabilidade

1. Os fatores que conduzem ao jogo *online*

Atualmente é relativamente fácil o acesso à internet, bem como a dispositivos eletrónicos. Para as crianças e jovens de hoje, a tecnologia está na base da aprendizagem e das relações sociais. A evolução vertiginosa desta tecnologia tem potenciado as novas gerações a fazerem uso constante delas. Eles são parte da cultura

e do universo das crianças aos quais vão dedicando cada vez mais do seu tempo livre e desde idades mais precoces. É comum as crianças iniciarem precocemente o uso destes dispositivos e conseqüentemente o uso de videogames (Patrão, 2017; Patrão & Hubert, 2016).

Apesar de não haver consenso entre os profissionais, como por exemplo, pediatras e psicólogos em relação ao uso pelas crianças menores de dois anos é frequente ver bebés a interagirem com o tablet, o telemóvel dos pais, a televisão, sendo estes dispositivos, muitas vezes, utilizados pelos pais para distraírem as crianças e auxiliá-los no cuidado dos filhos. Os possíveis benefícios do uso de tecnologias pelos bebés são questionáveis e ainda incertos (American Academy of Pediatrics (AAP, 2016). A partir da interação assídua com as novas tecnologias, as crianças aprendem com facilidade a manusear os dispositivos e a aceder a conteúdos que por vezes não são os adequados para a sua idade. Cabe aos pais o papel de principais mediadores relativamente ao contacto das crianças destas idades com meios digitais, tendo também um papel relevante no seu desenvolvimento e bem-estar.

Entre os vários conteúdos a que assistem, também surgem os videogames em que alguns apresentam imagens agressivas, demonstram episódios de violência, luta, não sendo por vezes adequado, para a idade da criança que está a jogar. Assim sendo, o jogo continuado de videogames e as excessivas horas a jogar acarretam problemas para o jogador, sendo também apontados como uma via de estimulação de comportamentos agressivos e violentos nas crianças e jovens.

Pedro Hubert, um dos autores que realizou investigações na área da dependência do jogo em Portugal, procurou compreender a relação “entre o jogador e o jogo, entre o jogador e o jogo *online*, entre o jogador patológico e o jogo *online*”, assim como avaliar a dependência dos jogos a dinheiro, como por exemplo os jogos de casino, mas também, os jogos sem ser a dinheiro, onde se integram os videogames.

Hubert (2016) ao estudar as características dos jogadores patológicos *online* e *offline*, verificou a existência de vários fatores de risco que colocam o indivíduo em situação de maior vulnerabilidade para o desenvolvimento da dependência, designadamente fatores individuais (idade e o género; predisposição hereditária e genética, traços de personalidade, estratégias de coping desadaptativas; comorbilidades com outras perturbações, como PHDA, depressão ou ansiedade; uso de substâncias psicoativas), fatores situacionais (baixo nível socioeconómico; inconsistência disciplinar parental; adversidade precoce e conflitos familiares; dificuldades escolares; acessibilidade fácil; contacto regular e precoce com contextos de jogo; ausência de boas práticas de jogo responsável; pares com problemas aditivos; pais com problemas aditivos) e fatores estruturais (disponibilidade e acessibilidade do jogo e características do jogo).

As características mais apelativas do jogo *online* são as seguintes (Hubert, 2016):

A **acessibilidade**, pode-se aceder ao jogo em qualquer sítio, basta ter um dispositivo que permita fazê-lo;

O **conforto e comodidade** as aplicações são fáceis de manusear, são seguras e tranquilas, podendo o jogador estar no conforto da sua casa e reduzir a noção de risco;

O **preço reduzido**, atualmente os custos do jogo são mais baixos, aumentaram os prémios e “possibilitaram-se os jogos de equipa de longa duração (*gaming* com RPG), mas também de oposição individual (póquer) (Hubert, 2016, p.59). O jogo *online* compensa mais do que o jogo *offline*. Não são necessárias as deslocações para o local do jogo, pode fazê-lo através de casa ou outro qualquer lugar onde se encontre, a qualquer hora e sem estar limitado no tempo;

O **anonimato e a confidencialidade**, ou seja, não se sabe quem é o jogador *online* ou o que faz, a sua identidade está protegida e a eventual crítica social;

A **desinibição**, o jogador *online* não está cara a cara com o adversário e pode criar e transmitir se estivesse a jogar cara a cara não conseguia fazer;

O **escape ou alheamento**, o jogador utiliza o jogo para se desligar da vida real e focar-se apenas no momento do jogo;

A **euforia ou excitação**, acontece quando o jogador progride no jogo, passa de nível ganha um bónus no jogo, conduzindo à subida dos níveis de adrenalina e motivação para continuar a jogar;

A **imersão, dissociação e despersonalização**, as pessoas que jogam jogos *online* perdem a noção do tempo, e também têm a sensação de que são outra pessoa e têm todo o controlo do jogo;

A **associabilidade**, como o jogo *online* está à distância de um clique, o jogador pode estar com amigos ou família, dando a ilusão de integração social, assim que se conecta ao jogo tudo para à sua volta, podendo assim estas características contribuir para a dependência. “A evasão, o alheamento, o esquecer, o destressar, são frequentemente referidos pelos jogadores patológicos *online* como dos fatores mais atrativos no jogo via Internet” (Hubert, 2016, p.62).

A **Interatividade**, o jogador tem a sensação que controla tudo e que depende só de si traçar um rumo para o jogo. A interação entre jogadores que alguns jogos proporcionam juntamente com o desenrolar do jogo pode criar nos jogadores a ideia de que estão noutra vida e que não existe um fim. Quando pensam na possibilidade de finalidade do jogo, o jogador poderá sentir que está a ser repreendido, que estão a retirar algo, como por exemplo o *ranking* que atingiu no jogo.

O **estatuto e o ranking** são outras características que atraem os jogadores, já que cada jogador tem um histórico do seu desempenho no jogo e obtém uma classificação fruto do seu trabalho e do tempo despendido com o jogo. “Bem ao contrário, é no jogo que se descobrem qualidades, mais-valias, autoestimas perdidas, reconhecimentos justos, do mesmo modo que é nesse mundo que surgem expectativas fundadas, a possibilidade de evoluir a sério, sendo aí que reside, não só a razão de viver, mas a esperança” (Hubert, 2016, p. 64).

Competências adquiridas, o jogo *online* é de fácil manuseamento e acesso. As crianças e jovens têm especial aptidão para trabalharem com dispositivos eletrônicos, facilitando o acesso aos jogos.

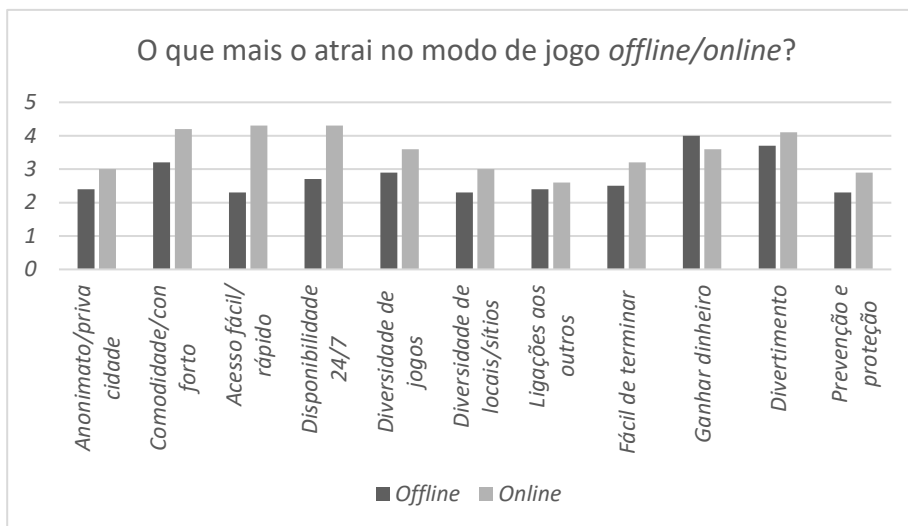


Gráfico 1: O que mais o atrai no modo de jogo *offline/online*? (Fonte: Hubert, 2013 p. 58)

A partir da observação do gráfico 1, que retrata o que mais atrai os jogadores tanto no jogo *offline* como *online*, pode-se concluir que a nível do jogo *online*, o que mais atrai o jogador é a comodidade/conforto, o acesso fácil/rápido, a disponibilidade vinte e quatro horas por dia e sete dias por semana (24/7), assim como o divertimento. As atrações mais frequentes dos jogos *online* apresentados no gráfico anterior, estão em consonância com as características anteriormente referidas.

2. Classificação dos videogames como dependência

Em 2018, a Organização Mundial de Saúde (OMS) reconheceu os *distúrbios dos videogames* como um transtorno de saúde mental na 11.ª edição da Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados com a Saúde (CID-11), descrevendo-o como “um padrão persistente e recorrente de comportamento de videogame, *online* ou *offline*, que se manifesta por: incapacidade de regulação/controlo sobre o jogo; um aumento da priorização do jogo em detrimento de outros interesses na vida; e continuação ou escalada do comportamento de jogo apesar de consequências negativas em diversas áreas da vida do indivíduo (ex. pessoal, familiar, escolar, profissional, entre outras)”. “O padrão de jogo pode ser contínuo ou pontual e repetitivo, tornando-se clinicamente significativo quando os sintomas estão presentes ao longo dos últimos 12 meses” (Faria & Rodrigues, 2019, p.16).

Griffiths (2011, citado em Hubert, 2016, p. 30) aponta seis dimensões associadas à dependência de videogames jogados através da internet:

- a) “saliência: a atividade de jogo torna-se o mais importante na vida da pessoa;

b) alterações de humor: experiências/sentimentos subjetivos são afetados pelo jogo;

c) tolerância: a necessidade de aumentar continuamente tempo/intensidade da atividade;

d) sintomas de abstinência: revela sentimentos/sensações negativas se impossibilitado de jogar ou tem de terminar a sessão de jogo;

e) conflito: interpessoal com pessoas significativas devido a jogo ou consequências negativas dos resultados escolares, hobbies, etc.;

f) recaída e reinvestimento: tendência para regressar a comportamentos aditivos após períodos de relativo controlo.”

De acordo com Hubert (2016), além destas características, juntam-se outras motivações, já referidas anteriormente, como o anonimato, a disponibilidade permanente, a diversidade, a comodidade e a interação.

A adição aos videojogos *online* passou a constar no Manual de Classificação Internacional de Doenças publicado em 2018 como a Perturbação de Adição aos videojogos (Andrade, 2018, p. 20).

Para compreender se uma criança ou jovem está dependente de um videojogo, não se deve apenas avaliar o tempo que esta passa a jogar, é necessário analisar outros aspetos da criança/jovem, ver em que campos a utilização excessiva dos videojogos pode estar a prejudicar a vida dessa criança/jovem.

Vladimir Poznyak (2018, referido por Andrade, 2018, p.22) (Membro da OMS) refere *“Os profissionais de saúde necessitam reconhecer que a perturbação de adição aos videojogos existe e pode ter sérias consequências (...) Maioria das pessoas que jogam videojogos não têm perturbação, tal e qual como maioria das pessoas que bebe álcool não têm também perturbação. No entanto em determinadas circunstâncias a utilização excessiva pode levar a efeitos adversos.”*

Assim sendo, a utilização da internet e dos videojogos torna-se patológica quando a criança ou jovem “se desliga” do mundo real e se foca no mundo virtual, não assumindo responsabilidades naturais do mundo real. A utilização excessiva de videojogos foi reconhecida como um comportamento que surge no contexto de adição à internet. Atualmente, na nossa sociedade, as crianças/jovens têm por norma um fascínio pelas novas tecnologias, sendo por um lado benéfico, mas por outro o uso abusivo e inadequado dos equipamentos eletrónicos pode causar problemas ao indivíduo, à família e consequentemente à sociedade (Água, Patrão, & Leal, 2018).

O Manual de Diagnóstico e Estatística das Perturbações Mentais (DSM, 2014) define a Perturbação de Jogos de Internet, como uma dependência de videojogos *online* com outros jogadores. Esta perturbação é cada vez mais presente nos adolescentes portugueses. Segundo Patrão (2016) cerca de vinte a vinte e cinco por cento dos adolescentes portugueses apresentam comportamentos de dependência à tecnologia.

De acordo com DSM-V (Associação Psiquiátrica Americana, 2014), os critérios de diagnóstico de Perturbação do Jogo pela Internet são os seguintes: “uso recorrente e

persistente da internet para envolver-se em jogos, habitualmente com outros jogadores, geradores de «aflição» e «deteriorização» (distress and impairment) clinicamente significativos por um período de 12 meses”, bem como, os sintomas que se seguem:

1. “Preocupação com jogos de Internet (o indivíduo pensa sobre atividades prévias ou antecipa a realização do próximo jogo; jogar na Internet torna-se atividade dominante da vida diária).

2. Sintomas de abstinência quando os jogos de Internet são retirados (estes sentimentos são tipicamente descritos como irritabilidade, ansiedade ou tristeza, mas não há sinais físicos de abstinência farmacológica).

3. Tolerância – a necessidade de despender quantidades crescentes de tempo envolvido em jogos de Internet.

4. Tentativas malsucedidas de controlar a participação em jogos de Internet.

5. Perda de interesse em passatempos e atividades de entretenimento prévias, resultante do, e com exceção do, uso de jogos de Internet.

6. Uso excessivo e continuado de jogos de Internet, apesar do conhecimento dos problemas psicossociais.

7. Ter enganado membros da família, terapeutas ou outros relativamente à quantidade de jogo na Internet.

8. Uso de jogos de Internet para evitar ou aliviar um humor negativo (por exemplo, sentimentos de desesperança, culpa, ansiedade).

9. Ter arriscado ou perdido uma relação significativa, emprego ou oportunidades educacionais ou de carreira devido à participação e jogos de Internet” (Hubert, 2016, pp. 224-225).

Através da análise detalhada dos critérios de diagnóstico de Perturbação do Jogo pela Internet, podemos concluir que estes afetam não só o jogador, pondo em causa o seu normal desenvolvimento, mas também seus contextos de vida. Algumas das consequências são a ansiedade, irritabilidade, tristeza, associada à privação do uso, troca de prioridades, ou seja, deixam de participar numa dada atividade que era habitual realizarem, por exemplo, alguns jogadores *online* deixam de praticar desporto ou de estar com os amigos para jogarem. Podemos assim concluir, que o uso abusivo de videogames traz problemas acrescidos para o jogador, mas também para a sua família e atividades do quotidiano (Água, Patrão, & Leal, 2018). Tal como refere o Psicólogo Pedro Hubert, as pessoas dependentes de jogos via internet têm tendência a utilizarem mais a televisão, o telemóvel ou a consola, tendo como foco o jogo, pondo de parte outras atividades (Hubert, 2016, p.226).

Em síntese, de acordo com Andrade (2018), os fatores que se relacionam à adição de videogames, são: “neuroticismo, depressão e ansiedade, baixa auto-estima, baixa inteligência emocional, solidão e introversão (inibição social), pouca funcionalidade

familiar, baixa satisfação com a sua vida, baixa saúde física, autismo, alexitimia, agressividade e hostilidade, características narcísicas” (Andrade, 2018, p. 23). Alguns estudos têm mostrado uma relação significativamente negativa entre o desempenho escolar e a gravidade das tendências que causam dependência entre os jogadores de videogames (Patrão, et al., 2016).

Como verificamos a dependência pelos videogames depende da criança ou jovem, mas existem fatores externos que podem reforçar o interesse. No entanto, os pais devem assumir um papel de supervisão e adotar estratégias para prevenir situações de dependência, tais como: procurar informações referentes aos jogos que os filhos jogam, ter em consideração a idade a que o videogame se destina, verificar o tipo de videogame, nomeadamente se contém conteúdos violentos, controle do tempo de jogo, entre outras (Andrade, 2018).

3. Propostas para prevenir o *gaming* problemático

Hubert (2016), refere que os pais são interlocutores muito importantes na prevenção do *gaming* problemático. Os pais têm a função de conhecer a relação que os filhos têm com os videogames e com os dispositivos eletrônicos, através do estabelecimento de regras e da supervisão atenta e continuada dos jogos que os educandos jogam.

Neste sentido compete aos pais:

- ✓ Definir regras para a utilização dos dispositivos eletrônicos, nomeadamente o local, as horas que podem utilizar, tentando equilibrar com outras atividades que a criança possa ter;
- ✓ Definir consequências para o caso da criança não cumprir as regras estabelecidas e reforçar o comportamento da criança se cumprir o estipulado;
- ✓ Ajudar a criança a definir prioridades, objetivos e tarefas a cumprir, por exemplo transitar de ano, não faltar a uma atividade extracurricular, ajudar nas tarefas domésticas;
- ✓ Ter em conta a idade e os conteúdos dos jogos na compra dos jogos para as crianças;
- ✓ Ter um local fixo para o computador e um horário para a criança estudar e jogar;
- ✓ Não ter televisão ou o computador no quarto da criança, e também evitar oferecer telemóveis da última geração;
- ✓ Caso as crianças não cumpram os horários definidos colocar passwords nos dispositivos para que tenham acesso apenas com a presença dos pais;
- ✓ Adaptar as regras à criança ou adolescente já que não são todos iguais;
- ✓ Trabalhar as competências psicossociais;
- ✓ Abordar e analisar a temática da publicidade e do marketing, já que são os principais responsáveis para que as crianças se interessem por um jogo;
- ✓ Tanto o pai como a mãe devem de estar de acordo em relação às regras definidas para a criança;

✓ Jogar com os filhos para ver o tipo de jogo e as atitudes que os filhos têm ao jogar (Hubert, 2018, p. 233).

Em síntese, e de acordo com Ribeiro (2005) é necessário trabalhar com os pais, “especialmente ao nível da promoção da gestão saudável do comportamento *online* de todos, o que implica englobar cada comunidade, conjugando os contextos: familiar, escolar e social de cada criança e jovem” (Ribeiro, 2005, citado por Patrão, 2017, p. 203).

Patrão (2017) sugere que a intervenção na dependência *online*, consiste numa gestão do consumo das TIC, através da redução do número de horas, bem como, da supervisão e partilha de conteúdos, designado “o processo de co-construção com a família na procura de soluções e de confiança na mudança” (Patrão, 2017, p. 205).

A intervenção neste tipo de problemática não tem como objetivo proibir o uso de tecnologias, mas sim uma adaptação tanto da criança ou jovem, como da família, no sentido de adaptar os seus comportamentos para o uso mais saudável.

Capítulo III - A utilização das novas tecnologias e o funcionamento familiar

1. Introdução

Como já foi referido anteriormente, a utilização das novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) tem vindo a evoluir extraordinariamente, iniciando as crianças o contacto com o mundo digital muito precocemente, seja através do telemóvel do pai ou da mãe, do tablet, do computador e televisão. É fundamental que os pais tenham consciência desta realidade e que conheçam e saibam utilizar os dispositivos e a Internet de um modo seguro, de forma a educar e supervisionar os filhos para que estes obtenham um nível de familiaridade para as utilizar de forma responsável, independente e com um propósito na sua vida (Carvalho, Francisco & Relvas, 2019).

O presente capítulo pretende refletir sobre os desafios que as novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) colocam ao funcionamento familiar e o papel dos pais como mediadores da apropriação e uso adequado dos dispositivos eletrónicos e conteúdos em diferentes faixas etárias, mais especificamente em crianças e jovens.

