



OS VIDEOJOGOS: AS REPRESENTAÇÕES DOS PAIS SOBRE A PRÁTICA DOS FILHOS

Coimbra, Sílvia¹, Petrica, João²

¹ IPCB Mail: silvia_coimbra85@hotmail.com

² IPCB/CI&DTS Mail: j.petrica@ipcb.pt

Recibido: 25/04/2015

Aceptado: 25/05/2015

Correspondencia:

Mail: j.petrica@ipcb.pt

Introdução

Os videojogos são um fenómeno com crescimento progressivo desde a década de 70, alojando-se na vida das crianças, dos jovens e até mesmo na dos adultos. Ao passarem muitas horas em frente a um ecrã as crianças podem estar a tornar-se pequenas pessoas inativas, porque as horas que passam a jogar videojogos poderiam ser dedicadas à actividade física, tornando assim as crianças mais ativas e menos sedentárias (Bergamasco et al., 2008). O magnetismo exercido pelos videojogos pode assustar os intervenientes da educação, pois as crianças e jovens de hoje passam horas a jogar, e nesse período de tempo não se consegue saber o que é que as crianças aprendem, ou não aprendem (Pereira, 2007). As investigações nesta área têm abordado esta temática, demonstrando que é importante ter atenção aos conteúdos e número de horas que as crianças dispõem a jogar de forma a poder haver um maior controle desse tempo (Marivoet, 2001; Moita, 2007; Pereira, 2007).

Objetivo

Contribuir para o conhecimento e aprofundamento da problemática dos videojogos, relativamente à representação que os pais têm sobre a sua influência no desenvolvimento das crianças, as horas que os seus filhos passam a jogar e ainda se o tempo de jogo furta tempo à actividade física.

Método

Participantes.

O estudo decorreu em 10 turmas do 1.º Ciclo. Os alunos de cada turma foram o “meio de transporte” do instrumento de recolha de dados, pois a amostra é formada pelos Encarregados de Educação. Os dados analisados correspondem aos alunos de cada uma das turmas, sendo eles 102 rapazes e 88 raparigas, com idade compreendida entre os 6 e os 10 anos. A amostra considerada é de N=163..

Instrumentos.

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

Procedimiento.

Foi estabelecido contacto com os Agrupamentos de Escola e com os coordenadores de 1. Ciclo de cada agrupamento para explicar os objetivos do estudo e solicitar o seu auxílio no mesmo. Posteriormente entregaram-se os questionários aos professores titulares de turma, que por sua vez os entregaram aos alunos de forma a fazê-los chegar aos pais. Foi estipulada uma data de recolha com os professores, aquando da data os questionários foram recolhidos, junto de todos os professores. Para a análise de dados utilizamos dois programas, o Microsoft Office Excel 2007, recorrendo à média aritmética, e o *SPSS Statistics 17.0 - Predictive Analytics Software and Solutions*, utilizando a prova de Kruskal-Wallis e a prova U de Mann-Whitney, tendo sido adotado o nível de significância de 0.05% (Petrica, 2003).

Resultados e discussão

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

Verificou-se também que durante a semana as crianças jogam menos horas. Durante o fim de semana o número de crianças que joga e o número de horas que jogam aumentam. Sendo que no fim de semana o número de raparigas que jogam aumenta, contudo os rapazes são quem mais jogam e durante mais tempo, verificando-se que existem diferenças estatisticamente significativas ($p\text{-value}=0,002$). Em relação à representação dos pais sobre a escolha dos filhos entre videojogos ou actividade física, a média das respostas foi de 2,002, o que nos faz depreender que para os inquiridos os filhos não precisam de incentivo para praticar actividade física, tal como se tiverem que escolher entre videojogos ou actividade física, não escolheriam os videojogos.

Conclusões

Com este estudo pretendemos dar um contributo a pais e professores, dado que as novas tecnologias, como os videojogos são uma constante na vida das crianças. Embora, analisando os resultados, as crianças não ultrapassem o tempo de jogo recomendado pelos especialistas, entre 30 a 60 minutos, segundo Graeells (citado por Pereira, 2007), é importante realçar a ideia que os pais ainda não têm uma noção dos efeitos dos videojogos no desenvolvimento das crianças.

Referências

- Bergamasco, J. Brioschi, J. Lemes, P. Simões, G. Viebig, R. (2008). Promoção da actividade física na infância como forma de prevenção de futuras doenças crónicas. In *Revista Digital*. Ano 13. n.º 121. Buenos Aires.
- Cunha, A. (2007). Formação de professores – A investigação por questionário e entrevista um exemplo prático. Vila Nova de Famalicão. Editorial Magnólia.
- Marivoet, S. (2001). Hábitos Desportivos da População Portuguesa: estudo da procura da prática desportiva. Lisboa. INFED / MJD.
- Moita, F. (2007). *Game On: Jogos Electrónicos na Escola e na Vida*. Guanabara. Editora Alínea.
- Pereira, L. (2007). Os videojogos na aprendizagem: estudo sobre as preferências dos alunos do 9.º ano e sobre as perspectivas das editoras. Dissertação de Mestrado, Universidade do Minho. Braga.
- Petrica, J. (2003). A Formação de professores de Educação Física – Análise da dimensão visível e invisível do ensino em função de modelos distintos de preparação para a prática. Dissertação de Doutoramento. volume I. Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro. Vila Real.