



Instituto Politécnico de Castelo Branco
Escola Superior de Educação



Videojogos: As representações dos pais sobre a prática dos filhos

Sílvia Manuela Cardoso Coimbra

Trabalho de Mestrado
em Atividade Física - Motricidade Infantil

Trabalho Efetuado sob a orientação do
Professor Doutor João Manuel Patrício Duarte Petrica

Janeiro 2012

Os videojogos: As representações dos pais sobre a prática dos filhos

Sílvia Manuela Cardoso Coimbra

Dissertação apresentada ao Instituto Politécnico de Castelo Branco para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Atividade Física - Motricidade Infantil, realizada sob a orientação científica do Doutor João Manuel Patrício Duarte Petrica, Professor Coordenador do Departamento de Ciências, Desporto e Artes da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Castelo Branco

Agradecimentos

Desenvolver um trabalho de investigação, como o presente, requer uma união de esforços, pois envolve muitas pessoas.

Por este motivo, não podia deixar de expressar o meu sincero agradecimento.

Um Bem-Haja ao Professor Doutor João Manuel Patrício Duarte Petrica, por toda a orientação que me deu ao longo do processo de construção deste trabalho, por todos os momentos em que se mostrou compreensivo e dissipou as minhas dúvidas e inseguranças, pelo rigor que sempre demonstrou neste trabalho.

Um Bem-haja ao Doutor Víctor Tomé, à Doutora Natividade Pires, à Mestre Gabriela Nunes, à Mestre Inês Vigário e à Mestre Ana Mota, pelas suas preciosas sugestões na avaliação do instrumento de recolha de dados desta investigação e pela sua disponibilidade.

Um Bem-haja ao Mestre Paulo Silveira pela pronta ajuda aquando do tratamento de dados, sem a sua ajuda teria sido muito mais árduo chegar aos resultados.

Um Bem-haja ao Diretor do Agrupamento de Escolas Afonso de Paiva e ao Diretor do Agrupamento de Escolas Cidade de Castelo Branco pela disponibilidade e por permitirem que pudéssemos realizar o nosso estudo nas suas escolas.

Um grande Bem-haja aos meus pais, Fernando e Maria, por todo o apoio e amizade que sempre me deram, sem eles teria sido muito difícil chegar até aqui. Aos meus irmãos, Miguel e Zé, que mesmo estando longe me apoiaram.

Um Bem-haja as nossas meninas da Erid, Lu, Catarina e Margarida, por me alegrarem os dias e também à Professora Gabriela que sempre se disponibilizou para me ajudar.

Por fim, mas não menos importante, um Bem-haja aos meus Amigos e à “família”, por todos os momentos que estiveram ao meu lado, que me fizeram rir, que me emprestaram o ombro quando chorava, que me ouviam quando estava em dia não e pelo tempo que não lhes dediquei. Um bem-haja em especial à Ana e à Inês, por estarem sempre ao meu lado, por me incentivarem, por terem paciência e por nunca me deixarem desistir.

Palavras chave

Videojogos; Desenvolvimento; Tempo de jogo; Atividade física

Resumo

As novas tecnologias e o novo conceito de família são fatores que influenciam o desenvolvimento das crianças. Tecnologias como os videojogos chamam a atenção das crianças, que passam algum tempo a jogar, sem que os pais, por vezes, se apercebam que isso acontece.

Segundo alguns autores, como Pereira (2007) e Gouveia (2008), os pais não colocam barreiras a esta nova atividade, deixando os seus filhos jogarem o jogo que querem durante o tempo que querem. Alguns pais ainda não têm consciência dos efeitos dos videojogos e da informação que estes transmitem aos seus filhos.

Este estudo não pretende analisar o conteúdo dos videojogos, nem analisar os pais no que se refere à educação dos seus filhos. Pretende apenas analisar e interpretar a representação que os pais têm sobre o tempo de jogo em videojogos, dos seus filhos com idade de frequentar o 1.ºCiclo.

Este trabalho apresenta a tipologia dos videojogos mais frequentemente utilizados, quais as suas potencialidades, a sua influência no desenvolvimento das crianças, tanto a nível cognitivo como a nível físico, o tempo que as crianças passam a jogar videojogos e as diferenças de género no que se refere à utilização de videojogos.

Para conhecer a representação dos pais em relação ao tempo que as crianças passam a jogar videojogos durante a semana e durante o fim de semana, em relação à importância que atribuem aos videojogos no desenvolvimento das crianças e, ainda, quanto à opção das crianças entre a prática de videojogos e a prática de atividades físicas, utilizámos um questionário.

O questionário foi entregue a 163 pais de três escolas, com idade compreendida entre os 6 e os 10 anos.

Os dados obtidos permitiram-nos verificar que:

- Os pais ainda não têm uma noção concreta da influência dos videojogos no desenvolvimento dos seus filhos.
- As crianças jogam mais ao fim de semana, sendo os rapazes quem mais joga.
- A maioria das crianças joga até uma hora, tanto no fim de semana como durante a semana.
- No fim de semana a idade é um fator de influência no tempo de jogo, sendo as idades de 8, 9 e mais de 9 anos, as que mais influenciam os resultados.
- Para os pais, se os seus filhos tivessem que escolher entre jogar videojogos ou praticar atividade física, os videojogos não seriam selecionados.

Keywords

Video Games, Development, Play Time, Physical Activity

Abstract

New technologies and the new concept of family are factors that influence children's development. Some technologies such as video games, catch children's attention, who spend some time playing them, without their parents sometimes realizing that this happens.

According to some authors, such as Pereira (2007) and Gouveia (2008), parents do not pose barriers to this new activity, letting their kids play the game they want for as long as they want. Some parents are not yet aware of the effects of video games and of the information that they transmit to their children.

This study does not intend to analyze the content of video games, nor to assess parents regarding their children's education. It just aims at analyzing and interpreting the representation that primary school children's parents have about their playing time in video games.

This paper presents the most common video game types, their potentialities, their influence on children's cognitive and physical development, the time children spend playing video games and gender differences in the use of video games.

In order to know about the representation parents have of the time their children spend playing video games during the week and on weekends, the importance they attach to video games on children's development, and the children's option between playing video games and doing physical activities, we used a questionnaire.

The questionnaire was given to 163 parents of 6 to 10 year old students at three schools.

The data obtained allowed us to assert that:

- Parents do not have a clear notion of the influence of video games on their children's development.
- Children play over the week-end, and boys play more than girls.
- Most children play up to an hour, both on weekend and during the week.
- On the weekend, age is an influencing factor on playing time, being 8 to 9 year olds and over those who play for longer periods.
- For parents, if their children had to choose between playing video games or doing a physical activity, video games would not be selected.

Índice geral

1. Introdução	1
1.1 Estrutura do estudo	2
2. Revisão da literatura.....	3
2.1. O que são os videojogos.....	3
2.1.2. A evolução dos videojogos	4
2.1.3. Classificações dos videojogos	5
2.1.4. Rapazes versus raparigas	6
2.1.5. A idade e o sexo - a sua influência no tempo de jogo.....	7
2.2. Videojogos ou jogar/brincar?	9
2.2.1. Videojogos - efeitos negativos e efeitos positivos	11
2.2.2. O papel dos pais.....	12
2.3. Videojogos e atividade física, qual a relação?	14
3. Metodologia de Investigação	16
3.1. Problema e objetivos de estudo	16
3.2. Formulação das Hipóteses	17
3.3. Variáveis em estudo	18
3.3.1. Variáveis Independentes	18
3.3.2. Variáveis Dependentes	18
3.4. Caracterização da amostra	18
3.5. Condições de realização do estudo	19
3.6. Instrumento de recolha de dados e validação do questionário	20
3.7. Recolha de dados.....	21
3.8. Tratamento de dados.....	21
4. Análise de Dados e Discussão de Resultados.....	23
4.1. Análise descritiva dos dados	23
4.1.2. Representação dos pais - influência dos videojogos no desenvolvimento da criança .	23
4.1.3 Representação dos pais em relação ao tempo de jogo em videojogos dos seus educandos	24
4.1.3.1 Número de vezes que as crianças jogam videojogos	24
4.1.3.2. Representação dos pais em relação ao tempo de jogo em videojogos.....	25