2. O impacto das TIC na vida das famílias

A crescente evolução das Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC, passaram a fazer parte do dia-a-dia das famílias, trazendo vantagens e desvantagens ao funcionamento familiar. Esta evolução trouxe novos dispositivos eletrónicos, novas formas de comunicação, mais fáceis e rápidas, novas formas de entretenimento, mas também novas dinâmicas familiares, nomeadamente, ao nível da comunicação, tempo em família, manutenção de fronteiras, coesão, papéis, regras e conflitos intergeracionais, às quais as famílias se têm de adaptar (Costa, 2017). Se por um lado são uma janela de oportunidades, por outro podem expor crianças e famílias a uma

multiplicidade de riscos (Livingstone et al., 2014, citado em Carvalho; Francisco & Relvas, 2019).

A rede social que antes era estabelecida através de relações de proximidade com familiares, amigos da escola ou do local de residência dá lugar ao estabelecimento de relações à distância. As relações familiares já não são apenas suportadas em interações cara a cara, passando a realizar-se também através da comunicação nas redes sociais, via telemóvel, internet, videochamadas, etc. (Costa, 2017). O quotidiano familiar sofre alterações, as atividades habitualmente conjuntas e partilhadas são agora invadidas por indivíduos externos à família, os amigos dos filhos que trocam mensagens, os pais que realizam telefonemas para amigos ou tratam de assuntos relacionados com a atividade profissional deixando de haver momentos em que apenas estão em interação os elementos que compõem a família.

Estas novas formas de contacto permitem que os indivíduos alarguem a sua rede de amigos, potenciando alterações na dinâmica familiar, podendo acarretar consequências tais como, dificuldade de estabelecimento de limites entre os contextos público e privado, menos diálogo, proximidade e afetividade entre os membros familiares, sobretudo se estas formas de contacto não incluem os membros da família. Contudo, também podem ser potenciadoras da identidade familiar por permitirem que, mesmo à distância esteja virtualmente presente (Carvalho, Francisco & Relvas, 2019).

O contacto com elementos externos ao núcleo familiar, expõe a família na medida em que “entram mais pessoas, mais informação, mais riscos (para filhos, para os adultos, para os casais), existe menor controlo parental, existe partilha de informação sensível (pessoal, económica, etc.)” tornando a família mais vulnerável (Costa, 2017, p. 31).

A família comunica de forma diferente, a utilização das TIC permitiu que pais e filhos se contactassem mais facilmente e com maior celeridade. Além das vantagens que esta nova forma de comunicar permite, também acarreta desvantagens. Costa (2017) refere que este tipo de comunicação evita o contacto frente a frente, incutindo nos indivíduos a ideia que devem estar sempre disponíveis e contactáveis, com consequências que podem ser nefastas à interação e ao espaço familiar.

3. Idade, tempo e conteúdos adequados para as crianças

A Sociedade Americana de Pediatria refere que as crianças com idades inferiores a dois anos não deveriam ter contacto com ecrãs (televisão, tablet, computador, smartphone), uma vez que, a exposição aos dispositivos eletrónicos não traz vantagens. Entre os três e os cinco anos de idade, deveriam passar apenas uma hora por dia em contacto com estes dispositivos e a partir dos cinco anos não deviam ser ultrapassadas as duas horas por dia (Costa, 2017, p.56).

Tabela 1. Tempo adequado de ecrãs por dia

Idade	Tempo diário	TV não violenta	Telemóveis/tablets	Videojogos não violentos	Videojogos violentos	Jogos violentos online e/ou pornografia
0-2 anos	Nenhum	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
3-5 anos	1h/dia	✓	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
6-12 anos	2h/dia	✓	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
13-18 anos	2h/dia	✓	✓	Limitar a 30 minutos diários		Nunca

Fonte: (Rowan & Cash, 2011 citado por Costa, 2017, p. 56)

A partir da análise da tabela 1, pode-se verificar que as crianças dos 0 aos 2 anos não devem ter contacto com ecrãs, dos 3 aos 5 anos é aconselhável passar apenas 1 hora por dia a ver televisão e não é aconselhável o uso de outros dispositivos ou conteúdos. Dos 6 aos 12 anos é aconselhável passar 2 horas por dia, não sendo aconselhável o uso de telemóvel ou tablet, bem como videojogos. Dos 13 aos 18 anos, mantem-se as 2 horas diárias, limitando a 30 minutos diários para jogar videojogos, não aconselhando videojogos *online* e/ou pornografia.

Segundo a experiência da psicóloga Rosário Carmona e Costa, o impacto da utilização excessiva de ecrãs na primeira infância, reflete-se no comportamento das crianças. A utilização das novas tecnologias pelas crianças tornou-se num regulador de comportamento das mesmas, assim sendo, os pais já não precisam “de correr atrás de uma criança enquanto estamos na sala de espera, já não precisamos de mandar os filhos calar 300 vezes na distância interminável até à escola porque vão a ver o *tablet* ou já não passamos vergonhas em restaurantes” (Costa, 2017, p. 48).

Esta estratégia que os pais por vezes utilizam para entreter os filhos, e poderem fazer as suas tarefas, mantendo o filho(a) a jogar ou ver vídeos, impedindo que incomode os pais, acarreta consequências, não só a nível da alteração do comportamento, mas também a nível da saúde física.

Costa (2017) refere que o excesso de tempo passado nos ecrãs está associado ao “ganho de peso e obesidade, aumento da pressão sanguínea, desregulação de açúcar no sangue e aumento de colesterol, havendo estudos que relacionam esta prática com doenças que até há pouco tempo não ocorriam em crianças pequenas, como o aumento do risco de síndromes metabólicas, doenças cardiovasculares ou diabetes” (Costa, 2017, p.55).

O Psicólogo Pedro Hubert no seu livro “O Problema do Jogo O Tratamento da dependência invisível dos videojogos à mesa do casino” faz referência a um livro

intitulado 3-6-9-12, de Serge Tisseron (2013) onde este autor apresenta a sua conceção sobre a relação entre as idades cronológicas das crianças e jovens e as vantagens e desvantagens do uso de ecrãs (televisão, computador, consolas, smartphone). Estas indicações podem constituir uma orientação/recomendação importante para os pais medirem o uso dos ecrãs por parte dos filhos.

Serge Tisseron (2013, citado por Hubert, 2016) recomenda que as crianças dos 0 aos 3 anos de idade devem evitar ecrãs, estudos de Serge Tisseron (2013) apontam consequências negativas dessa utilização excessiva, designadamente a redução de vocabulário e perda de atividade física. Outro dos aspetos negativos é a interação com demasiados estímulos, proporcionados através das cores, dos sons e dos movimentos que não acontecem no seu dia-a-dia. Quanto às vantagens salienta a “adaptação às aprendizagens em contexto familiar ou de creche, desde que devidamente acompanhados” (Hubert, 2016, p. 38).

As crianças com idades compreendidas entre os 3 e os 6 anos devem evitar os jogos de consolas, como ainda não sabem ler, podem não compreender os jogos, podendo levar a birras e atitudes agressivas. Apesar de Tisseron (2013) considerar que as crianças devem evitar jogar jogos de consolas, a sua prática tem vantagens, trabalham a inteligência hipotético-dedutiva e intuitiva, ou seja, as crianças jogam e vão pelo processo tentativa-erro, no entanto também estão dependentes da pessoa com quem estão a jogar, quando e as regras e limites definidos para jogar.

Em crianças com idades entre os 6 e os 9 anos é aconselhável evitar-se o uso da internet. Caso não se possa evitar, deve acautelar-se o acompanhamento das crianças por parte de um adulto por forma a verificar, analisar e esclarecer os conteúdos consultados pela criança. Tisseron (2013) afirma que, nestas idades, as crianças não têm capacidades para autonomamente compreender determinados filmes, notícias, jogos, a que possam ter acesso. Têm dificuldade em distinguir o que é público e privado, a empatia, a ideia que as outras pessoas pensam de outra forma e que têm outros princípios e culturas. Os adultos devem gerir os conteúdos consultados pelas crianças que podem conter cenas de violência física, emocional, psicológica e sexual.

Entre o período compreendido entre os 9 e os 12 anos, designado o período de “explorar a complexidade do mundo”, os pais devem controlar o tempo, e os conteúdos, manter regras e limites claros (computador na sala, determinado tempo por dia para Internet e para TPC, etc.)” (Hubert, 2016, p.39).

A partir dos 12 anos, Tisseron (2013) sugere que devem continuar a existir regras para a utilização de ecrãs, nomeadamente horários, local de uso dos dispositivos e controlo por parte dos pais. Os pais devem abordar algumas temáticas com os filhos como por exemplo “violência, agressividade, *bullying*, plágios, pornografia, *downloads*, etc.” (Hubert, 2016, p.39). Tisseron (2013) refere que “muito provavelmente, parte do excesso deve-se à novidade destas novas tecnologias, que vieram para ficar. Outra parte deve-se aos inúmeros atrativos e vantagens que possuem” (Hubert, 2016, pp. 39-40).

As sugestões referidas por Rowan & Cash (2010, citados por Costa, 2017) em colaboração com a Academia Americana de Pediatria são muito idênticas às propostas por Serge Tisseron (2013), no entanto, se pensarmos no quotidiano, vemos muitas crianças pequenas “agarradas” aos telemóveis dos pais, aos *tablets*, fazendo uso destes dispositivos em idades precoces, que segundo estes autores não deveria acontecer, pelo facto de as vantagens serem inferiores às desvantagens.

4. Videojogos e a aprendizagem

Atualmente os videojogos são reconhecidos por alguns investigadores, educadores e professores pelas suas capacidades, que passam pela facilidade da aprendizagem e desenvolvimento cognitivo, como a perceção a resolução de problemas e o desenvolvimento do raciocínio (Prensky, 2001).

Se pensarmos em termos escolares, ao longo dos últimos anos, têm-se verificado o acompanhamento da evolução das novas tecnologias pelo ensino, sendo integradas as TIC como ferramenta de transmissão de conhecimento, como por exemplo, os jogos destinados à aprendizagem, os designados jogos educativos, que podem ser utilizados pelos professores para ensinar alguns conteúdos aos alunos.

Prensky (2001) refere que a utilização de jogos em contexto escolar cria alternativas à aprendizagem, possibilita o desenvolvimento de técnicas de aprendizagem e ensino.

Marques (2006) refere que o uso de videojogos pelos alunos ajuda a interiorizar valores e atitudes bem como o aumento da concentração, interesse e motivação pela aprendizagem.

Abordando a utilização dos videojogos em contexto de aprendizagem Salguero (2003) refere que “los videojuegos posuen un notable potencial educativo, ya que permiten combinar el tradicional objetivo lúdico de este medio com una función pedagógica” (Salguero, 2003, p. 127).

Perante os benefícios referidos anteriormente e outros já mencionados no início deste trabalho, concluiu-se que a utilização das TIC e dos videojogos trazem benefícios não só para os seus utilizadores, como para a sociedade em geral, sendo importante que a nível educativo se adotem estratégias para cativar os alunos para a aprendizagem, podendo as TIC e os videojogos serem um estímulo à aprendizagem, deixando de parte o ensino tradicional que não recorre às novas tecnologias para ensinar.

Apesar dos aspetos positivos anteriormente referidos do uso dos videojogos no ensino, existem autores que apontam limitações.

Kirriemuir e McFarlane (2004) referem que o uso de jogos na aprendizagem escolar é reduzido, apostando ser improvável que este tipo de tecnologia passe a fazer parte do currículo pelo facto de ser dada pouca importância a esta nova tecnologia. Também

o facto de os professores não considerarem os jogos como uma ferramenta de ensino, dificulta a sua entrada nos currículos de aprendizagem das escolas.

Pode-se assim concluir, que existe um longo processo pela frente no sentido de informar e sensibilizar para os benefícios que o uso adequado de videojogos proporciona à aprendizagem.

Parte 2 - Investigação

Capítulo IV - Enquadramento Metodológico

1. Introdução

Após um enquadramento teórico da problemática que intitula o presente estudo, o capítulo IV tem como objetivo expor o enquadramento metodológico do estudo, ou seja, de que forma foi desenvolvida a investigação para responder aos objetivos delineados.

Deste modo, o presente capítulo integra a definição do problema, os objetivos e questões de investigação, bem como a metodologia, ou seja, os instrumentos e técnicas de recolha de dados, os procedimentos e a caracterização da amostra em estudo.

2. Definição do Problema de Investigação

Uma investigação parte do investigador que define com clareza o que quer investigar, e os objetivos que pretende alcançar, tentando dar resposta às questões de investigação que definiu. Tuckman (2002) refere que a investigação consiste em tentativas sistemáticas para dar resposta às questões.

O presente estudo tem como problema de investigação a dependência das crianças pelos videojogos, sendo definida a necessidade de perceber se existem casos de dependência de videojogos em crianças do 2º ciclo do ensino básico, o perfil das crianças e os seus hábitos de jogo, bem como, a opinião em relação à problemática por parte dos pais e da escola. Tem como finalidade obter conclusões para a proposta e planificação de uma intervenção que dê resposta ao diagnóstico obtido através da investigação.

2.1. Questões e objetivos de investigação

As questões de investigação definidas para o presente estudo são:

- Existe dependência de videojogos em crianças do 2º ciclo do ensino básico?
- Haverá um perfil específico de crianças que jogam videojogos?
- As crianças têm noção do número de horas diárias que passam a jogar e das consequências desta prática para a sua vida pessoal e escolar?
 - Qual o conhecimento dos pais em relação ao tipo de jogos dos filhos(as) e ao tempo despendido nesta atividade?
 - Qual a opinião dos pais sobre as consequências dos videojogos no comportamento dos seus filhos?
 - Qual o papel da escola no combate a esta problemática?

Os objetivos definidos para o presente estudo são:

- Perceber se há casos de dependência de videojogos em crianças do 2º ciclo do ensino básico;
- Identificar o perfil das crianças que jogam videojogos e os hábitos de jogo;
- Perceber se os pais têm conhecimento do número de horas que os filhos(as) passam a jogar e se lhes compram jogos/equipamentos;
- Perceber se os videojogos afetam a vida escolar e familiar das crianças;
- Conhecer a perceção que a escola tem desta problemática e do seu papel na prevenção/intervenção neste âmbito.

3. Metodologia

No presente estudo é utilizada uma metodologia mista, ou seja, fez-se a combinação da metodologia qualitativa e quantitativa. A metodologia qualitativa está associada a modelos ou paradigmas de explicação da realidade. Os dados qualitativos revelam informações que identificam uma qualidade, categoria ou característica que se pode classificar, em várias modalidades (Morais s/d). Pode ainda referir-se que a metodologia qualitativa (paradigma qualitativo) se caracteriza, pela recolha de informação direta e pessoal, usando técnicas e processos de contacto direto com as pessoas ou realidade que se investiga (Ander-Egg, 2000).

A metodologia quantitativa exige que o investigador execute um plano de investigação, traçando os objetivos que pretende alcançar, bem como, os procedimentos detalhados da investigação. O objetivo da investigação quantitativa baseia-se em encontrar ligações entre as variáveis, descrevendo-as através do tratamento estatístico dos dados recolhidos, testando teorias (Carmo & Ferreira, 2008). Este tipo de metodologia implica que o investigador selecione uma determinada amostra que represente a população em estudo, e os resultados obtidos caracterizem essa população, sendo para isso necessário o uso da relação aleatória dos sujeitos de investigação (Carmo & Ferreira, 2008).

3.1. Amostra

Para o presente estudo foi utilizada uma amostra não probabilística por conveniência, sendo a amostra constituída por indivíduos que se disponibilizaram de forma voluntária a participar no estudo. Como refere Huot “as unidades participam na investigação porque o querem” (Huot, 2002, p. 25).

A amostra é não probabilística por conveniência, porque se procuraram obter dados específicos de uma população previamente constituída por grupos, no caso turmas, e de fácil acesso em termos de recolha de dados.

Para a constituição da amostra foram selecionadas três turmas do 5º ano de escolaridade, da Escola Básica Integrada do Agrupamento de Escolas Amato Lusitano em Castelo Branco, dos 71 alunos das três turmas de 5º ano, os participantes no estudo são 43 alunos, em que os Encarregados de educação permitiram a participação dos

seus educandos, assim como a participação dos respetivos encarregados de educação, no entanto dos 43 EE que se disponibilizaram para participar no estudo apenas 40 EE devolveram o questionário preenchido. Como também participaram no estudo as três Diretoras de Turma (DT) das turmas selecionadas.

3.2. Instrumentos e técnicas de recolha de dados

As técnicas de recolha de dados selecionadas para o presente estudo, consistem num inquérito por questionário, um dirigido aos alunos e outro aos encarregados de educação, e também uma entrevista semiestruturada para as diretoras de turma das turmas envolvidas.

Os questionários e as entrevistas são utilizados “para transformar em dados a informação directamente comunicada por uma pessoa (ou sujeito)” (Tuckman, 2002, p. 307). Estas técnicas de recolha de dados têm como finalidade obter informações sobre os sujeitos envolvidos no estudo, para que possam responder aos objetivos e questões de investigação definidas, tirando assim conclusões, sobre a problemática em estudo.

O inquérito por questionário “consiste em colocar a um conjunto de inquiridos, geralmente representativo de uma população, uma série de perguntas relativas à sua situação social, profissional ou familiar, às suas opiniões, à sua atitude em relação a opções ou a questões humanas e sociais, às suas expectativas, ao seu nível de conhecimentos ou de consciência de um acontecimento ou de um problema, ou ainda sobre qualquer outro ponto que interesse os investigadores” (Quivy e Campenhoudt, 2005, p.188). Neste estudo, a aplicação do inquérito por questionário tem como objetivo conhecer e perceber a realidade das crianças utilizadoras de videojogos, assim como o conhecimento dos pais/encarregados de educação em relação aos jogos que os filhos jogam e ao tempo despendido com os mesmos (Apêndice 2 e 3).

Os dados recolhidos através dos questionários aplicados aos alunos e aos EE, correspondentes às questões de resposta fechada, foram sujeitos a análise estatística através do software The Statistical Package for Social Sciences (SPSS), versão 20. As questões de resposta aberta foram analisadas com recurso á análise de conteúdo.

A entrevista permite que o investigador tenha um diálogo e um contacto direto com o entrevistado, sendo um bom método de recolha de informação, e também de observação das atitudes e comportamentos do entrevistado. Como refere Quivy e Campenhoudt (1992) a “entrevista caracteriza-se por um contacto direto entre o investigador e os seus interlocutores e por uma fraca directividade por parte daquele (...) havendo uma verdadeira troca, durante a qual o interlocutor do investigador exprime as suas perceções de um acontecimento ou de uma situação, as suas interpretações ou as suas experiências, ao passo que, através das suas perguntas abertas e das suas reacções, o investigador facilita essa expressão, evita que ela se afaste dos objetivos da investigação e permite que o seu interlocutor aceda a um grau máximo de autenticidade e de profundidade” (p.193).

Neste estudo em concreto, no sentido de responder aos objetivos do estudo, desenvolveu-se um guião de entrevista semiestruturada (Apêndice 4) constituída por doze questões, a realizar às diretoras de turma das turmas envolvidas no estudo. O seu principal objetivo é conhecer a sua opinião sobre a problemática dos videojogos e o seu impacto no comportamento e nas aprendizagens escolares dos alunos. A data, hora e local da realização das entrevistas foi acordada com as entrevistadas. Antes de se dar início à entrevista explicitou-se quais os objetivos pretendidos e esclareceram-se algumas dúvidas sobre a mesma.

