

TEMPO E UTILIZAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS POR ESCOLARES DO ENSINO FUNDAMENTAL

Lucas Duarte Francisco¹

Philippe Guedes Matos²

RESUMO: Introdução: O jogo está na interação do indivíduo com imagens no televisor. O jogo eletrônico é aquele que usa a tecnologia de um computador. Desta forma sempre que se utilizar algum meio computadorizado para executar um jogo, este pode ser definido como jogo eletrônico. Objetivos: Verificar o tempo exposto em tela por crianças e adolescentes: verificar o tempo exposto a tela, quanto tempo é exposto exclusivamente em jogos eletrônicos: Identificar as plataformas usadas para os jogos eletrônicos. Resultado: No artigo A avaliou que os adolescentes nesse estudo, não têm dieta balanceada, e, no entanto, também não utilizam demasiadamente acessórios de tempo em tela. O que mais se sobrepôs foi uso do computador em dia de aula. Conclusão: Diferentes pesquisas sobre consumos culturais de crianças e jovens demonstram que os jogos consomem tempo considerável da rotina de muitas crianças na contemporaneidade. No entanto, a especificidade do tempo de consumo dos jogos digitais varia conforme a cultura e as condições de viver a infância, sobretudo em relação ao acesso e pertencimento à cultura digital.

Palavras-chave: Jogo eletrônico. Games. Utilização. Console.

ABSTRACT: Introduction: The game is in the individual's interaction with images on the TV. An electronic game is one that uses computer technology. Thus, whenever a computerized means is used to run a game, it can be defined as an electronic game. Objectives: Check the time exposed on screen by children and adolescents: check the time exposed to the screen, how much time is exposed exclusively in electronic games: Identify the platforms used for electronic games. Result: In article A, he found that the adolescents in this study do not have a balanced diet, and, however, they also do not use excessive screen time accessories. What most overlapped was computer use on a class day. Conclusion: Different researches on cultural consumption of children and young people demonstrate that games consume considerable time in the routine of many children today. However, the specificity of the consumption time of digital games varies according to the culture and conditions of living childhood, especially in relation to access to and belonging to digital culture.

Keywords: Electronic game. Games. Use. Console.

1 INTRODUÇÃO

A Sociedade Brasileira Pediátrica (2019) alerta que o excesso de exposição a telas, principalmente na primeira infância, repercute no atraso e desenvolvimento cognitivo, na

¹ Acadêmico do curso de Educação Física - Licenciatura da Universidade do Sul de Santa Catarina – Unisul. E-mail: lvuacsaco@hotmail.com.

² Mestre em Desenvolvimento da Criança. – UTAD. Professor (a) Titular na Universidade do Sul de Santa Catarina – UNISUL.

linguagem, atrasos sociais, descontrole emocional, alterações sociais e de sono. Essas consequências negativas devem-se a exposição inadequada a conteúdos impróprios, diminuição da interação com o outro e excesso de mídia cada vez mais precoce.

Hábitos sedentários, como assistir televisão e jogar vídeo game, contribuem para uma diminuição do gasto calórico diário. Klesges, et. al (1993), observaram uma diminuição importante da taxa de metabolismo de repouso enquanto as crianças assistiam a um determinado programa de televisão, sendo ainda menor nas obesas.

A obesidade é definida como o acúmulo excessivo de gordura corporal em extensão tal, que acarreta prejuízos à saúde dos indivíduos, tais como dificuldades respiratórias, problemas dermatológicos e distúrbios do aparelho locomotor, além de favorecer o surgimento de enfermidades potencialmente letais como dislipidemias, doenças cardiovasculares, Diabetes Não Insulino Dependente (Diabetes Tipo II) e certos tipos de câncer. Contudo, o grau de excesso de gordura, sua distribuição corpórea e as consequências para a saúde apresentam variação entre os obesos. (MONTEIRO, 1997)

O ganho de peso na criança é acompanhado pelo aumento de estatura e aceleração da idade óssea. No entanto, o ganho de peso continua, e a estatura e a idade óssea se mantêm constantes e a puberdade pode ocorrer mais cedo, o que acarreta altura final diminuída, devido ao fechamento mais precoce das cartilagens de crescimento. (HAMMER, 1992).

Baixos níveis de prática de atividade física, tempo excessivo de tela (televisão, *videogame* e computador) e excesso de peso corporal estão associados à percepção negativa e à duração insuficiente de sono em adolescentes, entretanto a maioria desses estudos foi com adolescentes mais velhos (14-19 anos de idade), que têm características sociais e comportamentais diferentes dos mais jovens, em amostras não representativas, e tais estudos mensuraram comportamentos sedentários específicos. (FOTI KE et.al, 2011).