4.1.3.3 Representações dos pais em relação às crianças levarem consolas portáteis para a escola.....	27
4.1.3.4 Representações dos pais, em relação à frequência de jogo aumentar com a idade	28
4.1.3.5 Representações dos pais, em relação ao tempo de jogo em videojogos ser supervisionado	28
4.1.4 Representação dos pais em relação à utilização dos videojogos como forma de recompensa.	29
4.1.5 Representação dos pais em relação à escolha entre videojogos ou atividade física....	30
4.1.6. Tempo de jogo entre rapazes e raparigas	31
4.1.7. Idade e tempo de jogo	32
4.1.8. Escolha da atividade física em função do género	34
4.1.9. Conclusões	35
4.2. Análise estatística dos dados.....	37
4.2.1. Tempo de jogo em videojogos versus género.	37
4.2.2. Tempo de jogo versus idade	37
4.2.3. Género versus a escolha de jogar videojogos ou praticar uma atividade física, escolher videojogos.	39
5. Conclusões	41
5.1. Recomendações aos pais e professores	42
5.2. Sugestões para futuras investigações.....	43
Referências	44
Apêndices	48

Índice de figuras

Figura 1- Gráfico sobre as horas de jogo durante a semana e no fim de semana (Ferrer & Román, 2006, p. 7)	8
Figura 2 - Gráfico sobre as horas de jogo em função do sexo (Gutiérrez, 2004, p. 80).....	8

Índice de tabelas

Tabela 1 - Média das respostas dos inquiridos em relação à influência dos videojogos no desenvolvimento das crianças	23
Tabela 2- Média das respostas dos inquiridos em relação à escolha dos filhos	30
Tabela 3 - Resultado da aplicação da prova U Man-Witney	37
Tabela 4 - Nível de significância das diferentes idades, em função do tempo de jogo	38
Tabela 5 - Significância entre as classes de idades, durante a semana.....	38
Tabela 6 - Significância entre as classes de idades, durante o fim de semana.....	39
Tabela 7 -Significância entre as classes de idades, durante o fim de semana.....	39

Índice de gráficos

Gráfico 1 - N.º de vezes que as crianças jogam videojogos (N=163)	24
Gráfico 2 - Horas de jogo durante a semana (N=71).....	25
Gráfico 3 - Horas de jogo durante o fim de semana (N=145)	26
Gráfico 4 - Consolas portáteis na escola (N=163)	27
Gráfico 5 - Frequência de jogo em função da idade (N=160)	28
Gráfico 6 - Supervisão do tempo de jogo (N=160)	29
Gráfico 7- Utilização dos videojogos como forma de recompensa (N=163)	30
Gráfico 8 - tempo de jogo semanal em função do género (N=65)	31
Gráfico 9 - Tempo de jogo no fim de semana em função do género (N=127).....	32
Gráfico 10 - Tempo de jogo em função da idade durante a semana (N=97)	33
Gráfico 11 - Tempo de jogo em função da idade durante o fim de semana (N=163)	33
Gráfico 12 - Escolha da atividade física em função do género (N= 137)	34

Lista de abreviaturas

CD-ROM - Compact-disc reading-only

c.f. - Consultar fonte

n/d - Não tem data

PIALF - Pew Internet & American Life Project

SPSS - Predictive Analytics Software and Solutions

s/p - Sem página

UNICEF - Fundo das Nações Unidas para a Infância

% - Percentagem

1. Introdução

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

Jogar videojogos, atualmente é uma das atividades/passatempos de eleição das crianças. Contudo não podemos olhar para os videojogos como um elementar passatempo, os videojogos devem ser encarados de uma forma crítica e seletiva, para que desta forma, as crianças que os jogarem possam adquirir experiências positivas (Magalhães, 2009).

Ao jogarem videojogos as crianças têm o seu primeiro contacto com o mundo digital, desenvolvendo competências diferentes das gerações anteriores. Este desenvolvimento permite às crianças movimentarem-se numa sociedade nova, a sociedade digital (Gros, 2008).

Os videojogos são considerados uma nova maneira de estar na sociedade. Dado que estes fazem parte da história recente da sociedade. Moita (2007) é da opinião que se realizem estudos sobre as consequências do seu uso, as suas características, os valores e informações que transmitem, a linguagem que utilizam, as formas como resolvem os problemas que apresentam e qual o impacto que essas resoluções causam nas crianças que os jogam, tendo em conta que as crianças que os jogam estão numa fase de crescimento e aquisição de valores importantes para a socialização.

As crianças ao jogarem videojogos nem sempre têm atenção ao seu conteúdo, nem ao tempo que jogam. No entanto, a autora considera que é importante ter atenção aos conteúdos e número de horas que as crianças passam em frente ao ecrã de uma televisão, de um computador ou de uma consola, pois quando esta situação acontece outras atividades como o desporto e a leitura ficam para trás.

Novas tecnologias, como os videojogos, e a televisão são utilizadas por muitos jovens nos seus tempos livres, envés de alguma atividade desportiva (Marivoet, 2001).

Ao apercebermo-nos desta situação, considerámos que seria importante saber, segundo a perspetiva dos pais, quanto tempo é que as crianças dedicam aos videojogos, e se tiverem que escolher entre jogar videojogos ou praticar atividades físicas, se escolhem videojogos.

Consideramos que seria importante realizar um estudo neste âmbito dado que em Portugal, dos estudos que conhecemos, ainda não abordam muito esta temática.

Apesar de se ter registado um aumento de estudos sobre os videojogos, são poucos os que abordam a perspetiva que pretendemos investigar e na faixa etária que pretendemos; grande parte das investigações, têm como objeto de estudo a agressividade, o sexismo, a educação, entre outros.

Alguns autores como, Pereira (2007), Ferrer e Román (2006) ou Gutierrez (2004) abordam a questão das horas que as crianças passam a jogar videojogos, pois acreditam que é necessário haver um maior controlo sobre o tempo de jogo.

Segundo Pereira (2007) 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.

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

Com a presente investigação pretendemos 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 seu filhos passam a jogar e ainda se o tempo de jogo furta tempo à atividade física. Este contributo foi-nos possível devido à revisão de literatura que foi efetuada ao longo da investigação. Como a investigação está sempre em progressão, ao longo do nosso estudo referenciámos trabalhos relativamente recentes para podermos fazer reflexões atualizadas.

1.1 Estrutura do estudo

A presente dissertação encontra-se dividida em quatro capítulos.

No primeiro capítulo, Introdução, encontra-se o objeto do estudo, qual a sua importância e o seu contributo.

No segundo capítulo, Revisão da Literatura, fazemos uma breve explicação do que são os videojogos, a sua evolução histórica e a sua classificação. Encontra-se um apontamento sobre as diferenças sexuais e a influência da idade no tempo de jogo. Este capítulo aborda ainda o jogo em si e a sociedade perante esta nova forma de diversão, o papel dos pais perante os videojogos, os efeitos dos videojogos e os videojogos na atividade física.

No terceiro capítulo, Metodologia de Investigação, fazemos um breve enquadramento do problema em estudo. Apresentamos o problema e os objetivos a que este estudo se propõem, as variáveis e as hipóteses, a caracterização da amostra, o instrumento de recolha de dados e a sua validação, a recolha do mesmo e como se pretende fazer a análise dos dados recolhidos.

No quarto capítulo, Análise de Dados e Discussão de Resultados, fazemos a análise descritiva dos dados, a análise estatística e os resultados obtidos através das análises.

No quinto e último capítulo, Conclusão, sintetizamos as principais conclusões que obtivemos através do estudo, fazemos algumas recomendações para os pais e damos algumas sugestões para novos estudos.

2. Revisão da literatura

2.1. O que são os videojogos

Afinal o que são videojogos? Como dizem Pereira, Pereira e Pinto (2010) e Natkin (2004), definir videojogos não é uma tarefa fácil, e as dificuldades começam logo pelo nome, videojogo, jogo de computador, jogos eletrónicos, jogos informáticos.

As diferenças entre videojogos e jogos de computador são muito pequenas. Os videojogos são associados a consolas, como Playstation, Nintendo, entre outras, onde podemos jogar jogos de vídeo. Já os jogos de computador são associados a “pequenas unidades portáteis em suporte CD-ROM, que são utilizadas em computadores pessoais” (Marques & Silva, n/d, p. 3).