3.3. Procedimentos

No desenvolvimento e concretização de um trabalho de investigação, torna-se necessária a adoção de alguns procedimentos formais e éticos.

Neste sentido, o primeiro procedimento realizado foi o pedido de autorização ao Diretor do Agrupamento de Escolas Amato Lusitano para a realização do estudo na escola E B 2/3 João Roiz, uma das Escolas que integra o Agrupamento. O pedido de autorização incluía informação sobre a proposta de investigação, tal como o tema, os objetivos do estudo e a população a envolver.

Obtida a autorização por parte do Diretor do Agrupamento de Escolas, procedeu-se ao contacto com o Coordenador da Escola E B 2/3 João Roiz, a quem foi apresentado o projeto de investigação, designadamente tema, objetivos, instrumentos de recolha de dados, bem como o ano de escolaridade que se pretendia integrar.

Após as autorizações concedidas, foram elaborados os consentimentos informados dirigidos aos EE, solicitando a sua colaboração no estudo e a autorização para que os filhos/educandos participassem no estudo (Apêndice 1).

Após a elaboração da declaração de consentimento informado iniciou-se a elaboração dos inquéritos por questionário, um dirigido aos alunos e outro aos EE, tendo em conta os objetivos e questões de investigação a que se pretendia dar resposta (Apêndice 2 e 3).

Foi também elaborado o guião de entrevista direcionado às diretoras de turma das turmas selecionadas (Apêndice 4). As entrevistas serão posteriormente sujeitas à análise de conteúdo. As entrevistas realizadas serão gravadas e posteriormente transcritas (Apêndice 6).

Capítulo V - Apresentação e análise dos resultados

1. Apresentação e análise dos resultados

Após a recolha de dados passamos à sua apresentação e análise. No ponto 1.1 serão apresentados os dados recolhidos através do questionário aplicado aos alunos, e no ponto 1.2 serão apresentados os dados recolhidos através do questionário aplicado aos encarregados de educação.

Caracterização sociodemográfica dos Alunos:

Dos 43 alunos que constituem a amostra, 27 (62,8%) são do sexo masculino e 16 (37,2%) são do sexo feminino. Como se pode constatar na Tabela 2.

Tabela 2. Distribuição da amostra por sexo

	Frequência	Porcentagem
Masculino	27	62,8
Feminino	16	37,2
Total	43	100,0

Em relação à idade dos alunos, 36 (83,7%) têm 10 anos de idade, 6 (14%) têm 11 anos de idade e 1 (2,3%) tem 12 anos Tabela 4. A média de idades corresponde a 10,19 anos, como se pode verificar na Tabela 3.

Tabela 3. Média Moda e Mediana da idade dos alunos

N	Válido	43
	Ausente	0
Média		10,19
Mediana		10,00
Modo		10
Intervalo		2

Tabela 4. Idade

	Frequência	Porcentagem
Válido 10	36	83,7
11	6	14,0
12	1	2,3
Total	43	100,0

Como se pode verificar na Tabela 5, 3 (7%) alunos revelaram ter retenções no seu percurso escolar e 40 (93%) não têm retenções.

Tabela 5. Já reprovaste alguma vez?

	Frequência	Porcentagem
Válido Sim	3	7,0
Não	40	93,0
Total	43	100,0

Como indica a Tabela 6, os alunos que apresentam retenções indicaram que estas aconteceram no 2º ano do 1º ciclo do Ensino Básico.

Tabela 6. Se sim em que ano(s) de escolaridade?

		Frequência	Percentagem
Válido	2ºano	3	7,0
Ausente	Sistema	40	93,0
Total		43	100,0

1.1. Análise das questões sobre videogames

Quanto à questão nº 4 do questionário, “Costumas utilizar videogames”, 42 (97,7%) dos alunos inquiridos responderam que costumam utilizar videogames e apenas 1 (2,3%) afirma que não costuma fazê-lo, como consta na Tabela 7.

Tabela 7. Costumas utilizar videogames?

		Frequência	Percentagem
	Sim	42	97,7
Válido	Não	1	2,3
Total		43	100,0

No que diz respeito ao tipo de jogos que os alunos mais gostam de jogar, os mais assinalados foram os videogames de desporto, aventura, ação, simulação e estratégias, os menos assinalados foram os videogames de RPG e plataformas, como consta na Tabela 8. De salientar que, nesta questão, os alunos podiam identificar mais do que um tipo de videogames.

Tabela 8. Tipo de videogames

		Respostas	
		N	Percentagem
Videogames	Ação	15	18,5%
	Desporto	19	23,5%
	Estratégia	9	11,1%
	Aventura	16	19,8%

Simulação	14	17,3%
RPG	5	6,2%
Plataformas	3	3,7%
Total	81	100,0%

Quando questionados sobre o tipo de videogames que jogam com mais frequência (questão aberta), 15 alunos referem os *Roblox*, seguido do *Fortnite*, identificado por 11 alunos, o *Minecraft*, mencionado por 8 alunos, o *Brawl Stars*, identificado por 7 alunos, o *Clash Royale*, reportado por 6 alunos, o *Free Fire*, referido por 5 alunos e o *FIFA 20*, referido por 4 alunos. Há um conjunto de videogames que foram referidos por um número reduzido de alunos (um ou dois) e, por isso, não são considerados relevantes Tabela 9. A tabela seguinte representa os videogames referidos pelos alunos, sendo que os alunos poderiam referir mais do que um videogame. Um inquirido não respondeu a esta questão.

Tabela 9. Videogames jogados pelos alunos

Nome do Videogame	Número de alunos
Roblox	15
Fortnite	11
Minecraft	8
Brawl Stars	7
Clash Royale	6
Garena Free Fire	5
FIFA 20	4
GTA 5	3
GTA 4	2
The Sims 4	2
Just Dance 2020	2
Among us	2
FIFA	2
FIFA 18	2
FIFA 19	2
Sonic	1
Sonic Forces	1
Sonic Generations	1
Lego City	1
Lego Worlds	1
The Incredibles Lego	1
Fire Simulator	1
Mario Kart 8	1
Bendy and the Machine	1
Tom Hero	1

8 Ball Pool	1
Ataque Zumbi	1
Bomber Friends	1
Rocket League	1
Hotel Story	1
Carros	1
Robbery Bob	1
Gracha life	1
PK XD	1
Blockman go	1
Score Hero	1
Pacybits	1
Block Puzzle	1
Apex Legends	1
Clash of Clans	1
GTA	1
Gran Turismo	1
Naruto	1
Banana Kong	1
Puzzle	1
Football Strike	1
PES 2019	1
PES 2020	1
Township	1
Dollify	1

No que se refere ao tipo de dispositivos em que costumam jogar, 36 (42,9%) alunos assinalaram o telemóvel, 11 (13,1%) assinalaram o tablet, 12 (14,3%) alunos selecionaram a opção computador, 1 (1,2%) a opção Nintendo DS, 3 (3,6%) a opção Nintendo Wii, 14 (16,7%) alunos a opção PlayStation Portable (PSP) e 7 (8,3%) a opção Consola, como se pode verificar na (tabela 10). Na opção outros, foram identificados os seguintes dispositivos de jogos: a PlayStation 4 por 4 (9,3%) alunos, a Nintendo Switch por 2 (4,7%) e a Nintendo 2DS e a Xbox apenas por 1 (2,3%) aluno cada Tabela 11. Tal como referido na apresentação/descrição do questionário, nesta questão os alunos podiam selecionar mais do que uma opção de resposta e identificar mais do que um dispositivo de jogo. A ausência de uma resposta é referente ao aluno que não costuma utilizar videojogos, passando a responder a partir da pergunta 14.

Tabela 10. Em que dispositivos costumam jogar videojogos?

		Respostas	
		N	Percentagem
Dispositivos	Telemóvel	36	42,9%
	Tablet	11	13,1%

	PC	12	14,3%
	Nintendo DS	1	1,2%
	Nintendo Wii	3	3,6%
	PlayStation Portable (PSP)	14	16,7%
	Consola	7	8,3%
Total		84	100,0%

Tabela 11. Outros dispositivos?

		Frequência	Percentagem
	Nintendo 2DS	1	2,3
	Nintendo Switch	2	4,7
Válido	PlayStation 4	4	9,3
	Xbox	1	2,3
	Total	8	18,6
Ausente	Sistema	35	81,4
Total		43	100,0

Como se pode verificar através da Tabela 10, o dispositivo mais habitual é o telemóvel, seguindo-se a PlayStation Portable (PSP), o computador e o *tablet*. Os dispositivos menos utilizados na amostra em estudo são a Nintendo DS e a Nintendo Wii.

Quando questionados se recordavam a idade em que começaram a jogar videojogos, um total de 35 alunos (81,4%) respondeu que sim, e 7 alunos (16,3%) respondeu que não se lembrava, como consta na Tabela 12.

Tabela 12. Lembras-te da idade em que começaste a jogar videojogos?

		Frequência	Percentagem
	Sim	35	81,4
Válido	Não	7	16,3
	Total	42	97,7
Ausente	Sistema	1	2,3
Total		43	100,0

Dos alunos que afirmaram recordar-se da idade em que começaram a jogar videojogos, Tabela 13, 24 (55,8%) assinalaram a opção entre os 7 e os 10 anos de idade, 9 (20,9%) assinalaram a opção entre os 3 e os 6 anos de idade e 2 (4,7%) a opção a partir dos 10 anos. Pode-se assim concluir que a maioria dos inquiridos começou a jogar videojogos entre os 7 e os 10 anos de idade. As oito respostas ausentes são

referentes aos sete alunos que não se recordam da idade que começaram a jogar, a oitava resposta ausente representa o aluno que não utiliza videojogos.

Tabela 13. Em caso afirmativo, em que idade começaste a jogar videojogos?

		Frequência	Percentagem
Válido	Entre os 3 e os 6 Anos	9	20,9
	Entre os 7 e os 10 Anos	24	55,8
	A partir dos 10 Anos	2	4,7
	Total	35	81,4
Ausente	Sistema	8	18,6
Total		43	100,0

No que se refere à frequência com que jogam videojogos, como se pode constatar na tabela 14, 19 alunos (44,2%) afirmam jogar todos os dias, 11 (25,6%) dizem jogar aos fins-de-semana, 10 (23,3%) afirmam jogar 2 a 3 vezes por semana e 1 (2,3%) diz que joga apenas 1 vez por semana. Dois inquiridos não responderam a esta questão, um refere-se ao aluno que não usa videojogos e o outro não assinalou nenhuma opção.

Tabela 14. Com que frequência costumás jogar?

		Frequência	Percentagem
Válido	Todos os dias	19	44,2
	2 a 3 vezes por semana	10	23,3
	1 vez por semana	1	2,3
	Aos fins de semana	11	25,6
	Total	41	95,3
Ausente	Sistema	2	4,7
Total		43	100,0

Quanto ao tempo em média gasto pelos alunos a jogar videojogos Tabela 15, 19 alunos (44,2%) afirmam gastar entre 1 a 4 horas por semana, 11 alunos (25,6%) afirmam jogar menos de 1 hora por semana, 6 alunos (14%), dizem jogar entre 9 a 12 horas por semana, 3 alunos (7%) afirmam jogar entre 5 a 8 horas por semana, 2 alunos (4,7%) dizem jogar entre 12 a 15 horas por semana e, por fim, 1 aluno (2,3%) diz jogar mais de 15 horas por semana. O aluno que não respondeu a esta questão diz respeito ao aluno que não utiliza videojogos, logo não respondeu à questão.

Tabela 15. Quanto tempo, em média, gastas a jogar videojogos?

		Frequência	Percentagem
Válido	Menos de 1 hora por semana	11	25,6
	Entre 1 a 4 horas por semana	19	44,2
	Entre 5 a 8 horas por semana	3	7,0
	Entre 9 a 12 horas por semana	6	14,0
	Entre 12 a 15 horas por semana	2	4,7
	Mais de 15 horas por semana	1	2,3
	Total	42	97,7
Ausente	Sistema	1	2,3
Total		43	100,0

Pode-se assim concluir que uma parte significativa dos alunos joga entre 1 a 4 horas por semana, seguindo-se os alunos que jogam menos de 1 hora por semana, bem como os alunos que jogam entre 9 a 12 horas por semana.

A partir dos dados obtidos em relação à idade em que começaram a jogar videojogos, bem como à frequência e média de tempo gasto a jogar videojogos, comparando com a fundamentação teórica do presente trabalho, pode-se concluir que em relação à idade em que os alunos inquiridos começaram a jogar videojogos, segundo Rowan & Cash (2011) as crianças entre os 6 e os 12 anos só deveriam passar 2 horas por dia em contacto com ecrãs. Pode-se assim concluir que os alunos inquiridos não são dependentes de videojogos, já que o tempo médio gasto a jogar não é ultrapassado, de acordo com o referido Rowan & Cash (2011), e também pelo facto da maioria dos inquiridos só jogar 2 a 3 vezes por semana, ou então ao fim-de-semana.

No que se refere ao acompanhamento que os inquiridos têm quando jogam, 21 alunos (29,6%) assinalaram jogar sozinho, 27 alunos (38%) assinalaram jogar com amigos, 12 alunos (16,9%) assinalaram a opção jogar com familiares, 11 alunos (15,5%) assinalaram jogar em equipa *online* Tabela 16. Dois inquiridos não responderam a esta questão, um refere-se ao aluno que não utiliza videojogos e o outro deixou a questão em branco. Tal como referido na apresentação/descrição do questionário, nesta questão os alunos podiam seleccionar mais do que uma opção de resposta.

Tabela 16. Costumas jogar?

	Respostas	
	N	Percentagem
Sozinho	21	29,6%
Com amigos	27	38,0%
Com familiares	12	16,9%
Em equipa online	11	15,5%
Total	71	100,0%

Como se pode verificar através da tabela acima apresentada, a opção mais assinalada pelos inquiridos refere-se a jogar com amigos e sozinho, seguindo-se a opção com familiares e por fim em equipa *online*.

Quando questionados se os pais têm por hábito comprar jogos ou equipamentos para jogarem, um total de 13 inquiridos (30,2%) respondeu que sim, e 28 (65,1%) respondeu que não, como consta na Tabela 17. Dois alunos não responderam a esta questão, o que não utiliza videojogos e outro deixou a questão em branco.

Pode concluir-se, que a maioria dos pais dos alunos inquiridos não compra jogos nem equipamentos para os filhos jogarem.

Tabela 17. Os teus pais têm por hábito comprar jogos ou equipamentos para jogares?

		Frequência	Percentagem
Válido	Sim	13	30,2
	Não	28	65,1
	Total	41	95,3
Ausente	Sistema	2	4,7
Total		43	100,0

Quando questionados se já deixaram de estudar ou de participar noutras atividades importantes para ficarem a jogar, 2 alunos (4,7%) responderam que sim, e 37 (90,7%) responderam não, como consta na Tabela 18. Dois inquiridos não responderam a esta questão, um refere-se ao aluno que não utiliza videojogos e o outro deixou a questão em branco.

Tabela 18. Já deixaste de estudar ou de participar noutras atividades importantes para ficar a jogar?

		Frequência	Percentagem
Válido	Sim	2	4,7
	Não	39	90,7
	Total	41	95,3
Ausente	Sistema	2	4,7
Total		43	100,0

Quando se perguntou sobre as atividades que praticam no dia-a-dia para além dos videojogos, 13 alunos (15,3%) indicaram ler, 29 (34,1%) dizem praticar desporto, 22 alunos (25,9%) assinalaram ouvir música e 21 “Outros”, foram identificadas as seguintes atividades: andar de bicicleta, bricolagem, brincar, dançar, natação, fazer puzzles, cuidar dos animais, jogar futebol e pingue-pongue, teatro, ver filmes e por fim, ver televisão, sendo cada uma destas atividades referidas por 1 aluno (2,3%) cada Tabela 20. Dois inquiridos não responderam a esta questão, o aluno que não utiliza videojogos e outro que deixou a questão em branco. Tal como referido na apresentação/descrição do questionário, nesta questão os alunos podiam selecionar mais do que uma opção de resposta e identificar mais do que uma atividade.

Tabela 19. Além dos videojogos, quais as atividades que praticas no teu dia-a-dia?

		Respostas	
		N	Percentagem
Atividades	Ler	13	15,3%
	Praticar desporto	29	34,1%
	Ouvir música	22	25,9%
	Estudar	21	24,7%
Total		85	100,0%

Tabela 20. Outra(s) atividades

	Frequência	Porcentagem
	32	74,4
Andar de bicicleta	1	2,3
Bricolagem	1	2,3
Brincar	1	2,3
Brincar com a minha cadelinha (Branquinha)	1	2,3
Dança, natação	1	2,3
Válido Estudar a ouvir música	1	2,3
Fazer puzzles e cuidar dos meus animais e dar-lhes carinho	1	2,3
Jogar Futebol e Pingue-Pongue	1	2,3
Teatro	1	2,3
Ver filmes	1	2,3
Ver TV	1	2,3
Total	43	100,0

Pode-se assim concluir, a partir das tabelas 19 e 20 que para além dos alunos jogarem videojogos, praticam outras atividades que não envolvem só dispositivos eletrónicos, praticando também algumas atividades ao ar livre, como por exemplo andar de bicicleta.

Quando questionados se “os pais têm por hábito controlar o tempo e os jogos que jogas” um total de 35 alunos (81,4%) responderam que sim, e 6 alunos (14,0%) respondeu que não, como consta na Tabela 21. Dois inquiridos não responderam a esta questão, um refere-se ao aluno que não utiliza videojogos e o outro deixou a questão em branco.

Tabela 21. Os teus pais têm por hábito controlar o tempo e os jogos que jogas?

	Frequência	Porcentagem
Sim	35	81,4
Válido Não	6	14,0
Total	41	95,3
Ausente Sistema	2	4,7
Total	43	100,0

A maioria dos pais tem, assim, por hábito controlar o tempo e os jogos que os filhos jogam, sendo um aspeto importante, como referenciado na parte da fundamentação teórica do presente trabalho, a supervisão dos pais é importante para que os filhos tenham controlo e não fiquem dependentes dos videojogos.

Quando questionados se achavam que os videogames prejudicam os resultados escolares e as relações com amigos e família, 17 alunos (39,5%) assinalaram que sim, e 24 alunos (55,8%) referiram que não prejudicam, como consta na Tabela 22. Dois inquiridos não responderam a esta questão, um refere-se ao aluno que não utiliza videogames e o outro deixou a questão em branco.

Tabela 22. Achas que os videogames prejudicam os resultados escolares e as relações com os teus amigos e família?

		Frequência	Percentagem
Válido	Sim	17	39,5
	Não	24	55,8
	Total	41	95,3
Ausente	Sistema	2	4,7
Total		43	100,0

A partir da Tabela 22, podemos, portanto, verificar que uma parte significativa dos inquiridos não considera que os videogames prejudiquem os resultados escolares e as relações com amigos e família.

Dos alunos que afirmaram que os videogames prejudicam os resultados escolares a as relações com amigos e família, 9 alunos (26,5%) assinalaram a baixa dos resultados escolares, 4 alunos (11,8%) indicaram sonolência, 10 alunos (29,4%) assinalaram falta de concentração, 4 alunos (11,8%) desinteresse pelas atividades extracurriculares, 7 alunos (20,6%) assinalaram afastamento dos amigos e família, como consta na Tabela 23. Tal como, referido na apresentação/descrição do questionário, nesta questão os alunos podiam selecionar mais do que uma opção de resposta e identificar mais do que uma consequência.

Tabela 23. Se respondeste sim, assinala quais as consequências do excesso de horas a jogar videogames?