O tempo de exposição à tela é considerado um fator de risco para o comportamento sedentário, para doenças cardiovasculares e metabólicas em adultos. Já em crianças pode causar obesidade, maior pressão arterial e problemas relacionados à saúde mental e além de reduzir o tempo de interação social e familiar e favorecer exposição a conteúdos impróprios. Alguns autores associam a alta exposição à tela a atrasos nos domínios de linguagem e na habilidade motora fina (CHERNG RJ, 2017).

No entanto, o tempo de tela na televisão é amplamente abordado pela literatura, enquanto estudos que dizem respeito as mídias interativas (smartphones, tablets, videogames) começaram emergir, consoante com o aumento generalizado do acesso e uso dos dispositivos móveis por crianças. Estas mídias interativas podem ser definidas pelos meios tecnológicos

que respondem com conteúdo às ações dos usuários, oportunizando diálogo e participação, o que diferencia da televisão. (NICOLAU, 2008).

O jogo está na interação do indivíduo com imagens no televisor. O jogo eletrônico é aquele que usa a tecnologia de um computador. Desta forma sempre que se utilizar algum meio computadorizado para executar um jogo, este pode ser definido como jogo eletrônico (BRITANNICA DIGITAL LEARNING, 2015). Desde as máquinas computadorizadas, passando pelo Atari, Fliperama, mini games, e atualmente tais como os vídeos games, arcades (máquinas de espaço público), notebooks, celulares, tablets e consoles em geral (Xbox, Nintendo, Playstation 3, 4).

Autores como Greenfield (1988), Kruger e Cruz (2001), Moita (2007), Ramos e Caetano (2008), acreditam que os jogos eletrônicos se caracterizam como potenciais agentes para o aprendizado, uma vez que oferece situações de desafio ao jogador exigindo desta observação, associação, escolha, julgamento, emissão de impressões, classificação, estabelecimento de relações e autonomia. O jogo está presente nesta aprendizagem através da interação do indivíduo com imagens no televisor. Os jogos eletrônicos podem estar nos vídeos games, computadores, celulares, tablets e deste modo formar uma grande rede de relacionamentos.

Muitos jogos também favorecem a socialização, através das comunidades criadas em prol daquele desafio. Em determinados jogos, o esforço individual ou coletivo é significativo para a resolução de conflitos, o que permite que o jogador vivencie diferentes papéis nos dinâmicos cenários criados. O poder de imersão dos games e a sequência constante de desafios são tão fortes que podem levar ao que os psicólogos chamam de flow (fluxo em inglês), ou estado de experiência máxima (KENSKI, 2003). Isto se refere ao equilíbrio gerado entre tensão, ansiedade, habilidade e desafio. O controle que o utilizador tem sobre estes aspectos do jogo. Aos desafios e variabilidade de escolhas na solução de problemas. Se houver pouca habilidade e muito desafio terá ansiedade, se tiver muita habilidade com pouco desafio vira tédio. Em ambos os casos o gamer pode desistir, então é preciso ajustar e equilibrar o controle sobre o jogo. O fracasso constante sem frustração ocorre quando o desafio a ser jogado está próximo da habilidade, isto faz com que ele fracasse umas três vezes antes de vencer, isto inclui a busca pela vitória épica. Levando em consideração o tempo em que crianças e adolescentes se expõem a jogos eletrônicos, este estudo estabelece como objetivos: Verificar o tempo exposto em tela por crianças e adolescentes: verificar o tempo exposto a tela, quanto tempo é exposto exclusivamente em jogos eletrônicos: Identificar as plataformas usadas para os jogos eletrônicos.

2 METODOLOGIA

2.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

Esta é uma pesquisa de revisão bibliográfica que tem por objetivo mapear o conhecimento sobre uma questão ampla (análise da literatura); não há critério explícito e sistemático para a busca e análise crítica das evidências – não exige protocolo rígido; Fontes: não são pré-determinadas ou específicas. Geralmente são menos abrangentes; Seleção arbitrária dos estudos. O pesquisador decide quais os artigos ou informações são mais relevantes; passível de viés; Grande interferência de intervenção subjetiva. (Cordeiro et al., 2007)

Como critério para a busca dos artigos foi utilizado o seguinte termo: ((Tempo em tela) AND (jogos eletrônicos OR videogames OR videojogos OR jogos digitais) AND (crianças OR adolescentes) AND (escola) AND (saúde)). No portal de periódico da Capes, no mês de Março de 2021. Não foi limitada a base de dados. Foram incluídos apenas artigos publicados em português e de acesso livre.