Gutiérrez (citado por Portugal, 2009) considera que os videojogos são todo o tipo de jogos eletrónicos que proporcionam diversas atividades lúdicas, que têm em comum uma plataforma eletrónica, indiferentemente do seu suporte tecnológico.

Nesta situação, como consideramos que é necessário, ao longo deste estudo, utilizar um termo que englobe todos os conceitos relacionados, considerámos que Videojogos seria a palavra certa.

As palavras vídeo e jogo vêm do latim. “Vídeo”, vem do latim, *ver*, eu vejo, e “jogo” vem do latim *ludus*, jogo infantil.

A palavra vídeo endereça-nos para um elemento visual, para a multimédia, onde o jogador submerge num mundo virtual. Já a palavra jogo, ou ludus, leva-nos para um mundo onde há um vencedor e um vencido e onde há um conjunto de regras para jogar (Pereira et al., 2010; Moita, 2007; Pereira 2007).

Na perspetiva de Fabricatore (2000, p. 5):

“In videogames players always face a challenge and have a specific goal, for the accomplishment of which they must struggle with some kind of opposition. Additionally, videogames provide not only the means (i.e., the toys) and the rules to play, but also an interactive gaming environment, as opposed to many other games, and, additionally, the gaming environment is always virtual.”

Como os videojogos que conhecemos hoje, nem sempre foram assim, e nem sempre permitiram ao jogador uma interação tão elevada entre jogador e jogo, de seguida iremos falar da evolução dos videojogos ao longo do tempo.

2.1.2. A evolução dos videojogos

Margarida et. al. (2010, p.3) consideram que os videojogos começaram:

“With a legacy which started with board and card games about two centuries ago, and moved on to the TVs and computers’ mainframes during the 50s-60s decade, digital gaming entertainment is one of the most profitable industry so far in this very century, in constant development on pair with technology improvements. The statistics released annually by the Entertainment Software Association (ESA) prove this much: 68% of the American households play computer or video games...”

Ao longo dos anos, desde o Século XX, os videojogos têm sofrido várias evoluções, contudo estes só foram impulsionados nas décadas de 50/60, passando a ser a fonte de entretenimento mais rentável da indústria até ao momento.

Os videojogos são uma importante fonte de distração desde a década de 70, aparecendo em diferentes formatos e localizações, consolas para ligar à televisão como a X-Box ou a Wii, consolas portáteis como as novas PSP ou Nintendo Ds, máquinas de jogos que encontramos nos cafés ou salões de jogos (Kirriemuir, citado por Pereira, 2007).

Em 1972, surgem os primeiros videojogos domésticos, o *Pong e Computer Spac*. A Partir desse momento inicia-se a revolução industrial na área dos videojogos. Começa a aparecer um variado leque de consolas e os computadores pessoais passam a ser um bem muito adquirido (Portugal, 2009; Pereira et. al, 2010).

Na década de 80, mais precisamente em 1985, aparece um dos grandes sucessos dos videojogos, *Super Mário Bros*, lançado pela Nintendo, sendo ainda nos dias de hoje um videojogo muito divulgado, que popularizou os labirintos nos videojogos.

Passado uma década desde o aparecimento de *Super Mário Bros*, os videojogos transformaram-se num fenómeno social, em que todos, principalmente os jovens, queriam ter uma consola para poderem jogar (Gutiérrez, 2004).

Atualmente a maioria dos videojogos assemelham-se a filmes, a sua produção é longa e difícil, é necessário o empenho de uma grande equipa e muitas vezes existem guionistas para desenvolverem a história envolvente dos videojogos (Pereira, 2007; Zagalo, 2009).

De acordo com Lindley (citado por Zagalo, 2009, p.227) “O nível da narração pode ser mapeado sobre aquilo que aparece no ecrã, visto como um artefacto audiovisual estendido no tempo. Se nos colocar-mos a assistir enquanto alguém joga, o artefacto parecerá efetivamente um filme.”

Presentemente os videojogos têm um ambiente envolvente e realista, sempre com uma história como base, tal como acontece nos filmes a que assistimos no cinema ou na televisão. No entanto, existe uma diferença entre os videojogos e os habituais filmes de cinema ou televisão, a interatividade (Zagalo, 2009).

Segundo Turkle (citado por Alves, 2004) quando uma criança joga videojogos há uma interação entre a criança e a máquina e uma interação entre a cultura da criança e a cultura da simulação.

Os videojogos são agora considerados os novos *media* e o único meio interativo, que já conquistou um grande público, se bem que ainda não tão rentável como o cinema (Alves, 2004; Pereira, 2007; Gouveia, 2008).

Apesar da interatividade entre o jogador e o videojogo, a internet veio afetar o uso dos videojogos. Começam a aparecer os videojogos online, onde há possibilidade de haver vários jogadores a jogarem. Assim que se deparam com esta situação, as grandes empresas criadoras dos videojogos produziram novos videojogos acompanhados de grandes campanhas publicitárias para chamarem a atenção do público-alvo (Gutiérrez, 2004).

Com todas as evoluções e o constante crescimento na produção dos videojogos, todos os anos aparecem novas consolas e os videojogos tornam-se mais complexos e apelativos (Gutiérrez, 2004).

Devido a este crescimento começou a haver uma necessidade de estes serem classificados em categorias.

2.1.3. Classificações dos videojogos

Classificar videojogos nem sempre é uma tarefa fácil de realizar, e por norma é feita pelos próprios jogadores, revistas especializadas na temática, empresas de software e investigadores, entre outros (Pereira, 2007; Gutiérrez, 2004; Alves, 2004).

Dividir os videojogos por categorias é uma tarefa bastante árdua, pois existem diversos videojogos que se encaixam em várias categorias. A perspetiva do jogador, o campo de perceção, as capacidades interativas, o tempo de jogo, o cenário do jogo e a sua temática são alguns dos critérios utilizados para agrupar os videojogos (Portugal, 2009; Gutiérrez, 2004; Natkin, 2004).

Tendo em conta que existem muitas taxonomias para os videojogos, optámos por fazer uma breve apresentação da classificação utilizada presentemente, a qual vem referenciada no estudo de Portugal (2009) que classifica os videojogos em cinco categorias, sendo elas:

a) Jogos Arcades, considera-se que os primeiros videojogos a aparecer pertenciam a esta classificação. Os seus jogadores necessitam das suas capacidades psicomotoras desenvolvidas para darem resposta ao videojogo e por outro lado o videojogo ajuda a desenvolver as capacidades psicomotoras, lateralidade e organização espacial. São jogos de resposta rápida e que se adequam a todas as idades.

b) Jogos de Estratégia, o seu próprio nome dá uma ideia de quais os videojogos que se inserem nesta classificação. São jogos onde os jogadores têm que delinear estratégias para poderem passar aos diferentes níveis dos jogos. Por norma o jogador adota uma identidade específica, por exemplo a identidade de uma personagem da ficção, do videojogo.

c) Jogos de simulação, a sua origem advêm das salas de jogos, onde existiam/existem máquinas de simulação. O jogador pode simular a condução de automóveis, motas, introdução de uma bola num cesto ou numa baliza. Permite ao jogador assumir o controlo de uma situação ou de tecnologias específicas. O jogador, num jogo de corrida de automóveis, por exemplo, pode

escolher o tipo de automóvel que quer conduzir, o circuito que pretende fazer e até mesmo se quer jogar sozinho ou com adversários.

d) Jogos clássicos ou de mesa, podem ser jogados contra um adversário ou contra a própria máquina. A tecnologia informática é utilizada para substituir os materiais de jogo, como as cartas, as fichas ou os dados. Nestes jogos, os jogadores têm que cumprir uma série de regras específicas para cada um dos jogos.

e) Jogos de desportos, simulam diferentes situações de diversos desportos. Em alguns destes jogos, o jogador tem que ensaiar táticas e estratégias em simulações de desportos de competição, como por exemplo, modificar equipas, estabelecer campeonatos de acordo com os recursos da equipa, entre outras.