	Respostas	
	N	Percentagem
Baixa dos resultados escolares	9	26,5%
Sonolência	4	11,8%
Falta de concentração	10	29,4%
Desinteresse pelas atividades extracurriculares	4	11,8%
Afastamento dos amigos e família	7	20,6%
Total	34	100,0%

Como se pode constatar na Tabela 23, as consequências que os alunos mais indicaram são a falta de concentração, a baixa dos resultados escolares e o afastamento dos amigos e família.

Pedimos também para darem a sua opinião sobre o que é que os pais devem fazer para controlar o tipo de jogos e o número de horas que os filhos passam a jogar,

(questão de resposta aberta). As respostas dadas pelos alunos permitiram a criação de categorias e subcategorias, as categorias passam pelo tempo de jogo, regras para jogar, o controlo da compra e utilização dos videojogos, atividades alternativas aos videojogos e, por fim, alertar para as consequências do excesso de uso dos videojogos, as subcategorias passam pelos exemplos que os alunos deram para os pais controlarem o excesso de horas a jogar enquadrando-se nas categorias definidas, como a Tabela 24 representa.

Tabela 24. Na tua opinião o que é que os pais devem fazer para controlar o tipo de jogos e o número de horas que os filhos passam a jogar?

Categorias	Subcategorias
Tempo de jogo	. Controlar o tempo de jogo . Definir horas para jogar
Regras para jogar	. Proibir de jogar durante a semana . Jogar ao fim-de-semana . Jogar depois da escola . Jogar depois de estudar e fazer os trabalhos de casa . Caso as crianças quebrem as regras desligar a internet
Controlo da compra e utilização dos videojogos	. Compra de jogos adequados à idade da criança . Observar o momento do jogo . Verificar os jogos que os filhos jogam . Instalar uma aplicação de controlo parental . Controlar as plataformas de jogo
Atividades alternativas aos videojogos	. Atividades ao ar livre . Conviver mais com os pais
Alertar para as consequências do excesso de uso dos videojogos	. Falar das consequências que o excesso de horas a jogar provoca nas crianças . Provoca problemas de visão . Aconselhar as crianças a fazerem pausas durante o jogo

Da análise da Tabela 24, podemos concluir que os alunos inquiridos referiram que os pais devem controlar o tempo de jogo, bem como, a definição de horas para jogar, devem implementar regras, tais como a definição de dias para jogar, permitir o jogo apenas depois de estudar e realizar os trabalhos de casa e, caso as regras não sejam cumpridas, devem existir sanções, como por exemplo, desligar a internet. Os alunos consideram ainda que os pais devem estar atentos ao tipo de jogos que compram para os seus filhos e se são adequados para a sua idade, devem supervisionar e controlar os jogos e as plataformas onde os filhos jogam, nomeadamente a instalação de uma aplicação de controlo parental.

Referiram também, a introdução de atividades alternativas aos jogos, como por exemplo atividades ao ar livre, e o aumento do convívio com os pais. Por último, referiram o facto, de os pais alertarem para as consequências, que o uso excessivo dos videojogos provoca, aconselhando as crianças a fazerem pausas durante o jogo. Quatro inquiridos não responderam a esta questão.

As respostas dos alunos revelam que têm consciência das ações e regras que os pais devem adotar, para controlar o tipo e o número de horas que os filhos passam a jogar.

Quando questionados se na escola que frequentam participaram em ações sobre as vantagens, ou o impacto de jogar videojogos, 42 alunos (97,7%) responderam que não

Tabela 25. Na escola que frequentas já participaste em ações sobre as vantagens ou o impacto de jogar videojogos?

		Frequência	Percentagem
Válido	Não	42	97,7
Ausente	Sistema	1	2,3
Total		43	100,0

A última questão era dirigida aos alunos que não utilizam videojogos, neste caso apenas um aluno. Quando questionado, sobre quais as atividades que costuma realizar no dia-a-dia, o aluno assinalou apenas conviver com amigos, como consta na Tabela 26. De salientar que nesta questão podiam identificar mais do que uma opção. Na opção “Atividades Extracurriculares: Quais” o aluno referiu ter aulas de língua gestual portuguesa e de praticar judo, como consta na Tabela 27.

Tabela 26. Conviver com amigos

		Frequência	Percentagem
Válido	Assinalou	1	2,3
Ausente	Sistema	42	97,7
Total		43	100,0

Tabela 27. Atividades Extracurriculares: Quais?

		Frequência	Percentagem
		42	97,7
Válido	Língua Gestual Portuguesa e Judo	1	2,3
Total		43	100,0

1.2. Dados recolhidos nos questionários dos encarregados de educação

Caraterização sociodemográfica dos Encarregados de Educação:

Os encarregados de educação inquiridos são maioritariamente do sexo feminino, 35 (87,5%), e apenas 5 (12,5%) são do sexo masculino Tabela 28.

Tabela 28. Sexo

		Frequência	Percentagem
Válid o	Masculino	5	12,5
	Feminino	35	87,5
	Total	40	100,0

A média de idades dos EE é de 40,4 anos de idade, como se pode verificar na Tabela 29.

Tabela 29. Média de idade dos EE

N	Válido	40
	Ausente	0
	Média	40,40
	Mediana	41,00
	Modo	41
	Intervalo	20

Quanto ao nível de escolaridade dos EE, verifica-se que 22 (55%) possuem o ensino superior, 11 (27,5%) concluíram o ensino secundário, 4 (10%) possuem o mestrado, 2 (5%) o 3º ciclo do ensino básico e apenas 1 (2,5%) possui o 2º ciclo do ensino básico Tabela 30.

Tabela 30. Nível de escolaridade

		Frequência	Percentagem
Válid o	2º Ciclo do ensino básico (5º - 6º ano)	1	2,5
	3º Ciclo (7º - 9º ano)	2	5,0
	Ensino Secundário (10º - 12º ano)	11	27,5
	Ensino Superior (Bacharelato ou Licenciatura)	22	55,0
	Mestrado	4	10,0
	Total	40	100,0

A análise da Tabela 31 evidencia a existência de uma grande diversidade de atividades profissionais dos Encarregados de Educação. No entanto, a profissão dos EE com maior expressão é a de professor, 9 EE (22,5%), seguindo-se a de administrativa com 4 EE (10%) e a de contabilista com 2 EE (5%). As restantes profissões existentes

são representadas por apenas um EE. Em detalhe, apresentam-se, na Tabela 31, as atividades profissionais dos EE que responderam ao questionário.

Tabela 31. Profissão

	Frequência	Percentagem
Osteopata	1	2,5
Professor(a)	9	22,5
Administrativa	4	10,0
Contabilista	2	5,0
Médico	1	2,5
Engenheiro Civil	1	2,5
Auxiliar de atividades ocupacionais	1	2,5
Assistente técnica	1	2,5
Gestora de Eventos	1	2,5
Ajudante Ação Educativa	1	2,5
Procuradora da República	1	2,5
Empregado de Escritório	1	2,5
Enfermeira	1	2,5
Operadora de supermercado	1	2,5
Válido Auxiliar de Ação Educativa	1	2,5
Optometrista	1	2,5
Responsável operacional	1	2,5
Chefe de Serviço	1	2,5
Ajudante de ação direta	1	2,5
Diretora técnica	1	2,5
Secretária	1	2,5
Empregada de Limpeza	1	2,5
Tradutora e técnica de logística	1	2,5
Diretor de sistemas	1	2,5
Empregado(a) fabril	1	2,5
Cozinheiro(a)	1	2,5
Bombeiro(a)	1	2,5
Empresária	1	2,5
Total	40	100,0

Descrição das respostas sobre os videojogos

Quando questionados sobre se têm conhecimento do seu educando jogar videojogos, todos os EE responderam que sim, como consta na Tabela 32.

Tabela 32. Tem conhecimento do seu educando jogar videojogos?

	Frequência	Percentagem
Válido Sim	40	100,0

As questões 5.1 e 5.2 eram dirigidas aos EE que respondessem negativamente à questão 5, mas como todos responderam afirmativamente, estas duas questões não tiveram respostas.

Quando questionados sobre o conhecimento que tinham sobre os jogos que os seus educandos jogam (questão de resposta aberta), 2 EE (5%) não responderam, 30 EE (75%) responderam “Sim” e os restantes 8 EE (20%) indicaram o nome dos jogos que os seus educandos jogam, tal como consta na Tabela 33. Os jogos indicados pelos EE foram, *Epic Race 3D*, *F1 Manager*, *Roblox*, *Carros*, *Sopa de Letras*, *FIFA*, *Fortnite*, *Minecraft*, *GTA*, *Sims*, *Block puzzle* e *Brawl Stars*.

Tabela 33. Se respondeu afirmativamente à questão 5 conhece o(s) jogo(s) que o seu educando joga?

		Respostas	
		N	Percentagem
Respostas	Não respondeu	2	5,0%
	Sim	30	75,0%
	Indicaram o nome do jogo(s)	8	20,0%
Total		40	100,0%

Sobre se controlam o tipo de jogos e o tempo que o educando joga, 39 EE (97,5%) responderam que sim e apenas 1 (2,5%) disse que não, como consta na Tabela 34.

Tabela 34. Controla o tipo de jogos e o tempo que o seu educando joga?

	Frequência	Percentagem
Válido Sim	39	97,5
Não	1	2,5
Total	40	100,0

No que diz respeito à questão nº 8 “Alerta o seu educando para as consequências do uso abusivo do número de horas a jogar”, 22 EE (55%) assinalaram “sempre”, 15 EE (37,5%) assinalaram “frequentemente”, 3 EE (7,5%) assinalaram “às vezes”, como

retrata a Tabela 35. Pode-se concluir que a opção mais escolhida pelos EE foi que alertam “sempre”.

Tabela 35. Alerta o seu educando para as consequências do uso abusivo do número de horas a jogar?

	Frequência	Percentagem
Às vezes	3	7,5
Frequentemente	15	37,5
Sempre	22	55,0
Total	40	100,0

Em relação às recomendações que dão ao educando (questão de resposta aberta), após a leitura das respostas dadas pelos EE, foram criadas categorias e subcategorias, como consta na Tabela 36.

Tabela 36. Quais as recomendações que dá ao seu educando?

Categorias	Subcategorias
Tempo de jogo	<ul style="list-style-type: none"> . Controlar o tempo de jogo . Definir um horário para jogar
Regras	<ul style="list-style-type: none"> . Jogar apenas aos fins-de-semana . Primeiro estudar e realizar os trabalhos de casa . Bloquear os jogos durante a semana . Proibir de jogar à noite . Cumprir o tempo acordado para jogar
Atividades alternativas aos videojogos	<ul style="list-style-type: none"> . Andar de bicicleta . Ler . Fazer desporto . Atividades ao ar livre . Jogar outros jogos (exemplo jogos de tabuleiro) . Usar os tempos livre para estudar
Recomendações dos EE para os educandos	<ul style="list-style-type: none"> . Não falar com desconhecidos na internet . Alertar para as consequências que o excesso de horas a jogar provoca nas crianças, por exemplo, sedentarismo, problemas de visão, alterações no comportamento e relacionamento . Jogarem jogos adequados para a idade da criança . Evitar jogos violentos . O EE jogar videojogos com o educando . Fazer pausas durante o jogo . Manter uma distância dos ecrãs

	. Garantir a luminosidade do espaço e dos ecrãs
--	---

As recomendações indicadas pelos EE abordaram o facto de controlarem o tempo de jogo, definindo horários e regras para os filhos jogarem, como por exemplo, a definição de dias específicos para jogarem, priorizar o estudo e realização dos trabalhos de casa, bem como o cumprimento do tempo definido para jogar. Sugeriram outras atividades aos filhos, como atividades ao ar livre, andar de bicicleta, fazer desporto, ler, jogar jogos de tabuleiro e ainda aproveitar os tempos livres para estudarem.

Outro aspeto referido pelos EE, foi as recomendações que dão aos filhos, como não falar com desconhecidos na internet, fazerem pausas durante o jogo, manter a distância dos ecrãs, bem como, a importância da luminosidade do ecrã e do espaço onde as crianças jogam. Alertam também para as consequências que o excesso de horas provoca nas crianças, a preocupação dos filhos jogarem jogos adequados para a sua idade, evitarem jogos violentos. Alguns EE referiram que jogam videojogos com os filhos, sendo uma forma de controlarem e conhecerem os jogos que os filhos jogam.

Pode-se concluir que os EE inquiridos têm conhecimento das consequências do uso abusivo de jogar videojogos. Por outro lado, as recomendações que dizem dar aos filhos correspondem ao que os especialistas nesta área aconselham que os pais adotem para controlarem os filhos que jogam videojogos, caso de Hubert (2016) e Ribeiro (s/d) que propõem estratégias para os pais adotarem no sentido de controlarem as horas, os conteúdos que os filhos passam ao computador, assim como outras estratégias que se encontram na fundamentação teórica deste trabalho. Tisseron (2013) e Patrão (2017) alertam para a idade recomendada para o uso de dispositivos eletrónicos, como consta na fundamentação teórica. Três EE não responderam a esta questão.

Quanto à “Compra de jogos ou equipamentos para o educando jogar”, 18 EE (45%) responderam que sim e 22 EE (55%) responderam não compram Tabela 37. Pode-se concluir que a maioria dos EE inquiridos não compra jogos nem equipamentos para os filhos jogarem, embora a percentagem dos que compra ser significativa.

Tabela 37. Compra jogos/equipamentos para o seu educando jogar?

	Frequência	Percentagem
Sim	18	45,0
Válido Não	22	55,0
Total	40	100,0

Quanto à questão sobre se Verifica/verificou alterações de comportamento no seu educando desde que começou a jogar”, 13 EE (32,5%) assinalaram que verificaram alterações de comportamento, e 27 EE (67,5%) assinalaram que não verificaram alterações no comportamento dos educandos, como consta na Tabela 38.

Tabela 38. Verifica/verificou alterações de comportamento no seu educando desde que começou a jogar?

	Frequência	Porcentagem
Sim	13	32,5
Válido Não	27	67,5
Total	40	100,0

Solicitou-se aos EE que afirmaram verificar alterações no comportamento dos seus educandos que indicassem essas alterações (questão 10.1). Da leitura das respostas dos EE, foi possível verificar que as alterações identificadas estão em conformidade com os critérios de diagnóstico e avaliação dos problemas dos videogames, que integram o Manual de Diagnóstico e Estatística das Perturbações Mentais (DSM, 2018), assim como, às características da dependência dos videogames referidas por (Griffiths, 2011) ambas referidas na parte teórica do presente trabalho projeto, tal como se pode constatar na Tabela 39.

Tabela 39. Se sim indique qual(ais)?

Alterações de comportamento e humor	. Distração . Falta de concentração . Inquietação . Excitação . Nervosismo . Hiperatividade
Sintomas de Abstinência	. Irritabilidade
Perda de Interesse	. Apatia . Desinteresse
Tolerância	. Solicitam mais tempo para jogar

Pode-se concluir que as alterações/comportamentos verificados pelos EE nos educandos passam por alterações de comportamento e humor, como distração, falta de concentração, inquietação, excitação, nervosismo e hiperatividade, no entanto as mais referidas pelos EE são a distração, a inquietação e o nervosismo. Outras alterações indicadas foi a irritabilidade, sendo o sintoma mais verificado pelos EE nos seus educandos, principalmente quando é retirado o dispositivo, ou ultrapassado o tempo jogo, também a perda de interesse, nomeadamente apatia e desinteresse por outras atividades para além dos videogames.

Assim, os alunos inquiridos apresentam alterações de comportamento que correspondem às características que identificam a dependência de videogames. Como já foi abordado anteriormente na análise dos dados dos alunos inquiridos, e de acordo

com Rowan & Cash (2011), quanto à idade, frequência de jogo e tempo médio a jogar os inquiridos não apresentam sinais de dependência de videogames.

As alterações de comportamento verificadas pelos EE, nos seus educandos não apresentam sinais de dependência, como refere Griffiths (2011) teria de ser realizado um estudo mais intensivo e prolongado no tempo, já que como indica (DSM, 2018) os indivíduos são considerados dependentes de videogames quando as alterações de comportamento se verificam ao longo dos últimos 12 meses.

Assim como sintomas de incapacidade de regulação ou controlo do jogo, priorizando o jogo e deixando de parte responsabilidades da vida diária como por exemplo a escola, os indivíduos dependentes de videogames dedicam a sua vida ao jogo, caso que não se verifica nos alunos inquiridos.

No que diz respeito às medidas/estratégias os EE poderiam assinalar as que mais utilizam para controlar o tipo de jogos e o número de horas que o educando passa a jogar, 14 EE (8%) assinalaram que “compra jogos adequados para a idade do seu educando”, 32 EE (18,2%) escolheram a opção “proponho-lhe outras atividades de lazer”, 24 EE (13,6%) assinalaram a opção “não permite que jogue à noite antes de dormir”, 30 EE (17,0%) assinalaram a opção “estabelece horários e controla o seu cumprimento”, 18 EE (10,2%) escolheram a opção “supervisiona o tipo de jogos e o seu conteúdo, por exemplo jogando com o seu educando”, 27 EE (15,3%) assinalaram a opção “supervisiona o acesso à internet”, 31 EE (17,6%) indicaram a opção “conversa com o seu educando sobre as vantagens e desvantagens dos videogames”, como consta na Tabela 40. As medidas/estratégias mais selecionadas pelos EE foram “proponho-lhe outras atividades de lazer”, “conversa com o seu educando sobre as vantagens e desvantagens dos videogames” e “estabelece horários e controla o seu cumprimento”.

Tabela 40. Que medidas ou estratégias adota para controlar o tipo de jogos e o número de horas que o seu educando passa a jogar? (Indique as que mais utiliza)

	Respostas	
	N	Percentagem
Compra jogos adequados para a idade do seu educando	14	8,0%
Proponho-lhe outras atividades de lazer	32	18,2%
Não permite que jogue à noite antes de dormir	24	13,6%
Estabelece horários e controla o seu cumprimento	30	17,0%
Opções Supervisiona o tipo de jogos e o seu conteúdo, por exemplo jogando com o seu educando	18	10,2%
Supervisiona o acesso à internet	27	15,3%
Conversa com o seu educando sobre as vantagens e desvantagens dos videogames	31	17,6%
Total	176	100,0%

Quanto ao conhecimento dos EE em relação às consequências dos videojogos para a vida pessoal e escolar das crianças, 39 EE (97,5%) responderam que têm conhecimento das consequências dos videojogos e apenas 1 EE (2,5%) respondeu que não conhece Tabela 41.

Tabela 41. Tem conhecimento das consequências dos videojogos para a vida pessoal e escolar das crianças? (Respondem a esta questão todos os inquiridos)

	Frequência	Percentagem
Sim	39	97,5
Válido Não	1	2,5
Total	40	100,0

Aos EE que afirmaram conhecer as consequências dos videojogos para a vida pessoal e escolar das crianças, solicitava-se a sua opinião quanto às consequências positivas e negativas dos videojogos, como consta na Tabela 42 (questão de resposta aberta). Dos 39 EE que afirmaram conhecer as consequências dos videojogos, apenas 4 EE não responderam a esta questão.

Os EE identificam as seguintes consequências positivas: a aquisição de conhecimentos; a aprendizagem de outras línguas, nomeadamente o Inglês; o desenvolvimento cognitivo; a rapidez do raciocínio e da destreza; a capacidade de concentração; a prática de exercício físico, para além de proporcionarem momentos de lazer e entretenimento para as crianças. Referem, também, que os videojogos contribuem para o desenvolvimento da criatividade, despertam o interesse das crianças para determinadas áreas profissionais, para além de a utilização de jogos de carácter educativo ou de memória, contribuir de forma positiva para o desenvolvimento da criança.