3 ANÁLISE DE DADOS E DISCUSSÃO

Foram pesquisados artigos na base de dados do Periódico da Capes, ao todo foram trinta e um (31). O motivo da exclusão da maioria é sobre a não identificação com a temática escolhida. Restaram apenas três artigos os quais tinham como base o tema de jogo eletrônico ou algo relacionado.

QUADRO 1 – Portfólio dos artigos selecionados.

ARTIGO	AUTOR/ANO	Título	Objetivo	Amostra	Tempo em tela	Tempo em Jogo Eletrônico	Plataforma
A	Klouck e Farias, 2018.	Identificação de comportamentos alimentares, tempo em frente à televisão e atividades físicas de adolescentes	Identificar os comportamentos relacionados aos hábitos alimentares, às atividades físicas, ao tempo em frente à tela de televisão (TV) e ao deslocamento ativo de adolescentes.	Composta por 86 adolescentes, de ambos os sexos, com idade entre 14 a 19 anos, matriculados no ensino médio.	Referente ao tempo em frente à tela, meninos têm maior exposição (8h e 10h) do que as meninas (5h e 6h) em dias de semana e finais de semana, respectivamente.	Não especificado.	-

B	Souza, E. A. d. et al., 2015.	Fatores associados ao tempo de tela em estudantes do ensino médio de Fortaleza, região Nordeste do Brasil.	Investigar os fatores associados ao tempo em que os escolares despendem assistindo televisão, usando computador ou jogando videogames.	A amostra mínima para o estudo foi estimada em 926 adolescentes. Foram estudados 964 adolescentes, sendo 497 (51,5%) do sexo feminino. A maior parte da amostra foi de estudantes com idade entre 17 e 19 anos.	A prevalência de estudantes que assistiam televisão por mais de três horas diárias foi de 51,1%.	Não Especificou.	Computador e videogame
C	Piola, T. S. et al., 2020	Nível insuficiente de atividade física e elevado tempo de tela em adolescentes: impacto de fatores associados.	Verificar o impacto de fatores associados ao nível insuficiente de atividade física e elevado tempo de tela em adolescentes.	Adolescentes matriculados no ensino médio (com idades de ≥ 15 anos a < 18 anos) 9 de escolas públicas de São José dos Pinhais, Paraná. O município em questão faz parte da região metropolitana de Curitiba, sendo o 5º maior em extensão, apresenta um índice de desenvolvimento	Não especificado.	Não especificado.	Não especificado.

				humano considerado alto (0,758), ocupando a 400ª posição em relação aos 5.565 municípios do Brasil.			
--	--	--	--	---	--	--	--

Fonte: Elaboração do autor, 2021.

No artigo A (KLOUCK e FARIAS, 2018) que conforme o quadro avaliou que os adolescentes nesse estudo, não têm dieta balanceada, e, no entanto, também não utilizam demasiadamente acessórios de tempo em tela. O que mais se sobrepôs foi uso do computador em dia de aula. Os adolescentes se deslocam mais a pé e de bicicleta até a escola. A cidade onde se situa a amostra é pequena, tem pouco mais de 7 mil habitantes e é agrícola, o que pode proporcionar momentos de lazer ao ar livre no contraturno escolar. Referindo ao tempo em frente a tela os meninos passam mais tempo que as meninas.

De acordo com o Artigo B (SOUZA, et al., 2015) foi visto que os fatores associados ao tempo em tela, passando do uso por três horas diárias considera-se tempo excessivo. Foi feito com base em informações nutricionais dos alunos. Chamou a atenção quantos alunos não participam das aulas de Educação Física, sendo 684, e os que não fazem atividade física extra, fora do colégio, sendo 701. O hábito alimentar inadequado favorece maior tempo em tela. O lazer está ligado ao tempo em tela nestes adolescentes.

O Artigo C (PIOLA, et al., 2020) mostra que foi considerado elevado tempo de tela entre os adolescentes e estes relataram usar de duas ou mais horas por dia. Os adolescentes também apresentaram insuficiente nível de prática de atividade física. As meninas foram as mais sedentárias em relação aos meninos. A escola pode alterar este panorama ao promover a prática de atividade física.

Em resumo foram encontrados outros artigos na mesma área de assunto, os quais representam bem a temática da frequência de utilização dos jogos eletrônicos, bem como a exposição a todo tipo de mídia digital e o que acarreta o seu uso demasiado.

Correa et al (2015) quando questionados sobre a relação dos seus filhos com as tecnologias, a maioria dos pais focou-se sobre a frequência com que aqueles as utilizam, poucos refletiram sobre essa relação.