Todas as classificações conhecidas até ao dia de hoje têm as suas vantagens e desvantagens, pois como já foi referido não é fácil classificar videojogos. No entanto, cada investigador utiliza a classificação que mais lhe interessa tendo em conta a sua investigação (Portugal, 2009; Gutiérrez, 2004).

As classificações dos videojogos são necessárias quando tentamos perceber quais os tipos de videojogos preferidos pelos rapazes e os preferidos pelas raparigas.

2.1.4. Rapazes versus raparigas

Gros (1998) afirma que investigações realizadas concluíram que os videojogos são feitos por homens para homens, reforçando o papel masculino e o seu comportamento. O autor justifica esta situação dizendo que as raparigas têm diferentes interesses.

Segundo Ferreira e Ribeiro (2000) as diferenças existentes entre os sexos, no que se refere ao interesse pelos videojogos, ainda são muitas, sendo que os rapazes são os que jogam com mais frequência. Gutiérrez (2004, p.74) confirma que “Es mucho mayor el porcentaje de chicos (92,09%) que juegan, mientras que sólo el 74,66% de las chicas juegan a videojuegos.” Ainda neste contexto Moita (2006), vem confirmar que os jogadores masculinos são aqueles que jogam com mais frequência. Para todos os autores anteriormente referidos os videojogos ainda são uma predominância dos rapazes.

O conteúdo dos jogos é um dos pontos que influencia a escolha dos rapazes. Na maioria dos videojogos as personagens são maioritariamente masculinas e têm papéis mais ativos e dominadores (Ferreira & Ribeiro, 2000; Moita, 2007). Os videojogos, por valorizarem características como a dominância, a extrema competitividade e a violência, são intrinsecamente mais apelativos para os rapazes do que para as raparigas (Ferreira & Ribeiro, 2000).

As personagens do sexo feminino existentes nos videojogos, por norma, aparecem como vítimas/donzelas que têm que ser salvas pelo protagonista que é do sexo masculino. Estas situações levam a perceber que existe nos videojogos a falta de um modelo de identificação feminino (Gutiérrez, 2004; Valleur & Matysiak, 2005; Moita, 2007).

Contudo, nos últimos anos tem-se verificado um aumento do interesse das raparigas na utilização dos videojogos, este facto leva a que tenha que haver, por parte dos criadores de videojogos, uma especial atenção aos conteúdos dos mesmos (Moita, 2007). Os jogos de mesa e

de arcade são aqueles que as raparigas jogam mais, enquanto os rapazes têm uma preferência pelos jogos de estratégia e simulação (Gutiérrez, 2004).

Tendo em conta este crescente aumento de raparigas a jogarem videogames as empresas criadoras de consolas têm feito algumas tentativas para incentivar as raparigas a jogarem, chegando mesmo a escolher a cor rosa para as consolas, num esforço de chamar a atenção do sexo feminino (Gutiérrez, 2004). Outra tentativa de incentivar as raparigas a jogarem videogames, foi a introdução de personagens femininas como protagonistas em jogos de ação.

Contudo os videogames continuam a ser produzidos de acordo com os contos de fadas tradicionais, onde a mulher assume o papel de bondosa e passiva princesa que fez algo de errado e precisa de ser salva pelo herói, e no fim ainda se apaixona pelo mesmo, representando o estereótipo da mulher objeto que motiva a ação, ou o da mulher perigosa, erotizada, que utiliza roupas insinuantes e justas num corpo masculinizado, que tem de ser combatida por um protagonista (Gutiérrez, 2004; Portugal, 2009).

Ao dizermos que os videogames são uma área fortemente dominada pelos rapazes, podemos afirmar que estes também são os que jogam com mais frequência. Os rapazes utilizam os videogames todos os dias, enquanto as raparigas jogam maioritariamente ao fim de semana e menos tempo em relação aos rapazes (Gutiérrez, 2004).

Dada esta situação começou a haver uma necessidade de saber com que frequência é que rapazes e raparigas jogam videogames.

2.1.5. A idade e o sexo - a sua influência no tempo de jogo

Segundo o estudo da Pew Internet & American Life Project [PIALF] (2008), que teve como amostra 1102 inquiridos com idades entre os 12 e os 17 anos, 97% dos jovens que participaram no estudo jogam videogames. Este estudo divulga ainda que fatores como o género e a idade influenciam o uso dos videogames, sendo que os rapazes mais novos são os que passam mais tempo a jogar, seguidos das raparigas mais novas e posteriormente dos rapazes mais velhos.

Também Gutiérrez (2004) no seu estudo concluiu que as crianças com idades compreendidas entre os 6 e 11 anos são as que mais jogam. Afirmando ainda que é por volta dos 8 anos que os rapazes começam a jogar, enquanto que as raparigas normalmente começam por volta dos 9 anos.

Ferrer e Román (2006), ao longo da sua investigação, não fazem uma diferenciação entre rapazes e raparigas, debruçando-se sobre o tempo de jogo nas crianças em geral e concluindo que 90% dos inquiridos, com idades entre os 7 e os 12 anos jogam algum tipo de videogame. No fim de semana é quando as crianças jogam mais tempo chegando mesmo a jogar seis horas por dia, como podemos ver no gráfico, da Figura 1, apresentado pelos autores:

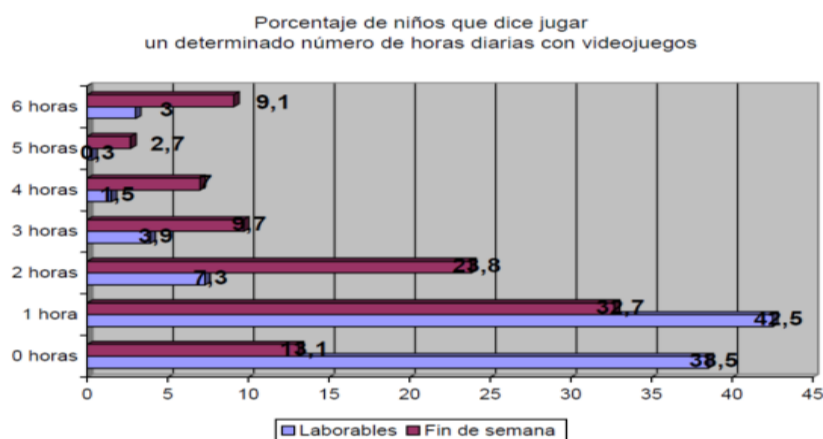


Figura 1- Gráfico sobre as horas de jogo durante a semana e no fim de semana (Ferrer & Román, 2006, p. 7)

No entanto, a frequência de jogo entre rapazes e raparigas tem diferenças. Estalló (1995), afirma que são os rapazes quem joga mais. Na sua análise 63,6% dos rapazes têm hábitos de jogo regulares, enquanto as raparigas apenas atingem os 22,1%. Também Fromme (2003) afirma que a percentagem de jogo dos rapazes é mais elevada que a percentagem de jogo das raparigas. No seu estudo a autora utilizou uma amostra de 1111 crianças, com idades compreendidas entre os 7 e os 14 anos. Os resultados mostram que 55,7% dos rapazes jogam frequentemente, enquanto que entre as raparigas apenas 29% afirmam jogar com frequência.

Gutiérrez (2004) afirma que os rapazes têm uma tendência habitual de jogar videojogos, estes usam muito mais os videojogos todos os dias e durante muito mais tempo, enquanto as raparigas só jogam nos fins de semana e durante menos tempo, em comparação com os rapazes.

Número de horas semanales que juegan en función del sexo

	Mujer	Hombre
1-5 hrs	38,07%	31,56%
6-10 hrs	5,42%	13,01%
11-20 hrs	1,18%	5,51%
20-30 hrs	0,66%	1,89%
más de 30 hrs	0,48%	2,23%

Figura 2 - Gráfico sobre as horas de jogo em função do sexo (Gutiérrez, 2004, p. 80)

Quando se quantifica o tempo de jogo, como podemos verificar na tabela da Figura 2, entre 1 a 5 horas, as raparigas são as que jogam mais, 38,07%, para 31,56% nos rapazes. Todavia os rapazes são os que mais jogam quando o tempo de jogo aumenta.

Ao verificarmos que tanto rapazes como raparigas passam algum tempo a jogar videojogos, no próximo ponto da revisão da literatura faremos uma abordagem sobre a ocupação de tempo das crianças, videojogos ou jogar/brincar.