Quanto às consequências negativas da utilização dos videojogos, os EE consideram que estes podem provocar dependência e um menor interesse por outras atividades, designadamente as atividades ao ar livre, pode dificultar a socialização adequada e limitar a comunicação interpessoal, em particular com a família. Alguns EE consideram que provoca uma diminuição do raciocínio lógico, da concentração e problemas cognitivos.

Em termos comportamentais referiram o aumento da agressividade devido aos jogos violentos e no momento de retirada dos mesmos. Abordaram também o facto, de poder levar ao sedentarismo, devido ao excesso de horas a jogar sentados, conduzindo à obesidade, também o nervosismo e ansiedade pelo momento do jogo. Também o cansaço e falta de energia que os videojogos provocam nas crianças, problemas de saúde, nomeadamente a nível da visão, coluna e tendinites. A perda de noção do tempo quando estão a jogar, bem como, o alheamento da realidade, menor rendimento escolar e o mau comportamento, como consta na Tabela 42.

Tabela 42. Se respondeu sim, na sua opinião qual(ais) a/as que considera positivas e as que considera negativas?

Consequências Positivas	Consequências Negativas
. Aquisição de conhecimentos	. Dependência
. Aprendizagem de outras línguas (Inglês)	. Menor interesse noutras atividades
. Desenvolvimento cognitivo	. Falta de socialização
. Desenvolvimento e rapidez do raciocínio	. Redução da comunicação
. Capacidade de concentração	. Diminuição do raciocínio lógico
. Prática de exercício físico	. Falta de concentração
. Entretenimento	. Problemas Cognitivos
. Criatividade	. Agressividade
. Interesse por certas áreas profissionais	. Obesidade
. Destreza	. Sedentarismo
. Lazer	. Irritabilidade
. Jogar jogos educativos	. Nervosismo
. Jogar jogos de memória	. Cansaço/falta de energia
. Desenvolvimento da capacidade de imaginação	. Problemas de saúde (visão)
	. Perca de noção do tempo de jogo
	. Alheamento da realidade
	. Baixa de rendimento escolar
	. Mau comportamento

As consequências positivas mais apontadas pelos EE, foram o desenvolvimento e rapidez de raciocínio, desenvolvimento cognitivo e capacidade de concentração. E as menos apontadas foram, a prática de exercício físico, e o entretenimento. Quanto às consequências negativas as mais referidas pelos EE foram, a dependência, a falta de socialização, a redução da comunicação e problemas de saúde (visão). As menos apontadas foram a agressividade, o sedentarismo, o cansaço/falta de energia e o mau comportamento.

Pode-se assim concluir, que os EE inquiridos têm conhecimento das consequências positivas e negativas que os videojogos provocam nas crianças.

1.3. Entrevista às Diretoras de Turma

Como foi referido no ponto 3.2 sobre os instrumentos e técnicas de recolha de dados, foi aplicada uma entrevista semiestruturada às três diretoras de turma (DT) das turmas do 5º ano de escolaridade que integram a amostra do presente estudo.

Pretendeu-se recolher as opiniões/informações das diretoras de turma sobre a dependência de videogogos e as consequências dessa prática no comportamento e aprendizagem dos alunos, assim como, o papel da escola na prevenção/intervenção desta dependência.

As entrevistas foram gravadas e posteriormente transcritas (Apêndice 6) e sujeitas à análise de conteúdo. Foram criadas categorias, subcategorias e indicadores que correspondem aos principais temas das questões do guião de entrevista, representando também a frequência das entrevistas realizadas às diretoras de turma.

Tabela 43. Tabela de análise de conteúdos às entrevistas às Diretoras de Turma

Categorias	Subcategorias	Indicadores estabelecidos a posteriori	Frequência (X em 3)
Conhecimento da problemática em alunos da direção de turma	Dependência e comportamentos	Conhece casos de dependência	0 em 3
		Conhece comportamentos que possam indicar dependência	0 em 3
Baixo rendimento escolar e o jogo excessivo de videogogos	EE e o baixo rendimento escolar dos educandos	EE referiram o baixo rendimento escolar com o uso de videogogos	0 em 3
Estratégias de supervisão do uso de videogogos	Sugestões para os EE	Recomenda sugestões aos EE	2 em 3
Videogogos e aprendizagem	Jogar videogogos com muita frequência aumenta a probabilidade de apresentar dificuldades de aprendizagem	Considera que o uso frequente de videogogos dificulta a aprendizagem	1 em 3
Utilização de videogogos/dispositivos eletrónicos na sala de aula e conflitos entre professor-aluno	Conflitos gerados pela utilização indevida de videogogos e/ou dispositivos eletrónicos	Relata conflitos com os alunos por utilização indevida de dispositivos eletrónicos	0 em 3

Relação entre género uso de videojogos	Relação entre o género e os videojogos	Considera existir diferenças entre género	2 em 3
Causas/motivos para a dependência de videojogos e consequências	Motivos que conduzem à dependência	Considera ser uma moda/gosto pelos videojogos	2 em 3
	Malefícios/benefícios do uso dos videojogos	Considera existir mais malefícios do que benefícios	2 em 3
Papel da escola na prevenção da problemática	O comportamento dos EE em relação aos videojogos	Considera que os EE devem controlar os videojogos prevenindo o uso compulsivo	3 em 3
	Prevenção da dependência	Refere sugestões para prevenir a dependência	3 em 3
	Ações da escola para prevenir/sensibilizar	Identifica/descreve ações da escola para prevenir/sensibilizar	3 em 3

Como se pode observar na Tabela 43, as três DT afirmam que não têm conhecimento de comportamentos de dependência de videojogos por parte dos alunos da direção de turma respetiva. Uma DT refere que os alunos da sua direção de turma do 5º ano, aproveitam o intervalo para brincar, mas referiu que os alunos do 6º, 7º e 8º anos de escolaridade não convivem pelo facto de passarem os intervalos “agarrados” ao telemóvel. *“É assim, daquilo que eu vejo, no intervalo, não os vejo muito dependentes com o telemóvel vejo-os muito aí a aproveitar o intervalo entre eles a brincar...”* “nos miúdos do 6º 7º e 8º ano... durante o intervalo já nem convivem” (Entrevista 1) “Da minha direção de turma não...” (Entrevista 2) “Não.” (Entrevista 3)

A este propósito, revelam ainda que nenhum professor das turmas que coordenam lhes reportou qualquer informação e/ou suspeita respeitante a comportamentos de alunos que possam indiciar dependência de videojogos.

No que respeita à categoria baixo rendimento escolar e jogo excessivo de videojogos, as DT revelam que os EE, quando confrontados com resultados menos positivos dos seus educandos, nunca apresentam como causa o tempo excessivo que estes passam a jogar no computador, telemóvel ou outros dispositivos eletrónicos. Contudo, uma diretora de turma é de opinião que mesmo que a causa fosse essa, os EE

não iriam assumir e comunicar. *“Não, nunca foi referido.”* (Entrevista 1) *“Não como causa, mas já houve um ou dois encarregados de educação... já tiveram que retirar para se concentrarem mais nos estudos.”* (Entrevista 2) *“Não, e mesmo que passassem, eles não se iriam justificar com essa situação.”* (Entrevista 3)

Na questão referente às recomendações/sugestões que as DT dariam ao EE no sentido de controlarem a situação de dependência dos videogames, caso tivessem conhecimento de alunos com dependência de videogames, duas das diretoras de turma entrevistadas sugerem que se deve definir e supervisionar o tempo destinado ao jogo, como se pode constatar no seguinte relato: *“É assim em primeiro lugar deveriam estipular um determinado tempo, horário para que eles pudessem estar a utilizar o telemóvel... de preferência aos fins-de-semana...”* (Entrevista 3) *“Era restringir mesmo o tempo de utilização, retirando o telemóvel...”* (Entrevista 2)

Quando questionadas sobre se os alunos que jogam persistentemente videogames podem ter mais probabilidade de apresentar dificuldades de aprendizagem, apenas uma entrevistada considera que a utilização de videogames/dispositivos eletrónicos pode comprometer a aprendizagem quando afirma *“... as dificuldades de aprendizagem, talvez fosse derivado à diminuição de tempo que eles tivessem para o estudo...”* (Entrevista 3)

Quanto à questão colocada sobre a relação entre a utilização indevida de dispositivos eletrónicos em contexto de sala de aula e a existência de conflitos, as três DT afirmam não ter tido essa experiência com os alunos, ou seja, não relatam situações de uso de dispositivos eletrónicos por parte dos alunos sem o seu consentimento, como relata uma das DT: *“Não, não...desde o início sabem que não podem utilizar o telemóvel.”* (Entrevista 3) *“Não.”* (Entrevista 1 e 2)

Quando questionadas se existem diferenças na utilização excessiva de videogames em função do género, duas das DT afirmaram existir diferenças considerando que o género masculino utiliza mais videogames: *“Eu acho que é, mais nos meninos...”* *“por a última vez, que os vi ali a jogar à porta do bloco, eram os rapazes.”* (Entrevista 1) *“Mais nos meninos...”* (Entrevista 3)

Em relação às causas/motivos que levam os alunos a ficarem dependentes dos videogames, duas DT consideram ser uma moda/gosto pelos videogames, *“Acho essencialmente uma questão de moda... o outro joga, portanto também quero jogar.”* (Entrevista 2) *“...acho que o gosto deles por esses jogos é mesmo, o vício de tentarem chegar ao fim do jogo.”* (Entrevista 3)

Quando questionadas se os videogames só têm malefícios, ou também têm benefícios para as crianças e porquê, duas das DT consideram haver mais malefícios do que benefícios *“Acho que é mais malefícios do que benefícios”* *“Porque é guerra, estratégia de guerra...”* (Entrevista 2) *“...eu para mim, é mais malefícios, porque aquilo começa a ser uma, é mesmo a palavra um vício.”* (Entrevista 3)

Na questão sobre se os pais/encarregados de educação devem conhecer os jogos antes de os comprarem e devem supervisionar o tipo de jogos e tempo que as crianças utilizam a jogar, as três DT consideram que os EE devem controlar os videojogos prevenindo o uso compulsivo. Havendo esta preocupação o uso excessivo e compulsivo dos videojogos pode ser prevenido “*Sim.*” “*Se houver um bocadinho de controlo, aí se calhar não haveria, pronto, esta dependência, se calhar.*” (Entrevista 1) “*Ah, sim, sim.*” “*Pode.*” (Entrevista 2) “*Sempre.*” “*Sim, sim.*” (Entrevista 3)

Acerca do papel da escola na prevenção deste tipo de dependência, as três DT dão sugestões para prevenir a dependência “*...talvez alertá-los mais para o tipo de escolhas...*” “*Se calhar haver uma direção para...jogos mais educativos...*” (Entrevista 1) “*O mostrar que se calhar, há outras hipóteses...*” “*introduzir... algum tipo de recursos digitais na aula e que eles tenham de utilizar, o telemóvel mostrando-lhes que não há apenas, o tal dos videojogos...*” (Entrevista 2) “*...o professor de tecnologias de informação que comunica aos alunos que por vezes os perigos desses jogos da internet provoca neles, também costuma haver aqui uma palestra sobre os perigos da internet e eles estão pelo que, pelo menos a escola tenta dar essa informação toda tenta estimular neles que há regras.*” (Entrevista 3)

Quando questionadas, no caso de considerarem que a escola tem um papel importante na prevenção do uso excessivo e compulsivo dos videojogos, como se deve/pode operacionalizar a prevenção, as três DT identificaram/descreveram ações da escola para prevenir/sensibilizar, “*Sim, sim, já tem acontecido exatamente sobre a segurança na net...*” “*E por exemplo na disciplina semestral de TIC o professor debate sempre muito esse tema.*” (Entrevista 1) “*...tentando aos poucos, nas várias disciplinas, naquelas em que é possível...*” “*...mesmo no inglês, há aplicações, em que eles testam a gramática, que testam o vocabulário, mesmo na parte das ciências também, na parte da matemática, também há muitas aplicações em que podem, portanto, utilizar o telemóvel.*” (Entrevista 2) “*...este ano convidei as psicólogas... para falar...a utilização dos jogos eletrónicos, e a utilização excessiva das horas nesses jogos e o perigo...*” (Entrevista 3)

Pode-se assim concluir, após a análise das entrevistas realizadas às DT, quanto ao conhecimento da problemática em alunos da direção de turma, que as três DT não têm conhecimento de casos de dependência, nem de comportamentos que indiquem a mesma.

Em relação ao baixo rendimento escolar e o jogo excessivo de videojogos, ou seja, se os EE referiram o baixo rendimento escolar com o uso de videojogos, nenhuma DT referiu este facto. Quanto às estratégias de supervisão do uso de videojogos, duas DT recomendaram sugestões aos EE.

Quanto aos videojogos e aprendizagem, apenas uma DT considera que o uso frequente de videojogos dificulta a aprendizagem. No que se refere à utilização de videojogos/dispositivos eletrónicos na sala de aula e conflitos entre professor aluno, nenhuma DT referiu conflitos com alunos por utilização indevida de dispositivos eletrónicos.

No que diz respeito à relação entre o género e o uso dos videojogos, duas DT consideram existir diferenças entre género. Quanto às causas/motivos para a dependência de videojogos e consequências, duas DT consideram ser uma moda/gosto pelos videojogos, assim como, consideram existir mais malefícios do que benefícios no uso dos videojogos.

Quanto ao papel da escola na prevenção da problemática as três DT consideram que os EE devem de controlar os videojogos prevenindo o uso compulsivo, também referiram sugestões para prevenir a dependência, bem como identificaram/descreveram ações da escola para prevenir e sensibilizar no âmbito da problemática dos videojogos.

1.4. Discussão dos resultados

O presente estudo teve como objetivo principal perceber se existem casos de dependência de videojogos em crianças do 2º ciclo do ensino básico, identificar o perfil das crianças que jogam videojogos e os hábitos de jogo, através de um inquérito por questionário aplicado a alunos de três turmas do 5º ano de escolaridade.

Também quisemos saber se os pais têm conhecimento do número de horas que os filhos passam a jogar, se lhes compram jogos/equipamentos, assim como perceber se os videojogos afetam a vida escolar e familiar das crianças, através da aplicação de um inquérito por questionário aplicado aos EE dos alunos envolvidos no estudo.

Por outro lado, pretendemos conhecer a perceção que a escola tem desta problemática e do seu papel na prevenção/intervenção neste âmbito, através de uma entrevista semiestruturada às diretoras de turma das turmas envolvidas no estudo.

Após a apresentação e análise dos resultados que chagámos podemos elencar algumas conclusões que vão ao encontro das questões e objetivos de investigação definidos para o presente estudo.

Os alunos que constituem a amostra do presente estudo não são dependentes de videojogos, tal como podemos inferir a partir dos dados recolhidos desde a idade que começaram a jogar, a frequência com que jogam e o tempo médio despendido para jogar, bem como se praticam/frequentam outras atividades para além de jogarem videojogos. Estes aspetos são referidos pelo DSM (2018) como critérios que se devem ter em conta para perceber se um indivíduo é ou não dependente de videojogos.

Outro aspeto que corrobora que os alunos inquiridos não são dependentes de videojogos é o facto da grande maioria dos alunos, cerca de 90,7%, ter referido que nunca deixou de participar noutras atividades para ficar a jogar videojogos, indicando praticar outras atividades, nomeadamente que envolvem a prática de desporto e atividades ao ar livre, como já foram referidas neste trabalho projeto. Como indicam os critérios de diagnóstico de Perturbações do Jogo pela Internet, algumas das consequências são por exemplo a troca de prioridades, deixando de participar numa atividade habitual para jogar, sendo que alguns jogadores deixam de praticar desporto, ou de estar com os amigos para jogarem (Água, Patrão, & Leal, 2018).

Pode-se constatar que existe um perfil dos alunos que jogam videojogos, existindo vários aspetos comuns nos hábitos de jogo, por exemplo, a nível do tipo de videojogos que gostam de jogar. Os mais assinalados foram os videojogos de desporto, aventura, ação, simulação e estratégia, quanto aos videojogos que os alunos jogam com mais frequência também existem videojogos, jogados por uma grande parte dos inquiridos, como por exemplo *Roblox*, *Fortnite* ou *Minecraft*.

A maioria dos alunos joga videojogos no telemóvel, com um tempo médio a jogar que se divide entre 1 a 4 horas por semana e apenas 1 hora por semana a jogar. Como costumam jogar na maioria com amigos, ou então sozinhos, havendo uma percentagem significativa de alunos (16,9%) que referiram jogar com familiares, sendo um aspeto positivo, como sugere Hubert (2016) os pais deveriam de jogar com os filhos para conhecer os jogos e controlar o tempo de jogo.

Quanto à idade, a maioria dos alunos começou a jogar videojogos entre os 7 e os 10 anos de idade, contrariando o que Rowan & Cash (2011) indicam, que as crianças entre os 6 e os 12 anos só deveriam passar duas horas por dia em contacto com ecrãs não aconselhando o uso dos videojogos. Os alunos inquiridos têm consciência do número de horas que passam a jogar, bem como das consequências desta prática para a sua vida pessoal e escolar.

Os pais/encarregados de educação inquiridos têm conhecimento do tipo de jogos que os filhos jogam e do tempo que dispensam a jogar, assim como as recomendações que dão aos educandos no sentido de os alertarem para os perigos que o excesso de horas a jogar provoca, sendo estes aspetos referidos por Hubert (2016) para prevenir o uso excessivo de videojogos.

Quanto às recomendações que os EE dão aos seus educandos são adequadas e algumas delas correspondem às que Hubert (2016) e Ribeiro (s/d) sugerem que os pais adotem, nomeadamente controlar o número de horas a jogar, conhecer os conteúdos do jogo e definir regras para jogarem entre outras.

Quanto à opinião dos EE em relação às consequências negativas conclui-se que têm noção das mesmas, coincidindo com os aspetos apontados por Andrade (2018) e Carrasco (2016), como já foi referido na fundamentação teórica.

Em relação ao papel da escola no combate à problemática dos videojogos, pode constatar-se que tem um papel ativo, já tendo sido realizadas atividades que abordam a problemática, além de que os professores de TIC também têm abordado a problemática em sala de aula, nomeadamente as suas consequências. Uma das DT referiu que nas suas aulas já permitiu o uso do telemóvel e de jogos, mas com carácter educativo, mostrando aos alunos que existe a possibilidade da utilização de dispositivos eletrónicos e de jogos, com o objetivo de ensinar uma determinada matéria.

Parte III - Proposta de Intervenção

Capítulo VI - Proposta de Intervenção para sensibilizar/prevenir em casos de dependência de videojogos

A presente proposta de intervenção surge a partir das conclusões obtidas no estudo apresentado anteriormente.

Como não foram detetados casos de dependência de videojogos nos alunos inquiridos, a proposta de intervenção assenta na sensibilização de alunos, professores e encarregados de educação (EE) para as consequências que os videojogos provocam quando usados em excesso, bem como os sinais/comportamentos associados a situações de dependência.