A falta dessa vai ao encontro da presença da televisão em grande parte da vida das crianças, já que os pais, por vezes, a utilizam como babá-eletrônica, corroborando para a formação de conceitos, atitudes e valores trazidos pela tela e que deveriam ser transmitidos pela família. Acresce-se a isso a utilização da tecnologia como forma de entretenimento (SANTOS, et al, 2020).

É necessário desencorajar, evitar e até proibir a exposição passiva em frente às telas digitais, com exposição aos conteúdos inapropriados de filmes e vídeos, para crianças com menos de dois anos, principalmente, durante as horas das refeições ou 1-2 h antes de dormir (AZEVEDO, 2016).

A partir disso, as crianças usam as tecnologias, tablet e smartphones para jogar, assistir vídeos, ouvir músicas, ver e tirar fotos, o que estimula os sentidos, ajuda no desenvolvimento mental e no desenvolvimento da oralidade. Esses achados, também, foram demonstrados por essa pesquisa.

Diferentes pesquisas sobre consumos culturais de crianças e jovens demonstram que os jogos consomem tempo considerável da rotina de muitas crianças na contemporaneidade. No entanto, a especificidade do tempo de consumo dos jogos digitais varia conforme a cultura e as condições de viver a infância, sobretudo em relação ao acesso e pertencimento à cultura digital (FANTIN, 2015).

Santos (2017) traz que a Academia Americana de Pediatria e a Sociedade Canadense de Pediatria recomendaram limites para a exposição das crianças a todo tipo de mídia (televisão, games, internet, smartphones etc.). Para as entidades, o ideal é que apenas depois dos dois anos de idade as crianças comecem a ter contato com esses aparelhos e por tempo limitado. Até os cinco anos, as crianças só deveriam ficar no máximo 1 hora diante das telas. O tempo aumenta para 2 horas para crianças de 6 a 12 anos e para 3 horas a partir dos 13 anos.

Casas (1995) a tecnologia é considerada como mais uma forma de lazer, uma nova maneira de comunicação entre colegas, natural e totalmente integrada no dia a dia. É também fonte de prazer, uma vez que brincadeiras podem ser escolhidas através do controle da “navegação”, seguindo linhas de interesse e prioridades ligadas a interesses e vivências do pequeno usuário. As crianças usam a mídia porque acham divertida, excitante e imaginativa; as faz sentirem-se incluídas em meio às pessoas e acontecimentos. Os games atraem pelo desafio, ou seja, aprender como avançar no jogo, superar situações difíceis, resolver situações progressivamente mais complexas e competir.

4 CONCLUSÃO

De acordo com os dados obtidos pela pesquisa, é notável que a maioria utiliza games no fim de semana. Observa-se também os dispositivos eletrônicos mais usados, sendo o celular o mais utilizado.

As plataformas usadas podem ser as mais variadas, sendo o computador ainda o mais utilizado.

Foram buscados 31 artigos na área de Jogo Eletrônico, porém só 3 serviram para esta revisão bibliográfica. Nestes 3 o índice de tempo exposto em tela na maioria se deu como elevado e não contabilizava o tempo exclusivo em jogo eletrônico.

Referente ao tempo em frente à tela, meninos têm maior exposição (8h e 10h) do que as meninas (5h e 6h) em dias de semana e finais de semana, respectivamente.

Recomenda-se que novos estudos no futuro atendam a esta lacuna sobre contabilizar o tempo exposto em tela, de preferência à jogos eletrônicos.

“O homem joga somente quando é homem no pleno sentido da palavra e somente é homem quando joga, com o agradável, com o bom, com a perfeição e com a beleza, o homem é sério, no entanto ele joga”.

Obrigado.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn et al. Jogos eletrônicos e screenagens: possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem. Silva, Eliane M.; Moita, Filomena; SOUSA, Robson P. Jogos eletrônicos: construindo novas trilhas. Campina Grande: EDUEP, 2007.

BRITANNICA DIGITAL LEARNING. Jogo eletrônico. Britannica Escola. [S.l.], 2015. Disponível em: . Acesso em: 2 out. 2015.

CORREA, A. M. G et al. (2015). Percepção de pais acerca do impacto de tecnologias no viver saudável dos filhos. *Cogitare Enfermagem*, 20(4), 805-812. <https://revistas.ufpr.br/cogitare/article/view/41127/26787>

COSTA, Gabriela Araujo; DE ANDRADE CHAGAS–ANAMARIA, Anamaria Albuquerque; CHAGAS, Eli Helberth Penido Bichara. Benefícios das mídias digitais para crianças e adolescentes. 2016.