2.2. Videojogos ou jogar/brincar?

Toda a criança tem o direito de poder brincar/jogar à vontade nos seus tempos livres. Na atualidade o jogo desempenha um papel essencial no desenvolvimento da criança (Gouveia, 2008).

Segundo a UNICEF (2004, p.22), no artigo 31:

“1. Os Estados Partes reconhecem à criança o direito ao repouso e aos tempos livres, o direito de participar em jogos e atividades recreativas próprias da sua idade e de participar livremente na vida cultural e artística.

2. Os Estados Partes respeitam e promovem o direito da criança de participar plenamente na vida cultural e artística e encorajam a organização, em seu benefício, de formas adequadas de tempos livres e de atividades recreativas, artísticas e culturais, em condições de igualdade.”

Jogar é uma ação, um exercício ou divertimento, que está restringido a algumas regras, é um passatempo, um exercício desportivo ou até mesmo um espetáculo desportivo (Gouveia, 2008, p. 14). Como já havíamos referido, “jogo” vem do latim ludus, jogo infantil, brincadeira (Pereira et al., 2010; Gouveia, 2008; Moita, 2007; Pereira 2007).

Segundo Morgado (1994, p.60) “Toda a criança saudável brinca, revelando-se numa das atividades de maior espontaneidade, que permite a exploração dos problemas, dificuldades e soluções que ela encontra para (sobre)viver”. Cada criança brinca individualmente em grupos, para desta forma provarem as suas capacidades inventivas de brincadeiras. No entanto, com o decorrer dos anos, as brincadeiras vão variando com a aquisição de novas competências motoras, sociais e intelectuais, dando destaque às aprendizagens tecnológicas que permitem o acesso aos videojogos (Pereira & Neto, 1999).

Segundo Neto (n/d b, s/p):

“As mudanças sociais ocorridas nos últimos 20-30 anos alteraram significativamente a estrutura de vida familiar. Os hábitos quotidianos de vida transformaram-se radicalmente, os ritmos e as rotinas de crianças e jovens também. Brincar na rua é em muitas cidades do mundo uma espécie em vias de extinção.”

As alterações familiares, ocorridas ao longo das últimas décadas, fizeram com que as crianças contactassem com um menor número de familiares, convivendo apenas com as pessoas que estão em casa com elas, aparecendo assim o conceito de família moderna (Pereira, 1998; Buckingham, 2003). As famílias modernas caracterizam-se pela individualidade, apenas há convivência e partilha com os familiares que vivem em casa, num ambiente mais particular. Estas alterações também fizeram com que as crianças se tornassem menos independentes. Para os pais, deixarem os seus filhos entregues a uma sociedade cheia de perigos é uma apreensão (Buckingham, 2003).

Uma prática corrente dos pais desta dita nova geração, é colocarem os seus filhos em diversas atividades, com o intuito de ajudar a criança no seu desenvolvimento cognitivo, motor e cultural e mantê-la ocupada (Pereira, Ramos & Oliveira, 2009).

Embora as diversas atividades em que as crianças são colocadas, como ballet, natação, karaté, futebol, entre outras, sejam interessantes e importantes é patente que os jogos e brincadeiras estão sempre presentes no quotidiano da criança, independentemente do tempo, costumes ou grupo social de que fazem parte (Oliveira, Borges & Oliveira, n/d).

Como afirmam Marques e Silva (2009, s/p) “Os jogos representam um universo cultural, onde os jovens geralmente procuram inspiração, orientação e prazer lúdico. Estas novas formas de aprendizagem cultural circulam por toda a parte, desde a simples consola de jogos até ao ilimitado espaço da Internet.”

Os videojogos são parte da cultura e do universo das crianças e cada vez mais elas dedicam grande parte do seu tempo livre a jogá-los, as novas tecnologias estão a evidenciar-se nas suas vidas (Silva, n/d). Ferrer e Román (2006) corroboram esta opinião, salientando que na atualidade os videojogos são uma realidade muito presente na vida das crianças.

Assim, tendo em conta o incessante interesse das crianças pelos videojogos, este tema passou a ser um interessante objeto de estudo, para psicólogos e educadores (Chaves, 1992).

Para Magalhães (2009, p.1):

“São estes jogos de vídeo que tornam a linha cada vez mais ténue entre o mundo da fantasia e o mundo real. Um jogo não passa de um jogo, no entanto, pode transportar qualquer pessoa que o jogue para um tempo e mundos que não existem, e tudo isto com uma narrativa de base suficientemente rica para engrandecer a viagem.”

As crianças de hoje, criaram uma nova forma de jogar. Os estudos indicam que esta nova forma de jogar está estreitamente ligada à evolução tecnológica que tem vindo a ocorrer ao longo do século XX e do século XXI, contudo esta justificação não chega para explicar este crescente fenómeno (Magalhães, 2009). Esta situação ocorre, em parte, porque os comportamentos sociais, tais como os compromissos relacionados com a escola, com a profissão, a disponibilidade tecnológica, o constante aumento da insegurança e redução de espaços ao ar livre nos centros urbanos, têm ajudado a reduzir as oportunidades de uma vida fisicamente ativa (Moita, 2007; Neto, 2007; Serrano, 2003). Estas situações levam a comportamentos sedentários, tais como jogar videojogos (Moita, 2007).

Os videojogos, são um concorrente das práticas desportivas, pois estes atraem a atenção das crianças e ocupam as suas horas de lazer. Para os pais, ao mesmo tempo que se sentem satisfeitos por os seus filhos dominarem as novas tecnologias, também se questionam se estes serão adultos capazes para os desafios da vida (Pereira, Ramos & Pereira, 2009).

Passar horas em frente de um computador ou de uma consola de jogos, a jogar videojogos, reduz consideravelmente o tempo despendido à atividade física, fazendo com que desta forma o sedentarismo das crianças aumente, podendo até mesmo levar a problemas de saúde (Bergamasco et al., 2008). Os videojogos contribuem para a promoção do sedentarismo, o que leva à obesidade, pois estes não promovem a interação física entre o jogador e o ecrã (Portugal, 2009). “Contemplar o ecrã de uma TV enquanto se joga um videojogo de uma

qualquer consola não parece ser uma receita válida para se atingir a forma física e uma aparência saudável” (Viana, 2009, p. 26). No entanto, os criadores de videogames têm criado um novo tipo de videogame, como os que são utilizados na consola *Wii Sports game*, *PlayStation 3* e *X-Box Kinect*. Neste novo tipo de videogame há uma maior interatividade física entre o jogador e o videogame.

Desta forma surge uma questão importante: quais os benefícios e os efeitos negativos dos videogames? Seguidamente iremos fazer uma abordagem dos efeitos positivos e negativos dos videogames.

2.2.1. Videogames - efeitos negativos e efeitos positivos

Pensar como uma criança, para um adulto, não é uma situação fácil, desta forma torna-se difícil perceber o que leva as crianças a jogarem videogames. No entanto Natkin (2004), considera que a tensão dramática e a resolução de conflitos são um dos interesses que leva as crianças aos videogames.

No decorrer do seu estudo Gutiérrez (2004) concluiu que os videogames potenciam o desenvolvimento dos reflexos, da agilidade mental, capacidade de atenção e imaginação.

Para Marques e Silva (2009, s/p) “os videogames contribuem para a sociabilidade entre os jovens e acentuam a sua capacidade de liderança na tomada de decisões...”. Para os jovens, jogar videogames é uma forma de socialização, pois para além de poderem jogar em grupo, os videogames podem ser tema de conversas. “For most teens, gaming is a social activity and a major component of their overall social experience” (PIALF, 2008, p.iii).

Segundo Gee (2004) o ensino nas salas de aula não estimula tanto as crianças como os videogames. O autor refere que os videogames desenvolvem o sentido crítico, construtivo e reflexivo das crianças. As estratégias que têm que utilizar durante a utilização dos videogames permitem ao jogador uma maior capacidade reflexiva. Os videogames tornam os alunos mais aptos e inteligentes (Marques & Silva, 2009).

No entanto, existem outros autores que não partilham da mesma opinião. Para Caracciolo et al. (2009) os videogames prejudicam o desempenho escolar, contribuindo ainda para comportamentos agressivos e antissociais.