Perante as entrevistas realizadas às diretoras de turma (DT) foi possível constatar que a escola onde foi desenvolvido o estudo, já realizou palestras relacionadas com as novas tecnologias e que o tema dos videojogos já foi abordado. Por outro lado, na disciplina de TIC, importa informar mais detalhadamente sobre as consequências do uso excessivo dos videojogos, os comportamentos/sinais que indiciam a dependência e estratégias para lidar com este tipo de dependência, e a leitura de casos reais de pessoas dependentes de videojogos, mostrando como podem condicionar a vida do jogador. Também se constatou que os alunos mais velhos, que frequentam o 7º e 8º ano, passam o intervalo “agarrados” ao telemóvel.

Assim sendo, a presente proposta de intervenção, pretende envolver todos os alunos do 2º e 3º ciclo da Escola Básica 2/3 João Roiz, professores e EE, para em conjunto, por um lado sensibilizar e, por outro, alertar EE e professores para certos comportamentos que possam indicar dependência de videojogos.

O envolvimento dos professores e EE é fundamental para o presente plano de intervenção, pois os professores pelo facto de passarem parte do seu dia com os alunos na escola, podendo detetar alterações no comportamento ou desempenho escolar do aluno. Mas os EE em casa também poderão identificar sinais que levem à dependência de videojogos. A participação dos alunos também é muito importante, para que conheçam melhor este tipo de dependência e adotem comportamentos para a prevenir, assim como identificarem amigos/conhecidos com este tipo de dependência e possam alertá-los para os riscos que acarreta.

O plano de intervenção tem como objetivo geral:

✓ Sensibilização/prevenção de alunos, professores e EE para os riscos da dependência de videojogos.

Objetivos Específicos:

✓ Informar e sensibilizar para uma utilização esclarecida, crítica e segura da Internet e dos videojogos e a prevenção dos riscos;

✓ Abordar os efeitos positivos e negativos da utilização excessiva dos videojogos;

- ✓ Indicar propostas/estratégias para prevenir o uso excessivo da internet e dos videojogos;
- ✓ Demonstrar alguns dados estatísticos que retratam o uso da internet e dos videojogos em Portugal;
- ✓ Informar alunos, professores e EE que os distúrbios de videojogos foram classificados como um transtorno de saúde mental pela OMS;
- ✓ Alertar para os comportamentos que indiciam este tipo de dependência;
- ✓ Apresentar e analisar alguns exemplos de situações/casos concretos que retratam a problemática em causa.

Análise Swot

Após a exposição do plano de intervenção e delineados os objetivos, quer gerais quer específicos, importa definir as estratégias de intervenção que passam pela determinação de pontos fortes, pontos fracos, oportunidades e ameaças, conhecida por uma Análise Swot (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats).

Análise Swot do Plano de Intervenção

Pontos Fortes	Pontos Fracos
<ul style="list-style-type: none"> • Presença de uma psicóloga na escola; • Preocupação da escola em abordar a problemática dos videojogos; • Utilização das TIC em sala de aula de forma adequada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desvalorização de comportamentos de dependência por parte dos EE; • Falta de informação sobre a problemática por parte dos alunos, professores e EE. • Utilização dos videojogos pela maioria dos alunos.
Oportunidades	Ameaças
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilidade de aprofundamento da problemática e dos seus riscos; • Possibilidade de divulgação de estratégias de combate ao uso excessivo da internet e videojogos; • Possibilidade de reforçar informação na disciplina de TIC. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reduzida participação de alunos, professores e EE nas sessões deste plano de intervenção.

Planeamento da intervenção

Como já foi referido anteriormente, a intervenção passa pela sensibilização de alunos, professores e EE sobre a problemática dos videojogos.

A intervenção visa a realização de três sessões, uma destinada aos alunos, outra aos professores e por fim uma destinada aos EE.

A sessão destinada aos alunos tem como objetivo alertar para os riscos e consequências que o uso excessivo dos videogames provoca nos jogadores. Através da exposição de vídeos que retratam casos reais de dependência de videogames, bem como da alteração de comportamentos que os videogames provocam no jogador.

A sessão destinada aos professores e EE abordará os mesmos conteúdos, no entanto, serão realizadas em separado por uma questão de logística, e irem ao encontro da disponibilidade dos intervenientes.

Assim sendo, a sessão passa pela divulgação dos riscos, consequências e divulgação dos sinais/comportamentos aos quais devem estar atentos que indiciam dependência e algumas das estratégias que podem adotar para controlar o uso excessivo da internet e dos videogames.

Nas três sessões serão apresentados casos reais de pessoas dependentes de videogames, com o objetivo de retratar a realidade que muitos desconhecem. No final da sessão será distribuído um folheto com algumas estratégias para combater/prevenir o uso excessivo da internet e dos videogames, bem como um questionário para avaliar a sessão.

As sessões envolvem a aluna responsável pelo presente estudo, bem como a psicóloga da escola. A aluna e a psicóloga trabalhariam em conjunto na organização das sessões, o seu alinhamento exposição dos conteúdos, definição das datas das sessões, divisão das turmas para as sessões, podendo ser realizada uma sessão para o 2º ciclo e outra para o 3º ciclo, o convite a enviar aos alunos, professores e EE e o folheto informativo para os participantes.

Além da presença dos professores da escola, seria solicitado ao professor de TIC que aborde nas suas aulas esta problemática, não se focando apenas nos perigos/consequências, mas também mostrar aos alunos, que a utilização de jogos ou videogames adequados à idade da criança/jovem, com moderação no tempo despendido a jogar, pode trazer aspetos positivos para o jogador. São exemplo desses jogos, os jogos educativos em que o aluno joga e ao mesmo tempo está a aprender, podendo ser uma estratégia a utilizar pelos professores, no sentido de cativar a atenção do aluno para a aula.

Em seguida será apresentada uma tabela com os recursos necessários para a realização deste plano de intervenção, assim como um cronograma, onde consta todas as atividades para a concretização das sessões.

Recursos necessários para as sessões

Materiais	Humanos
<ul style="list-style-type: none">• Computador;• Papel – Impressora;• Projetor;• Auditório da escola.	<ul style="list-style-type: none">• Aluna responsável pelo estudo;• Psicóloga da escola;• Alunos;• Encarregados de Educação;• Professores.

Cronograma das sessões de sensibilização/prevenção ao excesso de videojogos						
Meses						
Preparação das sessões	Setembro	Outubro	novembro	dezembro	janeiro	fevereiro
Proposta das sessões ao diretor da escola						
Pedido de colaboração da psicóloga da escola						
Organização das sessões						
Definição das datas das sessões						
Organização de power point e vídeos para as sessões						
Elaboração de um folheto com estratégias de combate à problemática						
Elaboração do questionário de avaliação das sessões						
Divulgação das datas das sessões à comunidade escolar e EE						
Realização das sessões						
Avaliação das sessões						

Avaliação do Plano de Intervenção

A avaliação do Plano de Intervenção proposto, será realizada através de um questionário dirigido aos alunos, professores e EE que participem nas sessões por forma a verificar a sua satisfação em relação aos conhecimentos desenvolvidos, assim como a sua pertinência para promover uma utilização esclarecida, crítica e segura da Internet e dos videojogos e prevenir a dependência dos videojogos.

Capítulo VII - Conclusão

1. Conclusão

Os videojogos foram recentemente classificados como uma dependência, mais precisamente em 2018, pela Organização Mundial de Saúde que reconheceu os distúrbios dos videojogos como um transtorno de saúde mental na 11^ª edição da Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados com a Saúde.

Para perceber se um jogador é dependente de videojogos importa identificar algumas características como Griffiths (2011) aponta, sendo elas a saliência, alterações de humor, tolerância, sintomas de abstinência, conflito e por fim recaída e reinvestimento.

A utilização da internet e dos videojogos torna-se patológica quando a criança ou jovem “se desliga” do mundo real e dá maior importância ao mundo virtual e dos videojogos.

Como comprova o Manual de Diagnóstico e Estatística das Perturbações Mentais, a dependência de videojogos está cada vez mais presente nos adolescentes portugueses.

Patrão (2016) refere que cerca de 20 a 25 por cento dos adolescentes portugueses apresentam comportamentos de dependência relativamente à tecnologia.

Alguns estudos têm mostrado que o uso de videojogos pode influenciar negativamente o desempenho escolar, pelo facto dos alunos passarem muitas horas a jogar deixam de estudar com regularidade, bem como apresentam sinais de sonolência não estando atentos às aulas.

No entanto, a dependência de videojogos não depende apenas da criança ou jovem, existem fatores externos que reforçam o interesse por este tipo de jogos. Assim sendo os pais e a escola têm um papel muito importante, no sentido de supervisionarem os jogos que os filhos jogam e o tempo utilizado nos mesmos. Enquanto os professores podem colaborar através da mudança de comportamentos dos alunos, ou do desempenho escolar.

Importa que os pais/encarregados de educação adotem estratégias para controlarem os jogos e tempo gasto pelos filhos, nesta atividade, sendo importante que a criança ou jovem tenha outras atividades para além de jogar videojogos,

conviva com amigos e familiares, já que uma das consequências do uso excessivo das tecnologias e o afastamento da família, a falta de diálogo e socialização.

Dos resultados que foram obtidos na análise e discussão dos resultados concluiu-se que apenas um aluno não joga videojogos, e que os alunos que constituem a amostra não são dependentes de videojogos.

É possível identificar um perfil dos alunos constituintes da amostra, através das suas preferências e hábitos de jogo. Os alunos inquiridos têm noção do número de horas e das consequências que os videojogos provocam.

Os pais/encarregados de educação conhecem o tipo de jogos que os filhos jogam, havendo alguns que até referiram o nome dos jogos que os filhos jogam, assim como controlam o tempo que os filhos passam a jogar, definindo regras para que os filhos joguem, definem horários e dias para os filhos jogarem. Podemos assim concluir que os EE estão atentos a esta problemática.

Em relação às consequências que os videojogos provocam nos jogadores, os EE têm conhecimento das mesmas, referindo com clareza quais as consequências positivas e negativas da utilização dos videojogos.

Quanto ao papel da escola no combate a esta problemática, concluiu-se que tem um papel ativo, no entanto importa reforçar a informação referente a esta problemática, pelo facto dos alunos que constituem a amostra deste estudo não terem participado em nenhuma palestra que abordasse a problemática dos videojogos.

Dessa forma a proposta de intervenção incide no reforço de informação, no sentido de sensibilizar/prevenir casos de dependência de videojogos, através de três sessões, uma dirigida aos alunos, outra aos professores e por fim uma destinada aos EE, expondo casos reais de pessoas que foram dependentes de videojogos, assim como a divulgação de estratégias para combater/prevenir o uso excessivo da internet e dos videojogos.

A divulgação das estratégias tem como objetivo que alunos, pais e encarregados de educação, utilizem as mesmas no sentido de combater a problemática dos videojogos.

Como limitações deste estudo considera-se o facto de ter sido usada uma amostra por conveniência, não podendo as conclusões ser extrapoladas para a população em geral. Uma amostra com maior número de sujeitos e noutras zonas geográficas poderia dar outros resultados.

Outro entrave foi o facto de alguns encarregados de educação não quererem participar, nem autorizar os seus educandos a participarem e, também, o facto de três encarregados de educação não terem entregue o inquérito por questionário preenchido.

Bibliografia

- Água, J., Patrão, I., & Leal, I. (Janeiro de 2018). Relação dos Traços de Personalidade com a dependência ao smartphone. *Actas do 12º Congresso Nacional de Psicologia da Saúde*, pp. 429-437. Obtido de <http://repositorio.ispa.pt/bitstream/10400.12/6206/1/12CongNacSaude429.pdf>
- Ander-Egg, E. (2000). *Métodos y técnicas de investigación social - Cómo organizar el trabajo de investigación* (Vol. III). Buenos Aires: Lumen.
- Andrade, M. J. (21 de dezembro de 2018). *Guia para Pais - Mundo dos videojogos, riscos e benefícios*. Obtido em 15 de Novembro de 2019, de Centro Internet Segura: https://www.internetsegura.pt/sites/default/files/2019-12/GuiaPaisJogos_0.pdf
- APA. (2014). *Manual Diagnóstico e Estatística das Perturbações Mentais*.
- Carmo, H., & Ferreira, M. M. (2008). *Metodologia da Investigação Guia para Auto - aprendizagem* (2º ed.). Lisboa: Universidade Aberta.
- Carrasco, T. (2016). Cérebro o que se passa lá dentro? *O cérebro e os videojogos*, 6, pp. 50-51. Obtido em 25 de Janeiro de 2020, de <https://www.lusiadas.pt/revistas/06/>
- Carvalho, J., Francisco, R., & Relvas, A. (2019). *e-Famílias: O impacto das TIC na vida contemporânea de famílias com crianças*. Obtido de <https://www.internetsegura.pt/sites/default/files/2019-12/e-bookalteracaofinal.pdf>
- Costa, R. C. (2017). *iAgora? Liberte os seus filhos dos ecrãs Ensine as crianças a gerir o tempo que passam com telemóveis, tablets, consolas, computadores...* Lisboa: A Esfera dos Livros.
- Faria, J., & Rodrigues, P. (2019). Dependência de Videojogos: uma realidade emergente. In Vasco Calado (Org.), *Jogo, Internet e Outros Comportamentos Aditivos - Dossier Temático: Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências (SICAD)*.
- Fortin, M. (1999). *O processo de investigação da conceptualização à realização*. Loures : Lusociência.
- Hubert, P. (2016). *O Problema do Jogo O Tratamento da dependência Invisível Dos videojogos à mesa do casino*. Lisboa: Plátano Editora.
- Huizinga, J. (2014). *Em Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspetiva.
- Huot, R. (2002). *Métodos Quantitativos para as Ciências Humanas*. Lisboa: Instituto Piaget.
- INE. (21 de novembro de 2019). Sociedade da Informação e do Conhecimento Inquérito à utilização de tecnologias da informação e da comunicação pelas famílias 2019. p. 1. Obtido em 09 de dezembro de 2019 file:///C:/Users/User/Downloads/21IUTICFam%C3%ADlias2019%20(2).pdf
- Lopes, N. (2012). *Videojogos e Desenvolvimento de Competências: Estudo sobre a Perspetiva dos Estudantes Universitários*. Dissertação de Mestrado, Universidade Aberta, Departamento de Educação e Ensino a Distância , Lisboa .
- Marques, A., Silva, B., & Marques, N. (2011). A Influência dos videojogos no rendimento escolar dos alunos: uma experiência no 2º e 3º Ciclo do Ensino Básico. *Educação, Formação & Tecnologia*, pp. 17-27. Obtido de file:///C:/Users/User/Downloads/206-1301-1-PB%20(7).pdf
- Marques, N. (2006). *As potencialidades educativas dos jogos de vídeo e de computador - uma experiência educativa com o sim city 4*. Dissertação de Mestrado em Educação, Instituto de Educação e Psicologia da Universidade do Minho, Especialização em Tecnologia Educativa, Braga. Obtido de <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/17885/1/As%20potencialidades%20educativas%20dos%20jogos%20de%20v%C3%ADdeo%20e%20de%20computador%20-%20uma%20experi%C3%Aancia%20educativa%20com%20o%20sim%20city%204.pdf>

- Moita, F. (2007). *Grave On: Jogos Eletrónicos na Escola e na Vida*. Guanabara: Editora Alínea.
- Morais, C. (s.d.). *Descrição, análise e interpretação de informação quantitativa: Escalas de medida, estatística descritiva e inferência estatística*. Bragança: Escola Superior de Educação - Instituto Politécnico de Bragança.
- Patrão, I. (2017). *Geração Cordão. A geração que não desliga*. Lisboa: Pactor.
- Patrão, I. H. (2016). O comportamento e as preferências online dos jovens portugueses: o jogo e as redes sociais. Em I. Patrão, & D. Sampaio, *Dependências Online. O poder das tecnologias* (pp. 97-116). Lisboa: Pactor.
- Patrão, I. R. (2016b). Revista da Criança e do Adolescente. *Da teoria à intervenção na utilização problemática da internet (upi) em jovens: revisão da literatura*, pp. 221-236. doi:hdl.handle.net/11067/3514
- Pereira, S. F. (s.d.). Instituto de Apoio e Desenvolvimento. *Dependência da internet e de videojogos em crianças e jovens*. Obtido de <http://www.itad.pt/tratamento-de-psicologia/dependencia-da-internet-videojogos-criancas-jovens/>
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Quivy, R., & Campenhoudt, L. V. (1992). *Manual de Investigação em Ciências Sociais* (1ª ed.). Lisboa : Gradiva .
- Quivy, R., & Campenhoudt, L. V. (1995). *Manual de Investigação em Ciências Sociais* (2ª ed.). Lisboa: Gradiva.
- Reis, M. F. (2 de Abril de 2019). Videojogos. Um terço das crianças portuguesas em risco de dependência. Obtido em 27 de Novembro de 2019, de <https://ionline.sapo.pt/artigo/652272/videojogos-um-terco-das-criancas-portuguesas-em-risco-de-depend-ncia?seccao=Portugal>
- Salguero, R., & Rio, M. (2003). *Los videojuegos: qué son y cómo nos afectan*. Barcelona : Editorial Ariel.
- Tuckman, B. W. (2002). *Manual de Investigação em Educação*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Zagalo, N. (2013). *Videojogos em Portugal História, Tecnologia e Arte*. Lisboa: Lidel.

Apêndices

Apêndice 1

Consentimento Informado - Encarregados de Educação

Consentimento Informado

No âmbito do Mestrado em Intervenção Social Escolar, da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Castelo Branco, estou a realizar um Trabalho de Projeto intitulado *A nova dependência do século XXI- Os videojogos: um estudo em contexto escolar*.

Este Trabalho de Projeto tem como objetivo investigar a existência de dependência de videojogos em crianças do 2º ciclo do ensino básico, assim como o conhecimento que os encarregados de educação têm acerca da prática deste tipo de jogos por parte dos seus educandos.

Neste sentido, solicito o seu consentimento para a realização de um questionário ao seu educando sobre o tema em análise e a sua colaboração para responder a um questionário sobre os hábitos do seu educando em relação aos videojogos. A participação é voluntária e anónima. As suas respostas bem como as do seu educando são estritamente confidenciais, pois os resultados serão codificados e utilizados apenas para fins de investigação.

Eu, _____,
declaro que participo de forma voluntária e consciente no estudo *A nova dependência do século XXI- Os videojogos: um estudo em contexto escolar*, assim como, autorizo a participação do meu educando _____ a colaborar no mesmo.

Obrigada pela sua participação!

O investigador principal: _____

Data: ___/___/___

Apêndice 2

Inquérito por questionário - Alunos

Questionário

No âmbito do mestrado em Intervenção Social Escolar, da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Castelo Branco, estou a desenvolver um Trabalho de Projeto sobre a dependência de videojogos em estudantes do Ensino Básico. O presente questionário tem como objetivo a recolha de dados sobre os hábitos e práticas de videojogos dos estudantes do ensino básico. Nesse sentido, solicitamos a tua colaboração no preenchimento deste questionário. Todas as questões do questionário são de carácter anónimo e serão tratadas de forma confidencial.