FANTIN, Mônica. Crianças, dispositivos móveis e aprendizagens formais e informais. *ETD-Educação Temática Digital*, v. 20, n. 1, p. 66-80, 2018.

FERREIRA, Rodrigo Wiltgen et al. Prevalência de comportamento sedentário de escolares e fatores associados. *Revista Paulista de Pediatria*, v. 34, p. 56-63, 2016.

FOTI, Kathryn E. et al. Sufficient sleep, physical activity, and sedentary behaviors. *American journal of preventive medicine*, v. 41, n. 6, p. 596-602, 2011.

GOHR, Claudia Fabiana et al. Um método para a revisão sistemática da literatura em pesquisas de engenharia de produção. *Encontro Nacional de Engenharia de Produção*, v. 33, 2013 .

HAMMER LD. Obesidade. In: Green M, Haggerty RJ, editors. *Pediatria Ambulatorial*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992. p. 440-5.

KENSKI, Rafael; AGUERRE, Gabriela; MAROJA, Rodrigo. *Armas de diversão em massa. Superinteressante*, São Paulo: Junho, 2003. Acesso em 02/02/2008. Acesso em: 16 de jun. 2015.

KLESSES RC, Shelton ML, Klesges LM. Effects of television on metabolic rate: potential implications for childhood obesity. *Pediatrics*. 1993;91(2):281-6.

KLOUCK, Francielle et al. Identificação de comportamentos alimentares, tempo em frente à televisão e atividades físicas de adolescentes. *Revista Brasileira em Promoção da Saúde*, v. 31, n. 4, 2018.

KRÜGER, Fernando Luiz; CRUZ, Dulce Marcia. Os jogos eletrônicos de simulação e a criança. *Revista Fronteiras Estudos Midiáticos*, São Leopoldo-RS, v. 4, n. 1, p. 65-80, 2002.

LIN, Ling-Yi et al. Effects of television exposure on developmental skills among young children. *Infant behavior and development*, v. 38, p. 20-26, 2015.

MONTEIRO CA, Conde WL. A tendência secular da obesidade segundo estratos sociais: nordeste e sudeste do Brasil, 1975-1989-1997. *Arq Bras Endocrinol Metabol* 1999; 43(3):186-94. [[Links](#)]

NICOLAU M. Fluxo, conexão, relacionamento: um modelo comunicacional para as mídias interativas. *Culturas Midiáticas* 2008; 1(1):1-10.

PIOLA, Thiago Silva et al. Nível insuficiente de atividade física e elevado tempo de tela em adolescentes: impacto de fatores associados. *Ciência & Saúde Coletiva*, v. 25, p. 2803-2812, 2020.

RAMOS, Daniela. *Jogos eletrônicos desejo e juízo moral*. Universidade Federal de Santa Catarina, 2008.

SANTOS, ALP dos. MOITA, FMGSC Os jogos como contextos curriculares: um estudo das construções de gênero no “The SIMS”. SOUSA, RP, MOITA, F. MCSC; CARVALHO, ABG (Org). *Tecnologias digitais na educação*. Campina Grande: EDUEPB, p. 105-129, 2011.

SOCIEDADE BRASILEIRA PEDIÁTRICA. *Uso saudável de telas, tecnologias e mídias nas creches, berçários e escolas*. 2019. Disponível em: . Acesso em 01 set 2020.

SOUZA NETO, João Miguel de et al. PRÁTICA DE ATIVIDADE FÍSICA, TEMPO DE TELA, ESTADO NUTRICIONAL E SONO EM ADOLESCENTES NO NORDESTE DO BRASIL. *Revista Paulista de Pediatria*, v. 39, 2021.

SOUZA, M. V. O., ROCHA, V. M. *Um estudo sobre o desenvolvimento de jogos eletrônicos*. Unipê, João Pessoa. Dezembro/2005. 123 páginas.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradecer a Deus por me dar saúde e força para superar todas as dificuldades impostas nesses anos. A esta universidade e todo seu corpo docente, além da direção e administração que me proporcionaram as condições necessárias para que eu alcançasse o início dos meus objetivos. Ao meu orientador Mestre Philippe Guedes Matos, pelo tempo destinado a me ajudar durante no processo de realização deste estudo. A minha família, por todo incentivo que me deram, além da educação e ensinamentos, aos meus colegas de universidade que viraram meus amigos. Por fim, a todos que contribuíram para a realização deste trabalho, seja de forma direta ou indireta, fica registrado aqui, o meu muito obrigado.