Por sua vez Pereira (2007), alega que os videogames podem tornar-se num vício, que acarreta uma série de problemáticas, tais como, a fadiga ocular, alucinações auditivas, más posições e ampliados estados de stress que podem levar a dores musculares e problemas de coluna. O sedentarismo e a obesidade infantil são outras das problemáticas que os videogames podem trazer (Viana, 2009; Neto, 2007). No entanto a criação de videogames que requerem uma maior interatividade física e movimentação por parte dos jogadores, pode ser uma forma de inverter a atual tendência do aumento da obesidade infantil (Viana, 2009).

Porém, psicólogos e psicanalistas, afirmam que os videogames fomentam a construção e reorganização de algumas funções cognitivas, tais como, a memória, a atenção, a criatividade, a imaginação (Alves, 2004; Gee, 2004). A criança ao jogar quer chegar ao fim do jogo, tem um objetivo, desta forma vai dedicar a sua atenção a cada pormenor do videogame, tentar descobrir

qual a melhor estratégia para passar de nível e se falhar vai tentar memorizar os passos que fez, para não voltar a falhar. Os videogames podem ainda desencadear processos de repetição, recordação e elaboração que vão permitir ao jogador edificar-se como sujeito e vencer os seus medos.

Apesar de os videogames desenvolverem nas crianças alguns pontos positivos, também incutem outros menos positivos, muitas vezes funcionam como salas de criação de conflitos, medos, angústias e violência (Alves, 2005).

A problemática da violência nos videogames tem sido uma temática estudada por diversos investigadores. Os videogames são apontados como um via de estimulação de comportamentos agressivos e violentos nas crianças e jovens (Gouveia, 2008; Moita, 2006).

Apesar de muitos dos estudos que investigam a violência nos videogames afirmarem que os videogames violentos estimulam comportamentos violentos nos seus jogadores, também existem alguns estudos que contrariam essas ideias. Segundo Jones (2004), os videogames violentos não estimulam a violência, pelo contrário, levam a que o jogador fique mais calmo e tranquilo devido à libertação que estes lhe proporcionam.

Hoje em dia os videogames alcançaram uma magnitude diferente de todas as atividades lúdicas a que estamos habituados. Jogá-los não é nada de especial, mas ao jogá-los as crianças testam as suas competências, a sua autoestima, o seu próprio eu (Buentello, n/d).

Podemos desta forma afirmar que os videogames têm duas faces, tal como as moedas, podem ser um bom recurso pedagógico e didático que ajuda no desenvolvimento e aprofundamento das competências sociais e cognitivas, mas também podem ser uma forma de vincular os valores ligados à violência, agressividade, discriminação e sedentarismo (Portugal, 2009; Viana, 2009; Gouveia, 2008; Gutiérrez, 2004).

Constatando esta dupla face dos videogames, consideramos que é importante verificar o papel dos pais em relação a esta dualidade.

2.2.2. O papel dos pais

Os videogames não são apenas uma atividade de distração para crianças e jovens, contrariando o que em senso comum se pensa, mas é sobretudo nestas faixas etárias que são atribuídos grandes consumos (Pereira & Pereira, n/d).

Esta situação levanta várias preocupações que devem ser consideradas pelos pais, como a supervisão do tempo de jogo, a escolha do tipo de jogos, o tempo que é recomendado pelos especialistas, entre outras.

A supervisão do tempo de jogo em videogames e o tipo de videogames jogados fica a cargo de um adulto, que poderá normalmente fazer parte do seu agregado familiar. Foram já realizados alguns estudos, em que se pretendia saber se as crianças jogavam com supervisão e se o seu tempo de jogo era controlado. No estudo conduzido por Gutiérrez (2004), conclui-se que apenas 43% das famílias supervisiona o uso dos videogames e que as raparigas são mais controladas que os rapazes. Por norma o tempo de jogo é mais controlado pela mãe, talvez devido à sua função educativa.

Num outro estudo mais recente, levado a cabo por Gouveia (2008) concluiu-se que os pais não colocam barreiras a esta nova atividade, jogar videogogos, deixando mesmo que os filhos escolham o jogo que querem jogar pelo tempo que quiseram. Também Ferreira e Ribeiro (2000), no seu estudo, que foi realizado com uma amostra de 666 jovens com idades entre os 12 e os 17 anos, atestam que a maioria dos inquiridos afirma que os pais os deixam jogar videogogos durante o tempo que quiserem.

Em muitos casos os pais são permissivos em relação ao tipo de videogogo que os seus educandos jogam devido à falta de informação que têm sobre os mesmos. Alguns pais ainda não têm consciência dos efeitos dos videogogos, das informações que estes transmitem aos jogadores (Pereira, 2007). Contudo existem alguns pais que já estão mais envolvidos na escolha dos videogogos, principalmente quando os jogadores ainda são novos. Alguns pais acreditam que os videogogos podem ser um elemento contributivo para a aprendizagem ao mesmo tempo que são uma forma de entretenimento para os seus educandos (McFarlane, Sparrowhawk & Heald, 2002).

Os videogogos podem realmente ser uma forma saudável e divertida de entretenimento para as crianças. Porém convém que estas sejam ensinadas sobre a melhor forma de jogar videogogos. Para os pais, é importante que estes conheçam os conteúdos dos videogogos que os seus filhos jogam, saber se são apropriados para a idade. É também importante incentivar os seus educandos a jogarem videogogos em que é incentivada a participação de mais do que um jogador de forma a incentivar a socialização (Pereira, 2007). Outro fator que os pais devem considerar é a limitação do tempo de jogo. Graells (citado por Pereira, 2007) que refere que o recomendável é que as crianças joguem entre 30 a 60 minutos. Este tempo varia consoante a idade e eventualmente alguns problemas de saúde. Iguamente Richardson (2006) considera que há necessidade de controlar e limitar o tempo que as crianças gastam a jogar videogogos. É importante que haja regras de utilização dos videogogos, as crianças não devem jogar mais de que uma hora seguida e os videogogos devem ser adequados à idade das crianças (Gutiérrez, 2004; Valleur & Matysiak, 2005).

“A preocupação com o tempo despendido, como alertam vários autores citados, é apenas um, dentre muitos cuidados, que os pais devem ter em consideração” (Pereira, 2007, p. 98).

Para os pais fica a ideia que é importante que estes comecem a controlar mais o tempo de jogo das crianças e o que estas jogam, para que desta forma os seus educandos possam usufruir dos benefícios dos videogogos e por sua vez os pais se acautelarem relativamente aos malefícios, segundo o mesmo autor.

No entanto os videogogos não devem ser uma alternativa à atividade física. Desta forma no próximo ponto da revisão da literatura faremos uma abordagem aos videogogos na atividade física.

2.3. Videojogos e atividade física, qual a relação?

Consideramos como atividade física todos os movimentos diários, atividades desportivas. A atividade física é a técnica corporal que o ser humano adquiriu e aperfeiçoou, é qualquer movimento do corpo em que haja interação dos músculos esqueléticos e onde exista um gasto de energia (Carreiro et. al., citado por Almeida, 2010; Caspersen, Powell & Cristensen, 1985).

Segundo Cavill, Biddle e Sallis (citados por Viana, 2009, p. 12) “É recomendado que as crianças realizem pelo menos uma hora diária de atividade física moderada ou mesmo vigorosa, o que provocará um dispêndio energético até três vezes superior do que em repouso, um objetivo que muitos não cumprem.”

As crianças devem praticar qualquer tipo de atividade física quer seja moderada como, caminhar com os amigos, andar de bicicleta, jogar futebol no intervalo da escola, ou atividade física vigorosa como, ciclismo, natação de competição, entre outras. A atividade física é um dos pontos de partida para um estilo de vida saudável e para um desenvolvimento motor adequado (Almeida, 2010; Viana, 2009).

“O desenvolvimento motor da criança é influenciado por uma multiplicidade de contextos com especial relevo para as atividades informais de rua, no recreio escolar, com os pais, em atividades institucionalizadas de tempos livres, privadas ou de iniciativa municipal” (Neto, n/d a, s/p).