1. Sexo:

Masculino Feminino

2. Idade:

_____ Anos

3. Ano que frequentas

3.1. Já reprovaste alguma vez?

Sim Não

3.2. Se sim em que ano (s) de escolaridade?

4. Costumas utilizar videojogos?

Sim Não

(Se respondeste não passa para a pergunta 14)

4.1. Em caso afirmativo, que tipo de videojogos gostas de jogar?

- Ação
- Desporto
- Estratégia
- Aventura
- Simulação

- RPG (Role Playing Game)
- Plataformas

4.2. Indica o(s) nome(s) do(s) videojogos que costumás jogar com mais frequência?

4.3. Em que dispositivos costumás jogar videojogos?

- Telemóvel
- Tablet
- PC
- Nintendo DS
- Nintendo Wii
- PlayStation Portable (PSP)
- Consola
- Outro (s) _____

5. Lembras-te da idade em que começaste a jogar videojogos?

Sim Não

5.1. Em caso afirmativo, em que idade começaste a jogar videojogos?

- Entre os 3 e os 6 Anos
- Entre os 7 e os 10 Anos
- A partir dos 10 Anos

6. Com que frequência costumás jogar?

- Todos os dias
- 2 a 3 vezes por semana
- 1 vez por semana
- Aos fins de semana

6.1. Quanto tempo, em média, gastas a jogar videojogos?

- Menos de 1 hora por semana
- Entre 1 a 4 horas por semana
- Entre 5 a 8 horas por semana

- Entre 9 a 12 horas por semana
- Entre 12 a 15 horas por semana
- Mais de 15 horas por semana

7. Costumas jogar?

- Sozinho
- Com amigos
- Com familiares
- Em equipa online

8. Os teus pais têm por hábito comprar jogos ou equipamentos para jogares?

Sim Não

9. Já deixaste de estudar ou de participar noutras atividades importantes para ficar a jogar?

Sim Não

10. Além dos videojogos, quais as atividades que praticas no teu dia-a-dia?

- Ler
- Praticar desporto
- Ouvir música
- Estudar

Outro (s) dá exemplos: _____

11. Os pais têm por hábito controlar o tempo e os jogos que jogas?

Sim Não

12. Achas que os videojogos prejudicam os resultados escolares e as relações com os teus amigos e família?

Sim Não

12.1. Se respondeste sim, assinala quais as consequências do excesso de horas a jogar videojogos?

- Baixa dos resultados escolares
- Sonolência

- Falta de concentração
- Desinteresse pelas atividades extracurriculares
- Afastamento dos amigos e família

13. Na tua opinião o que é que os pais devem fazer para controlar o tipo de jogos e o número de horas que os filhos passam a jogar?

14. Na escola que frequentas já participaste em ações sobre as vantagens ou o impacto de jogar videojogos?

Sim Não

Se respondeste sim indica qual ou quais:

15. No caso de não jogar videojogos, quais as atividades que costumas fazer no teu dia-a-dia?

- Ler
- Jogar Futebol
- Dança
- Ouvir música
- Conviver com amigos

Atividades Extracurriculares: Quais? _____

Obrigada pela tua colaboração!

Apêndice 3

Inquérito por questionário - Encarregados de Educação

Questionário

Este questionário tem como objetivo a recolha de dados para a realização de um trabalho de projeto no âmbito do Mestrado em Intervenção Social Escolar, realizado no Instituto Politécnico de Castelo Branco. Pretende averiguar o conhecimento que os pais/encarregados de educação têm sobre o comportamento dos filhos/educandos em relação à utilização de videojogos. Os resultados obtidos serão utilizados apenas para fins académicos. É garantido o anonimato e confidencialidade de todos os dados.

1. Sexo:

Masculino Feminino

2. Idade:

_____ Anos

3. Nível de Escolaridade:

- 1º Ciclo do ensino básico
 2º Ciclo do ensino básico (5º - 6º ano)
 3º Ciclo (7º - 9º ano)
 Ensino Secundário (10º - 12º ano)
 Ensino Superior (Bacharelato ou Licenciatura)
 Mestrado
 Doutoramento

4. Profissão: _____

5. Tem conhecimento do seu educando jogar videojogos?

Sim Não

5.1. Se respondeu negativamente à questão 5 quais as atividades preferidas do seu educando(a) no quotidiano (quer na escola quer em contextos de lazer)?

5.2. Apesar do seu educando não jogar videojogos, tem por hábito controlar o tempo despendido em contacto com os dispositivos eletrónicos, seja a televisão o tablet, telemóvel etc.? (Passe para a pergunta 12)

Sim Não

6. Se respondeu afirmativamente à questão 5 conhece o(s) jogo(s) que o seu educando joga?

7. Controla o tipo de jogos e o tempo que o seu educando joga?

Sim Não

8. Alerta o seu educando para as consequências do uso abusivo do número de horas a jogar?

- Nunca
- Raramente
- Às vezes
- Frequentemente
- Sempre

8.1. Quais as recomendações que dá ao seu educando?

9. Compra jogos/ equipamentos para o seu educando jogar?

Sim Não

10. Verifica/verificou alterações de comportamento no seu educando desde que começou a jogar?

Sim Não

10.1. Se sim indique qual (ais)?

11. Que medidas/estratégias adota para controlar o tipo de jogos e o número de horas que o seu educando passa a jogar? (Indique aquelas que mais utiliza)

- Compra jogos adequados para a idade do seu educando
- Proponho-lhe outras atividades de lazer
- Não permite que jogue à noite antes de dormir
- Estabelece horários e controla o seu cumprimento
- Supervisiona o tipo de jogos e o seu conteúdo, por exemplo jogando com o seu educando
- Supervisiona o acesso à internet
- Conversa com o seu educando sobre as vantagens e desvantagens dos videojogos

12. Tem conhecimento das consequências dos videojogos para a vida pessoal e escolar das crianças? (Respondem a esta questão todos os inquiridos)

Sim Não

12.1. Se respondeu sim, na sua opinião qual(ais) a/as que considera positivas e as que considera negativas?

Obrigada pela sua colaboração!

Apêndice 4

Guião de Entrevista - Diretoras de Turma

Guião de Entrevista para as Diretoras de Turma das turmas selecionadas do 5º ano da Escola EB 2/3 João Roiz

Atualmente, muitos estudos têm vindo a identificar os videojogos como uma nova dependência. Estudos realizados neste âmbito alertam para o aumento desta dependência em populações jovens, designadamente em adolescentes, mas também em crianças em idades mais precoces.

1. Na qualidade de diretora de turma tem conhecimento de alunos (as) que passem muito do seu tempo livre a jogar videojogos?
2. Na qualidade de diretora de turma já foi alertada por outros professores para comportamentos de alunos que possam indicar dependência de videojogos? Em caso afirmativo, quais os comportamentos identificados/relatados e que estratégias de abordagem foram utilizadas?

(Se porventura não identificarem comportamentos, questionar se, eventualmente os professores referem que alguns alunos apresentam frequentemente comportamentos de sonolência, exaustão, irritabilidade, agressividade, etc...)

3. Quando nas reuniões com os pais/encarregados de educação os confronta com os resultados escolares menos positivos dos seus filhos/educandos, alguns dos pais/encarregados de educação já referiram o tempo excessivo que os filhos/educandos passam a jogar no computador, telemóvel ou outros dispositivos como causa desses resultados (por exemplo: os filhos fazem a maioria das suas tarefas à pressa para irem jogar; dão preferência aos jogos comparativamente às saídas com amigos, têm poucos amigos, dormem pouco, perdem a noção do tempo, evitam frequentemente compromissos para continuar a jogar, mentem sobre o tempo que passam a jogar, etc.).
4. Que recomendações/sugestões dá ao encarregado de educação no sentido de controlarem a situação?
5. Na sua opinião, os alunos que utilizam persistentemente videojogos e estão em contacto com dispositivos eletrónicos têm mais probabilidade de apresentar dificuldades de aprendizagem? Porquê?
6. Em contexto de sala de aula com alunos do 5º ano de escolaridade já teve algum conflito que envolvesse o uso de dispositivos eletrónicos (telemóvel, tablet ou outro dispositivo) sem o seu consentimento? Habitualmente, os alunos justificam o seu comportamento? Quais os argumentos?

7. Acha que há diferenças na utilização excessiva de videogames em função do gênero? E porquê?

8. Na sua opinião, quais são os motivos que levam os alunos a ficarem dependentes dos videogames?

Será falta de disponibilidade, supervisão, paciência por parte dos pais?

9. Na sua opinião os videogames só têm malefícios, ou também têm benefícios para as crianças? Porquê?

10. Qual é o papel da escola na prevenção deste tipo de dependência?

11. No caso de considerar que a escola tem um papel importante na prevenção do uso excessivo e compulsivo dos videogames como se deve/pode operacionalizar a prevenção (sensibilização alunos, pais, professores, integração de temas/conteúdos sobre comportamento saudável nas disciplinas, uso adequado das tecnologias, etc...)

12. Na sua opinião, os pais/encarregados de educação devem conhecer os jogos antes de os comprarem e devem supervisionar o tipo de jogos e tempo que as crianças utilizam a jogar? Se houver esta preocupação, o uso excessivo e compulsivo dos videogames pode ser prevenido?

Apêndice 5
Tabela de análise das entrevistas das DT

Categorias	Questões	Subcategorias	Indicadores
Conhecimento da problemática em alunos da direção de turma	Na qualidade de diretora de turma tem conhecimento de alunos (as) que passem muito do seu tempo livre a jogar videojogos?	Dependência comportamentos e	DT1- “É assim, daquilo que eu vejo, no intervalo, não os vejo muito dependentes com o telemóvel vejo-os muito aí a aproveitar o intervalo entre eles a brincar...” “nos miúdos do 6º 7º e 8º ano... durante o intervalo já nem convivem” DT2- “Da minha direção de turma não...” DT3- “Não.”
	Na qualidade de diretora de turma já foi alertada por outros professores para comportamentos de alunos que possam indicar dependência de videojogos?		DT1- “Não.” DT2- “Não.” DT3- “Não.”
Baixo rendimento escolar e o uso dos videojogos	Quando nas reuniões com pais/encarregados de educação os confronta com os resultados escolares menos positivos dos seus filhos/educandos, alguns dos pais/encarregados de educação já referiram o tempo excessivo que os filhos/educandos passam a jogar no computador, telemóvel ou outros dispositivos como causa desses resultados (por exemplo: os filhos fazem a maioria das suas tarefas à pressa para irem jogar; dão preferência aos jogos comparativamente às saídas com amigos, têm poucos amigos, dormem pouco, perdem a noção do tempo, evitam frequentemente	EE e o baixo rendimento escolar dos educandos	DT1- “Não, nunca foi referido.” DT2- “Não como causa, mas já houve um ou dois encarregados de educação... já tiveram que retirar para se concentrarem mais nos estudos.” DT3- “Não, e mesmo que passassem, eles não se iriam justificar com essa situação.”

	compromissos para continuar a jogar, mentem sobre o tempo que passam a jogar, etc.).		
Estratégias de supervisão do uso de videojogos	Que recomendações/sugestões dá ao encarregado de educação no sentido de controlarem a situação?	Sugestões para os EE	DT1- “Não tivemos, ainda não tive nenhuma preocupação ao nível dos pais quanto a isso.” DT2- “Era restringir mesmo o tempo de utilização, retirando o telemóvel...” DT3- “É assim em primeiro lugar deveriam estipular um determinado tempo, horário para que eles pudessem estar a utilizar o telemóvel... de preferência aos fins de semana...”
Videojogos e aprendizagem	Na sua opinião, os alunos que utilizam persistentemente videojogos e estão em contacto com dispositivos eletrónicos têm mais probabilidade de apresentar dificuldades de aprendizagem? Porquê?	Jogar videojogos com muita frequência aumenta a probabilidade de apresentar dificuldades de aprendizagem	DT1- “Não, acho que não.” DT2- “Não diria dificuldades, mas falta de concentração.” DT3- “... as dificuldades de aprendizagem, talvez fosse derivado à diminuição de tempo que eles tivessem para o estudo... por um lado faz bem, por outro, faz menos bem, quando há um excessivo de tempo utilizado por eles.”
Utilização de videojogos/dispositivos eletrónicos na sala e conflitos entre professor aluno	Em contexto de sala de aula com alunos do 5º ano de escolaridade já teve algum conflito que envolvesse o uso de dispositivos eletrónicos (telemóvel, tablet ou outro dispositivo) sem o seu consentimento?	Conflitos gerados pela utilização indevida de videojogos e/ou dispositivos eletrónicos	DT1- “Não.” DT2- “Não, não.” DT3- “Não, não...desde o início sabem que não podem utilizar o telemóvel.”
	Acha que há diferenças na utilização excessiva de videojogos em função do género?		DT1- “Eu acho que é, mais nos meninos...” “por a última vez, que os vi ali a jogar à porta do bloco, eram os rapazes.”

Relação entre género e uso de videogames	E porquê?	Relação entre o género e os videogames	DT2- “Não.” DT3- “Mais nos meninos, mas isso não significa que não aconteça nas meninas.” “Porque... a minha garota gosta de jogar...”
Causas/motivos para a dependência de videogames e consequências	Na sua opinião, quais são os motivos que levam os alunos a ficarem dependentes dos videogames? Será falta de disponibilidade, supervisão, paciência por parte dos pais?	Motivos que conduzem à dependência	DT1- “Isso é um bocado difícil.” “Exato não há aquela disponibilidade...” DT2- “Acho essencialmente uma questão de moda... o outro joga, portanto também quero jogar.” DT3- “...acho que o gosto deles por esses jogos é mesmo, o vício de tentarem chegar ao fim do jogo. E depois tem uma determinada pontuação e cada vez que joga, joga cada vez mais...”
	Na sua opinião os videogames só têm malefícios, ou também têm benefícios para as crianças? Porquê?	Malefícios/benefícios do uso dos videogames	DT1- “também pode ter alguns benefícios, não é, por exemplo da destreza manual, do raciocínio...” DT2- “Acho que é mais malefícios do que benefícios” “Porque é guerra, estratégia de guerra...” DT3- “...eu para mim, é mais malefícios, porque aquilo começa a ser uma, ah é mesmo a palavra um vício.”
	Na sua opinião, os pais/encarregados de educação devem conhecer os jogos antes de os comprarem e devem supervisionar o tipo de jogos e tempo que as crianças utilizam a jogar?	O comportamento dos EE em relação aos videogames	DT1- “Sim.” “Se houver um bocadinho de controlo, aí se calhar não haveria, pronto, esta dependência, se calhar.” DT2- “Ah, sim, sim.” “Pode.”

Papel da escola na prevenção da problemática	Se houver esta preocupação, o uso excessivo e compulsivo dos videojogos pode ser prevenido?		DT3- “Sempre.” “Sim, sim.”
	Qual é o papel da escola na prevenção deste tipo de dependência?	Prevenção da dependência	DT1- “Não sei, talvez alertá-los mais para o tipo de escolhas...” “Se calhar haver uma direção para...jogos mais educativos...” DT2- “O mostrar que se calhar, há outras hipóteses...” “introduzir... algum tipo de recursos digitais na aula e que eles tenham de utilizar, o telemóvel mostrando-lhes que não há apenas, o tal dos videojogos...” DT3- “É assim, é muito importante...” “...o professor de tecnologias de informação que comunica aos alunos que por vezes os perigos desses jogos da internet provoca neles, também costuma haver aqui uma palestra sobre os perigos da internet e eles estão pelo que, pelo menos a escola tenta dar essa informação toda tenta estimular neles que há regras.”
	No caso de considerar que a escola tem um papel importante na prevenção do uso excessivo e compulsivo dos videojogos como se deve/pode operacionalizar a prevenção (sensibilização alunos, pais, professores, integração de temas/conteúdos sobre comportamento saudável nas disciplinas, uso adequado das tecnologias, etc....)	Ações da escola para prevenir/sensibilizar	DT1- “Sim, sim, já tem acontecido exatamente sobre a segurança na net...” “E por exemplo na disciplina semestral de TIC o professor debate sempre muito esse tema.” DT2- “...tentando aos poucos, nas várias disciplinas, naquelas em que é possível...” “...mesmo no inglês, há aplicações, em que eles testam a gramática, que testam o vocabulário, ah, mesmo na parte das ciências também, ah, na parte da matemática, também

		<p>há muitas aplicações em que podem, portanto, utilizar o telemóvel.”</p> <p>DT3- “...este ano convidei as psicólogas... para falar...a utilização dos jogos eletrónicos, e a utilização excessiva das horas nesses jogos e o perigo...”</p>
--	--	---

Apêndice 6

Transcrição das Entrevistas

Transcrição das Entrevistas

Entrevista 1

Diretora de Turma do 5ºE

Sexo: Feminino

Data de realização da entrevista: 21 de fevereiro de 2020

Duração da Entrevista: 7 minutos e 34 segundos

Entrevistadora (E): Então Professora, como eu apliquei os questionários, o meu tema está relacionado com os videogames e o objetivo é ver se há dependência de videogames nas crianças. Atualmente, muitos estudos têm vindo a identificar os videogames como uma nova dependência. Estudos realizados neste âmbito alertam para o aumento desta dependência em populações jovens, designadamente em adolescentes, mas também em crianças em idades mais precoces. Na qualidade de diretora de turma tem conhecimento de alunos (as) que passem muito do seu tempo livre a jogar videogames?

Diretora de turma (DT): É assim, daquilo que eu vejo, no intervalo, não os vejo muito dependentes com o telemóvel, vejo-os muito aí a aproveitar o intervalo entre eles a brincar, houve assim, uma situação esporádica que às vezes, já os apanhei ali à entrada do bloco enquanto esperam pelo toque estão com o telemóvel. Não sei se estão a jogar, se o que é que estão a fazer, mas pelo menos ainda vão brincando muito.

E: Na qualidade de diretora de turma já foi alertada por outros professores para comportamentos de alunos que possam indicar dependência de videogames?

DT: Não.

E: Quando nas reuniões com os pais/encarregados de educação os confronta com os resultados escolares menos positivos dos seus filhos/educandos, alguns dos pais/encarregados de educação já referiram o tempo excessivo que os filhos/educandos passam a jogar no computador, telemóvel ou outros dispositivos como causa desses resultados (por exemplo: os filhos fazem a maioria das suas tarefas à pressa para irem jogar; dão preferência aos jogos comparativamente às saídas com amigos, têm poucos amigos, dormem pouco, perdem a noção do tempo, evitam frequentemente compromissos para continuarem a jogar, mentem sobre o tempo que passam a jogar, etc.).

DT: Não, nunca foi referido.

E: Que recomendações/sugestões dá ao encarregado de educação no sentido de controlarem a situação? Neste caso se existisse casos desses?

DT: Não tivemos, ainda não tive nenhuma preocupação ao nível dos pais quanto a isso.

E: Ok. Como é um tema mais recente...

DT: Pois.

E: Às vezes eles passam muito tempo, mas os pais nem se apercebem.

DT: Nós já notamos, por exemplo, nos miúdos do 6º 7º e 8º ano, já há muito, que durante o intervalo já nem convivem...

E: Exato.

DT: Põem-se aí nos cantinhos e com o telemóvel, mas no 5º ano ainda não é tanto.

E: Eu antes de escolher o ano que queria estudar vi que já havia muitos estudos do 6º, 7º e 8º ano, mas realmente nos mais novos não existia ainda nada.

DT: Ainda não existe tanto, pois não.

E: Na sua opinião, os alunos que utilizam persistentemente videojogos e estão em contacto com dispositivos eletrónicos têm mais probabilidade de apresentar dificuldades de aprendizagem?

DT: Não, acho que não.

E: Em contexto de sala de aula com alunos do 5º ano de escolaridade já teve algum conflito que envolvesse o uso de dispositivos eletrónicos (telemóvel, tablet ou outro dispositivo) sem o seu consentimento?

DT: Não.

E: Acha que há diferenças na utilização excessiva de videojogos em função do género, ou seja, mais nos meninos ou nas meninas?

DT: Eu acho que é, mais nos meninos em termos de videojogos não sei se elas ...

E: E porque é que considera ser mais nos rapazes?