Segundo Faustino, Pires e Oliveira (2004) a atividade física regular, atualmente, tem vindo a ser um grande contributo para a melhoria de uma vida ativa, criando hábitos de exercícios.

No entanto, passar horas em frente a uma televisão a jogar um videojogo, independentemente da consola, não leva a uma boa forma física. Contudo algumas investigações sugerem que a prática de videojogos pode propiciar um trabalho físico com uma intensidade equiparada à de uma corrida, uma aula de aeróbica ou de ciclismo (Almeida, 2010; Viana, 2009).

O exercício psicomotor e o desenvolvimento da motricidade fina, são outros benefícios associados aos videojogos (Gros, 1998; Moita, 2006). Neste ponto, os videojogos poderão levar a impulsionar um melhor desenvolvimento da coordenação óculo-motora, solucionar alguns problemas de lateralidade e de desordens organizacionais de espaço (Gros, 1998). James Rosse (citado por Moita, 2006) levou a cabo uma pesquisa em que concluiu que os cirurgiões de cirurgia laporoscópica que jogaram videojogos durante um certo período de tempo foram mais rápidos e cometeram menos erros durante as cirurgias, que os cirurgiões que não jogaram videojogos. Esta situação leva a crer que os videojogos melhoram a coordenação óculo-manual, atenção, noção espacial e agilidade perante decisões inesperadas. Esta pesquisa vem ao encontro dos resultados já obtidos por Gros (1998).

Os novos videojogos, desenvolvidos para novas consolas, como a PlayStation 3, a Wii Sport games e a *X-Box Kinect*, trazem uma nova vertente de atividade física. Nestes novos videojogos é possível, por exemplo, jogar uma partida de ténis como se esta estivesse a acontecer na realidade, pois é necessário que o jogador mova a raquete como num jogo real, o que leva a que haja uma movimentação do corpo (Gros, 2008).

Os videojogos que obrigam as crianças a jogarem de pé e em movimento, com alguma atividade, fazem com que estas queimem mais calorias do que quando estão a jogar videojogos

sentados, videojogos passivos. Estes resultados são bons, mas ainda não são os suficientes quando comparados com a prática de exercícios físicos (Viana, 2009).

No estudo levado a cabo por Pereira (2007), com uma amostra de 260 alunos do 9.º ano, o autor concluiu que, em média os jovens passam uma hora por dia jogar videojogos. Esta hora dedicada aos videojogos poderia ser dedicada à prática de alguma atividade física.

Segundo Green (citada por Viana, 2009) a prática dos novos videojogos, que proporcionam alguma atividade física, não deve ser desencorajada, pois este novo tipo de videojogos leva a uma melhoria da autoconfiança e da coordenação manual das crianças que os jogam. No entanto, não podem ser considerados como um substituto da prática da atividade física real.

Viana (2009), no seu estudo, constituído por uma amostra de 78 jovens com idades entre os 11 e os 14 anos, concluiu que o novo formato de consolas e os seus videojogos (com uma nova vertente da atividade física), podem levar a níveis de atividade física moderada ou mesmo vigorosa, podendo promover efeitos positivos a nível da saúde.

Num outro estudo realizado por Pereira, Ramos e Pereira (2009), com uma amostra de 9 jovens, com idades compreendidas entre os 14 e os 16 anos, com práticas desportivas regulares há 3 ou mais anos e jogadores constantes de videojogos, concluiu-se que não só é possível conciliar as práticas de videojogos com o desporto, como esta sincronia favorece ambas as práticas. Estes resultados são contrários aos padrões considerados habituais pelo senso comum.

Em suma podes dizer que os videojogos podem levar a que as crianças adotem comportamentos sedentários, e o tempo diário recomendado para se dedicar à atividade física é muitas vezes dedicado ao jogo em videojogos. Embora os videojogos contribuam um pouco para o desenvolvimento motor das crianças, a sua prática não deve por de lado a prática da atividade física.

3. Metodologia de Investigação

3.1. Problema e objetivos de estudo

Através da análise da literatura, percebemos que os estudos relativos à temática que pretendemos estudar ainda são escassos, no entanto foi possível perceber que os videojogos são uma parte constante da vida das crianças desde algum tempo atrás.

Os *media*, começando na televisão e indo até às consolas dos videojogos, estão cada vez mais presentes no quotidiano das nossas crianças, como diz Pediatris (citado por Neto, 2007, s/p) “ O tempo passado a ver televisão e vídeo, utilizar telemóveis, jogar jogos eletrónicos, utilizar o computador, etc., envolvem uma grande parte da vida diária das crianças e jovens.”

Visando o avanço das novas tecnologias e o crescente interesse das crianças nos videojogos, consideramos que seria pertinente fazer um estudo exploratório sobre os videojogos no 1.º Ciclo.

Neste contexto surgiu a questão orientadora do presente estudo:

- Qual a representação que os pais têm sobre o tempo de jogo em videojogos, dos seus filhos com idade de frequentar o 1.ºCiclo?

O que envolve as seguintes questões:

- Qual a representação que os pais têm em relação a quem joga mais e durante mais tempo, rapazes ou raparigas?

- Qual a representação que os pais têm em relação à idade ser uma variável de influência no tempo de jogo em videojogos?

- Qual a representação que os pais têm em relação à escolha dos filhos quando têm que eleger entre jogar videojogos ou praticar atividades físicas?

Estas são as questões em que o presente estudo se pretende debruçar, para tentar dar uma resposta adequada às mesmas.

Tendo em conta as nossas questões orientadoras emergiram os seguintes objetivos de estudo:

Determinar o tempo de jogo diário das crianças.

Verificar, se para os pais, os videojogos são importantes na formação dos filhos e se utilizam os mesmos como forma de recompensa.

Verificar se as crianças têm supervisão enquanto jogam.

Identificar quem passa mais tempo a jogar, se rapazes ou raparigas.

Analisar se a idade influencia o tempo que as crianças passam a jogar.

Verificar se preferem jogar videojogos ou praticar atividades desportivas.

Contribuir para uma consciencialização de pais e professores do tempo de jogo em videojogos das crianças.

3.2. Formulação das Hipóteses

Em concordância com a revisão da literatura e o problema em estudo, após a identificação dos objetivos de estudo, formulamos as hipóteses de investigação, às quais pretendemos dar resposta ao longo da investigação.

Hipótese Geral

As variáveis género e idade exercem influência significativa no tempo de jogo diário das crianças do 1.º Ciclo.

Hipóteses específicas

H₁ - Há diferenças estatisticamente significativas entre o tempo de jogo durante a semana das crianças do sexo feminino e as crianças do sexo masculino.

H₂ - Há diferenças estatisticamente significativas entre o tempo de jogo durante o fim de semana das crianças do sexo feminino e as crianças do sexo masculino.

H₃ - A idade influencia o tempo de jogo, durante a semana.

H_{3.1} - Existem diferenças entre o tempo de jogo das crianças de 6 e 7 anos, durante a semana.

H_{3.2} - Existem diferenças entre o tempo de jogo das crianças de 7 e 8 anos, durante a semana.

H_{3.3} - Existem diferenças entre o tempo de jogo das crianças de 8 e 9 anos, durante a semana.

H_{3.4} - Existem diferenças entre o tempo de jogo das crianças de 9 e mais de 9 anos, durante a semana.

H₄ - A idade influencia o tempo de jogo, durante o fim de semana.

H_{4.1} - Existem diferenças entre o tempo de jogo das crianças de 6 e 7 anos, durante o fim de semana.

H_{4.2} - Existem diferenças entre o tempo de jogo das crianças de 7 e 8 anos, durante o fim de semana.

H_{4.3} - Existem diferenças entre o tempo de jogo das crianças de 8 e 9 anos, durante o fim de semana.

H_{4.4} - Existem diferenças entre o tempo de jogo das crianças de 9 e mais de 9 anos, durante o fim de semana.

H₅ - Há diferenças estatisticamente significativas entre o género masculino e feminino relativamente à escolha de jogar videojogos ou praticar uma atividade física.