DT: Exatamente, por a última vez, que os vi ali a jogar à porta do bloco, eram os rapazes.

E: As raparigas não.

DT: As raparigas não. (risos) Estavam ali um grupinho de cinco ou seis rapazes e estavam todos a jogar.

E: Na sua opinião, quais são os motivos que levam os alunos a ficarem dependentes dos videojogos?

DT: Isso é um bocado difícil. (risos) É assim conhecendo os miúdos...

E: Será falta de disponibilidade por parte dos pais, será a supervisão também e a paciência, já que os pais passam muito tempo no trabalho?

DT: Sim é capaz de ser por aí, nós sabemos, que hoje em dia, os miúdos têm cada vez menos tempo, para brincarem uns com os outros, não é.

E: Exato.

DT: Os tempos diários são cada vez mais limitados.

E: E também acho, que os pais passam demasiado tempo no trabalho, e quando chegam a casa já não existe, aquela disponibilidade para brincar com os filhos.

DT: Exato não há aquela disponibilidade, enfim a vida é mesmo assim, os horários, os miúdos cada vez têm mais atividades, fora das horas letivas, não é, e depois condiciona tudo.

E: Na sua opinião os videojogos só têm malefícios, ou também têm benefícios para as crianças?

DT: É assim, também pode ter alguns benefícios, não é, por exemplo da destreza manual, do raciocínio, ora isso, também depende do tipo de jogos que eles selecionam.

E: Exato. (risos)

DT: Não é ... (risos)

E: Qual é o papel da escola na prevenção deste tipo de dependência?

DT: Não sei, talvez alertá-los mais para o tipo de escolhas, digo eu, porque nós sabemos que os miúdos cada vez mais, gostam mais de tecnologia, não é? Se calhar haver uma direção para, não quer dizer, que não joguem, mas se calhar há jogos mais educativos, que depois se calhar ficam, à quem, não se depois os pais têm tendência de controlarem isso, ou se, deixam à escolha do menino ou da menina, não sei, mas nós sabemos que há a nível de educação, há muitos jogos que são mais educativos, não é?

E: Sim, aqueles jogos de palavras...

DT: Só se fosse por aí, sim a nível da escola podíamos indicá-los, mais esse tipo de jogos, embora hoje em dia também não se faça, por exemplo, o professor de TIC, tem tendência a alertá-los também para a segurança, o professor de matemática também às vezes indica, ah, jogos que estejam mais ligados com a área.

E: Isso vai ao encontro da minha pergunta seguinte, que era no caso de considerar que a escola tem um papel importante na prevenção do uso excessivo e compulsivo dos videojogos como se deve/pode operacionalizar a prevenção (sensibilização alunos, pais, professores, integração de temas/conteúdos sobre comportamento saudável nas disciplinas, uso adequado das tecnologias, etc...). Fazem por exemplo palestras durante o ano?

DT: Sim, sim, já tem acontecido exatamente sobre a segurança na net, este ano, já houve, no ano passado também, já temos vindo a um bocadinho a alertar sobre isso.

E por exemplo na disciplina semestral de TIC o professor debate sempre muito esse tema.

E: Eu ia perguntar se nas disciplinas eles introduzem alguns desses temas?

DT: Sim, sim a segurança na internet.

E: Na sua opinião, os pais/encarregados de educação devem conhecer os jogos antes de os comprarem e devem supervisionar o tipo de jogos e tempo que as crianças utilizam a jogar? Se houver esta preocupação, o uso excessivo e compulsivo dos videojogos pode ser prevenido?

DT: Sim.

E: Pois professora, deveriam pelo menos deveriam, não é? Nós sabemos que às vezes, não é assim, mas deveria ser. Pela análise que já fiz dos questionários, havia lá uma pergunta neste sentido e a maior parte, disse que os pais nem sequer compravam videojogos, e não ligavam à idade, nem se eram adequados.

DT: Compram o que os miúdos pedem, não é? Exatamente.

E: Se houver esta preocupação, por parte dos pais, o uso excessivo e compulsivo dos videojogos, pode ser prevenido, através destas ações dos pais de controlarem o tempo?

DT: Se houver um bocadinho de controlo, aí se calhar não haveria, pronto, esta dependência, se calhar.

E: Pronto, professora como eu disse é uma entrevista muito breve. Obrigada pela sua disponibilidade.

Entrevista 2

Diretora de Turma do 5º D

Sexo: Feminino

Data da realização da entrevista: 3 de março de 2020

Duração da Entrevista: 7 minutos e 13 segundos

Entrevistadora (E): Pronto, como a professora reparou, o tema da minha tese está relacionado com a dependência dos videojogos, e atualmente, muitos estudos têm vindo a identificar os videojogos como uma nova dependência. Estudos realizados neste âmbito alertam para o aumento desta dependência em populações jovens, designadamente em adolescentes, mas também em crianças em idades cada vez mais precoces. Na qualidade de diretora de turma tem conhecimento de alunos (as) que passem muito do seu tempo livre a jogar videojogos?

Diretora de Turma (DT): Da minha direção de turma não, mas de outros alunos sim.

E: Do 5º ano?

DT: Não, mais velhos.

E: Na qualidade de diretora de turma já foi alertada por outros professores para comportamentos de alunos que possam indicar dependência de videojogos?

DT: Não.

E: Quando nas reuniões com os pais/encarregados de educação os confronta com os resultados escolares menos positivos dos seus filhos/educandos, alguns dos pais/encarregados de educação já referiram o tempo excessivo que os filhos/educandos passam a jogar no computador, telemóvel ou outros dispositivos como causa desses resultados?

DT: Não como causa, mas já houve um ou dois encarregados de educação, que referiram que o educando, realmente agora, pronto, despertou mais para, se calhar nem tanto para os videojogos, mas para o Youtube, ah, portanto para o telemóvel, portanto em si, e que portanto, já tiveram que retirar para se concentrarem mais nos estudos.

E: Que recomendações/sugestões, caso existissem casos desses na sua direção de turma daria ao encarregado de educação, no sentido de controlar a situação?

DT: Era restringir mesmo o tempo de utilização, retirando o telemóvel e, portanto, só, sei lá, meia hora por dia, agora tens meia hora, nesta meia hora podes jogar, tirando isso, retirar o telemóvel.

E: Na sua opinião os alunos que utilizam persistentemente videojogos e estão em contacto com dispositivos eletrónicos têm mais probabilidade de apresentar dificuldades de aprendizagem?

DT: Não diria dificuldades, mas falta de concentração.

E: Devido aos videojogos?

DT: Sim, sim.

E: Em contexto de sala de aula com alunos do 5º ano de escolaridade já teve algum conflito que envolvesse o uso de dispositivos eletrónicos (telemóvel, tablet ou outro dispositivo) sem o seu consentimento?

DT: Não, não.

E: Acha que há diferenças na utilização excessiva dos videojogos em função do género? Ou seja, mais nos meninos ou nas meninas?

DT: Não.

E: Na sua opinião, quais são os motivos que levam os alunos a ficarem dependentes dos videojogos? Será falta de disponibilidade, supervisão, paciência por parte dos pais?

DT: Acho essencialmente uma questão de moda, porque depois aquele usa, e então eu também tenho de usar, e que mais não seja, por curiosidade vamos lá ver o que é isto? Agora descobriram o WhatsApp, estou a falar da minha direção de turma, e portanto, as conversas são no WhatsApp, eram muito, isto também fruto daquilo que alguns pais também me disseram, que assim que descobriram elas saiam da escola, tinham-se visto à coisa de cinco, dez minutos, mas já eram, portanto a comunicação era muita, parece que já não se encontravam, à que séculos (risos) mas acho que era mais por isso, porque uma usa, a outra também quer, o outro joga portanto também quero jogar.

E: É um bocadinho para não ficarem à parte.

DT: Sim para não ficarem atrás, a pressão de grupo.

E: Na sua opinião os videojogos só têm malefícios, ou também têm benefícios para as crianças?

DT: Videojogos?

E: Sim.

DT: Acho que é mais malefícios, do que benefícios, não é?

E: Que aspetos a professora, considera?

DT: A maior parte dos videojogos não são educativos. Não são. Se me falarem em aplicações há algumas aplicações, quizzes e essas coisas, que sim, se os habituarmos a isso, pronto.

E: Se calhar, a parte cognitiva vai desenvolver?

DT: Ah, ok, agora os videojogos, que eles utilizam, não. Porque é guerra, estratégia de guerra...

E: Agressividade, sim.

DT: Ah pronto.

E: Qual é o papel da escola, ou seja, se existissem casos destes na escola, qual seria o papel da escola na prevenção deste tipo de dependência? O que é que acha que a escola faria para dar conta da situação?

DT: O mostrar que se calhar, há outras hipóteses, porque o retirar, o proibir totalmente é meio caminho andado, para eles utilizarem ainda mais, pronto, mas se calhar, introduzir algumas, algum tipo de recursos digitais na aula e que eles tenham de utilizar, o telemóvel mostrando-lhes que não há apenas, o tal dos videojogos, que há outras coisas, eu tenho por exemplo uma, ainda não lhes falei nisso mas estou a pensar, pronto falar, às vezes é complicado porque são muitos e jogarmos todos...

E: É difícil?

DT: Portanto mostrar-lhes que não há só esses jogos, há outras coisas e talvez aí eles, em vez de estarem tanto tempo nos jogos já possam estar mais, nos quizzes ou noutra tipo de exercício porque também, aí poderia jogar.

E: Mais direcionados a jogos educativos?

DT: É isso mesmo, sim.

E: No caso de considerar que a escola tem um papel importante no uso excessivo e compulsivo dos videogames como se deve/pode operacionalizar a prevenção (sensibilização alunos, pais, professores, integração de temas/conteúdos sobre comportamento saudável nas disciplinas, uso adequado das tecnologias, etc...)?

DT: Pois, era isso, tentando aos poucos, nas várias disciplinas, naquelas em que é possível, pronto.

E: Por exemplo em TIC?

DT: Não, até mesmo no inglês, há aplicações, em que eles testam a gramática, que testam o vocabulário, mesmo na parte das ciências também, na parte da matemática, também há muitas aplicações em que podem, portanto, utilizar o telemóvel.

E: Por aí?

DT: Penso que sim.

E: Na sua opinião os pais/encarregados de educação devem conhecer os jogos antes de os comprarem e devem supervisionar o tipo de jogos e o tempo que as crianças utilizam a jogar?

DT: Ah, sim, sim.

E: Considera que se houver esta preocupação por parte dos pais, o uso excessivo e compulsivo dos videogames pode ser prevenido?

DT: Pode.

E: Pronto, professora muito obrigada pela sua colaboração.

Entrevista 3

Diretora de Turma do 5º B

Sexo: Feminino

Data da realização da entrevista: 4 de março de 2020

Duração da Entrevista: 8 minutos e 32 segundos

Entrevistadora (E): Atualmente, muitos estudos têm vindo a identificar os videogames como uma nova dependência. Estudos realizados neste âmbito alertam

para o aumento desta dependência em populações jovens, designadamente em adolescentes, mas também em crianças em idades muito precoces. Na qualidade de diretora de turma tem conhecimento de alunos (as) que passem muito do seu tempo livre a jogar videojogos?

Diretora de Turma (DT): Não.

E: Na qualidade de diretora de turma já foi alertada por outros professores para comportamentos de alunos que possam indicar dependência de videojogos?

DT: Não.

E: Quando nas reuniões com os pais/encarregados de educação os confronta com os resultados menos positivos dos seus filhos/educandos, alguns dos pais/encarregados de educação já referiram o tempo excessivo que os filhos/educandos passam a jogar no computador, telemóvel ou outros dispositivos como causa desses resultados (por exemplo: os filhos fazem a maioria das suas tarefas à pressa para irem jogar; dão preferência aos jogos comparativamente às saídas com amigos, têm poucos amigos, dormem pouco, perdem a noção do tempo, evitam frequentemente compromissos para continuarem a jogar, mentem sobre o tempo que passam a jogar, etc.).

DT: Não, e mesmo que passassem, eles não se iriam justificar com essa situação. Que eu já os conheço, até podem passar, não digo que não passem, mas não.

E: Caso houvesse algum caso destes, que sugestões/ recomendações daria ao encarregado de educação no sentido de controlarem a situação?

DT: É assim, em primeiro lugar, deveriam estipular um determinado tempo, horário para que eles pudessem estar a utilizar o telemóvel, não é? E, ou então, de preferência, aos fins de semana estipular esse horário de forma a controlar.

E: Para os pais, terem mais tempo para controlar, supervisionar.

E: Na sua opinião, os alunos que utilizam persistentemente videojogos e estão em contacto com dispositivos eletrónicos têm mais probabilidade de apresentar dificuldades de aprendizagem?

DT: Eu não iria muito por aí, as dificuldades de aprendizagem talvez fosse derivado à diminuição de tempo que eles tivessem para o estudo, mas ao mesmo tempo pelo, o que tenho lido têm conversado comigo, ah, ao jogarem também estão ali a desenvolver a parte da destreza da memória da concentração, por um lado faz bem, por outro, faz menos bem, quando há um excessivo de tempo utilizado por eles.

E: Em contexto de sala de aula com alunos do 5º ano de escolaridade já teve algum conflito que envolvesse o uso de dispositivos eletrónicos (telemóvel, tablet ou outro dispositivo) sem o seu consentimento?

DT: Não, não. A minha turma, ainda não aconteceu nenhuma situação dessas, aqui na escola já aconteceu, mas na minha turma não. Porque eles desde o início sabem que não podem utilizar o telemóvel.

E: Acha que há diferenças na utilização excessiva de videogames em função do género? Ou seja, mais nos meninos ou nas meninas?

DT: Mais nos meninos, mas isso não significa que não aconteça nas meninas.

E: E porque é que a professora considera que seja mais nos meninos?

DT: Porque, olha é assim, a minha garota gosta de jogar e ela sabe que só joga em tempo de férias, e apanhou esse supostamente vício, através do meu sobrinho, ela ia para a casa do meu sobrinho, ele estava lá com dois ou três amigos e com quem ela costuma falar, lá nesses jogos a maioria é tudo rapazes, eu vejo e pronto sei com quem ela lá está a jogar e assim, que ela também não me esconde, eu estipulo aquele tal horário, além de ela às vezes me pedir mais um bocadinho, porque eles encontram-se mais é à noite.

E: Exatamente.

DT: Mas este encontro também é assim só nas férias, em tempo de férias, em tempo de escola...

E: Não a deixa?

DT: Não, não a deixo.

E: Na sua opinião quais são os motivos que levam os alunos a ficarem dependentes dos videogames? Será a disponibilidade, a falta de supervisão por parte dos pais, a paciência também?

DT: Eu acho que nem, acho que o gosto deles por esses jogos é mesmo, o vício de tentarem chegar ao fim do jogo. E depois tem uma determinada pontuação e cada vez que joga, joga cada vez mais, mais, para a pontuação acima dos outros jogadores. Eu acho que isso dá uma certa necessidade ou gozo para eles.

E: Não será também uma moda, porque os outros jogam e não querem ficar à parte?

DT: Pois, isso não sei se é por moda, mas falo pela minha garota, os meus alunos aqui da escola não estão envolvidos nesse tipo de jogos porque os pais nunca me referiram e sei que eles se deitam cedo, nove e meia, dez já está tudo na cama, agora mais nos adolescentes, dos quinze dezasseis anos, é, eu acho também uma certa companhia que eles têm. Eu noto que a minha garota escreve, joga, mas depois escreve, e às vezes eu vou lá tentar falar com ela e ela espera aí espera aí, depois para e tira os fones, depois ouve. Não sei também acho um pouco pelo convívio noturno, não sei, como ela não faz saídas à noite é uma forma de conviver.

E: Na sua opinião os videogames só têm malefícios, ou também têm benefícios para as crianças?

DT: Ah, eu para mim, é mais malefícios, porque aquilo começa a ser uma, ah é mesmo a palavra um vício. A minha garota, ela joga mesmo até ao último dia, nas férias joga todos os dias, ah, mamã só mais um bocadinho, um bocadinho, acho que é mesmo viciante.

E: A professora estipula por exemplo uma hora ou duas?

DT: Ela vai para lá depois do jantar, depois está lá até à meia noite uma da manhã, o máximo. Não deixo, e nem sei depois com quem ela lá está, porque não estou lá sempre a guardá-la. Mas é o que eu digo chega o tempo de aulas e ela desde, pronto teve aqueles dias do carnaval, mas não esteve sempre a jogar, porque ela teve que estudar, mas noto muito isso, e então o meu sobrinho, é o que eu digo ele está no 12º ano mas ele é todos os dias, se ele poder vai todos os dias ao computador.

E: Qual é o papel da escola na prevenção deste tipo de dependência?

DT: É assim, é muito importante já que cá houve e até já houve este ano, além de terem o professor de tecnologias de informação que comunica aos alunos que por vezes os perigos desses jogos da internet provoca neles, também costuma haver aqui uma palestra sobre os perigos da internet e eles estão pelo que, pelo menos a escola tenta dar essa informação toda tenta estimular neles que há regras.

E: Pelo que percebi todos os anos há, fazem uma palestra?

DT: Sim, sim todos os anos.

E: No caso de considerar que a escola tem um papel importante na prevenção do uso excessivo e compulsivo dos videojogos como se deve/pode operacionalizar a prevenção (sensibilização de alunos, pais, professores, integração de temas/conteúdos sobre comportamento saudável nas disciplinas, uso adequado das tecnologias, etc...)

DT: É assim eu este ano convidei as psicólogas que são duas cá para falar num tema assim geral que era “A escola saudável”, e dentro desse tema houve vários subtemas, num deles foi também a utilização dos jogos eletrónicos, e a utilização excessiva das horas nesses jogos e o perigo que também traz para eles, pois aquilo provoca cansaço e falta de motivação nas aulas, porque depois não vêm para a escola com aquela motivação que deviam vir porque não tiveram ...

E: Porque desistem de algumas atividades extracurriculares?

DT: Pronto, eles não tiveram digamos o repouso que deviam ter tido, e isso também prejudica, mas é assim a nível de 5º e 6º ano não, mas aí já 8º 9º 10ºano.

E: Na altura pensei fazer a alunos mais velhos só que os estudos que existem são dos mais velhos, e então, eu e as minhas orientadoras decidimos apostar nos mais novos para ver se realmente já ...

DT: Mas não significa que eles não joguem, porque por vezes, no intervalo eles estão ali todos sentadinhos ao pé da biblioteca onde há rede...

E: Todos os que eu inquiri só uma é que disse que não jogava.

DT: Sim. As da minha turma já chamei à atenção à mãe, mas ela já me disse oh professora ele não está a fazer nada porque nem sequer tem cartão, mas isso é um menino que anda para aí com o telemóvel, que é da minha direção de turma, anda para a frente e para traz, mas a mãe disse que ele, o telemóvel não tem nada, como ele se quer integrar com os outros isolasse daquela maneira, mesmo assim não significa que os meus alunos, muitos não o façam, que eu vejo-os ali, só que são aqueles cinco minutos, dez minutos do intervalo e depois, pronto, vão-se embora. Agora em casa não sei, como é que aquilo lá funciona.

E: Exatamente. Na sua opinião, os pais/encarregados de educação devem conhecer os jogos antes de os comprarem e devem supervisionar o tipo de jogos que as crianças utilizam a jogar?

DT: Sempre.

E: Considera que se houver esta preocupação, o uso excessivo e compulsivo dos videojogos pode ser prevenido?

DT: Sim, sim.

E: Pronto, professora, muito obrigada pela sua colaboração.