3.3. Variáveis em estudo

Segundo Carreiro da Costa (citado por Cunha, 1999, p.277):

“A investigação científica, qualquer que seja o domínio em que se realize, assenta em pressupostos de ordem conceptual e teórica, os quais formam o sistema explicativo que não só estrutura o próprio processo de investigação, como ajuda mais tarde a interpretação e a integração de múltiplos dados”

Visando os dados recolhidos na literatura consultada, o problema em estudo, os objetivos e hipóteses enunciadas, consideramos um grupo de variáveis que nos permitirão aprofundar uma abordagem do assunto por nos favorecerem o conhecimento descritivo (Cunha, 1999; Petrica, 2003).

3.3.1. Variáveis Independentes

Tuckman (citado por Cunha, 2007, p.66) afirma que um variável independente é “(...) olhada como uma condição antecedente; é o fator mensurável manipulado ou selecionado para determinar a sua relação com o fenómeno observado.” A variável independente permite-nos conhecer o seu efeito sobre outras variáveis (Petrica, 2007).

As variáveis independentes em estudo são:

- Género: - Masculino

- Feminino

- Idade

3.3.2. Variáveis Dependentes

Segundo Tuckman (citado por Cunha, 2007, p.67), uma variável dependente “(...) representa a consequência; é o fator que é observado e medido para determinar o efeito da variável independente.”

No caso deste estudo as variáveis dependentes que pretendemos medir são:

- Representações dos pais sobre o tempo de jogo

- Representações dos pais sobre a opção pela atividade física

3.4. Caracterização da amostra

O estudo decorre no Distrito de Castelo Branco, dado ser uma zona do interior e ainda não haver nenhum estudo com a temática no distrito.

Este local também foi escolhido, tendo em conta que o ciclo de estudos à qual esta investigação vai ser presente, decorre na cidade de Castelo Branco.

O estudo foi realizado em dez turmas do 1.º Ciclo. Foi escolhido o 1.º Ciclo dado que a formação inicial do investigador é em 1.º Ciclo do Ensino Básico. Esta faixa etária também foi

escolhida pois a maioria dos estudos que abordam os videojogos não abrangem esta faixa etária, como referem Pereira e Pereira (n/d, s/p):

“No que diz respeito aos dados estatísticos, estes também se referem apenas à população com idade igual e superior aos 15 anos, como são exemplo os relatórios elaborados pelo OberCom - Observatório da Comunicação (2009) sobre esta matéria, ficando aqui uma lacuna sobre o que se passa abaixo desta idade em termos de consumo e de práticas dos videojogos.”

As turmas pertenciam a duas escolas Sede de Agrupamento e a terceira escola pertence a um dos agrupamentos em estudo. A realização do estudo teve concretização nestas escolas, dado que estas foram as que responderam positivamente ao nosso pedido para a concretização do estudo.

Antes de darmos início ao estudo, houve um pedido (apêndice A) à diretora da Escola Superior de Educação de Castelo Branco no sentido de ser enviado um ofício para formalizarmos o contacto com os Diretores das diversas escolas, para desta forma podermos levar a cabo a investigação. Assim que os ofícios foram enviados entramos em contacto com os diretores das diferentes escolas para saber se havia possibilidade de darmos início ao estudo. Da parte dos diretores das escolas houve um avale positivo, no entanto tivemos ainda que falar com os coordenadores do 1.º Ciclo, para explicar o estudo que pretendíamos colocar em prática, para posteriormente estes falarem com os professores titulares da turma. Ao fim de algumas reuniões, procedemos ao início do estudo.

Os alunos de cada uma das turmas foram o “meio de transporte” do instrumento de recolha de dados, pois os respondentes, a amostra, foram os Encarregados de Educação. Os dados analisados correspondem aos alunos de cada uma das turmas, sendo eles 102 rapazes e 88 raparigas, que têm uma idade compreendida entre os 6 e os 10 anos. Escolhemos este intervalo de idades dado que as crianças da atualidade começam a jogar videojogos cada vez mais cedo, a partir dos 5/6 anos, e porque o problema deste estudo incide nas crianças que frequentam o 1.º Ciclo (Gros, 1998).

Inicialmente foram entregues 310 questionários, dos quais apenas conseguimos retorno de 163, o que corresponde a uma taxa de retorno de 52,58%. Nesta situação a amostra considerada é de N=163.

Apesar de os questionários não terem sido todos devolvidos, consideramos que como a percentagem de retorno era superior a 50%, tínhamos dados suficientes para continuar o estudo.

3.5. Condições de realização do estudo

Aquando da decisão do instrumento que iria ser utilizado para a recolha de dados, surgiu-nos uma dúvida: como fazer chegar os questionários aos pais? Em primeira hipótese, pensámos em convocar uma reunião de pais nas escolas onde pretendíamos fazer o estudo, com o objetivo de explicar o estudo aos pais, apresentar-lhes os questionários e dar-lhes algum tempo para poderem responder.

Depois de algumas reuniões com os professores coordenadores do 1.º Ciclo e com alguns professores titulares das turmas, anuímos que a reunião de pais não seria a melhor opção, pois os

pais nem sempre vêm às reuniões quando os professores os convocam, e os que viessem iriam sentir-se pressionados, pois tinham um determinado tempo para responder ao questionário.

No desenrolar desta discussão, acordámos que a melhor forma de fazer chegar os questionários aos pais era através das crianças.

Assumimos assim a responsabilidade de que alguns questionários não voltariam para trás, por diversos motivos, por exemplo a criança esquecer de o trazer de volta, os pais não terem respondido, entre outros.

O contacto com os diretores das escolas, e a colaboração dos professores titulares de turma, facilitou o processo deste estudo e ajudou-nos a escolher a melhor forma de entregar os questionários.

3.6. Instrumento de recolha de dados e validação do questionário

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

Tendo consciência que era fundamental que o instrumento escolhido fornecesse elementos sobre o que se pretendia estudar, e a partir do que pudemos apurar da revisão da literatura, procedemos à construção do instrumento.

O questionário (Apêndice B) foi construído de forma a abranger todos os pontos que pretendíamos estudar.

As questões do questionário são de resposta fechada, numa escala de intensidade, tipo Likert, em que 5 é uma resposta muito favorável, 4 favorável, 3 nem favorável nem desfavorável, 2 desfavorável e 1 muito desfavorável.

Foi utilizada uma escala deste tipo, 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).

Apesar do questionário ter sido construído com base na revisão de literatura organizada anteriormente, para conferir algum rigor científico, procedemos à validação do mesmo (Pereira, 2007; Cunha, 2007). Para Connil (citado por Barreira, 2007) a validação do questionário refere-se à adequação do mesmo ao conceito ou ao objetivo que se pretende investigar.

Para procedermos à validação do instrumento de recolha de dados considerámos três etapas:

- Estudo pré-piloto, que se baseou na construção do questionário tendo em conta a revisão da literatura, os objetivos pretendidos e a problemática em estudo. Ainda nesta fase o questionário foi avaliado por três doutores e dois mestres. Segundo Oxmam e Clarke (citados por Barreira, 2007; Pereira, 2007) o instrumento de trabalho, neste caso o questionário, deve ser validado de uma forma independente, por dois ou mais avaliadores especialistas na área. A sua avaliação deve ser crítica e ter como base os critérios que levaram à construção do questionário.

Após a sua análise foram sugeridas algumas alterações, principalmente na formulação de algumas questões e na opção das respostas.

- Estudo piloto, etapa em que o questionário foi entregue a duas turmas de uma das escolas participantes no estudo. Nesta fase utilizámos uma amostra de 47 respondentes. É de referir que a amostra utilizada no teste piloto não foi utilizada no teste principal. Após a recolha dos questionários estes foram analisados e verificou-se que as questões foram bem compreendidas, no entanto considerou-se que alguns itens das respostas deveriam ser alterados.

- Estudo principal, a última fase, onde entregámos o questionário final, já aperfeiçoado.

Durante esta fase encontrámos alguns obstáculos, contudo estes serviram para clarificar os nossos objetivos com este estudo (Cunha, 2007; Petrica, 2003).

Ao darmos início à pesquisa bibliográfica para elaboração dos questionários, verificámos que, apesar de existirem diversos estudos sobre videogames, são poucos os que existem sobre o objetivo principal do presente estudo. Contudo, no decorrer da pesquisa foram surgindo alguns estudos que, embora não abordassem diretamente a problemática abordada, permitiram-nos prosseguir.

Durante a validação do instrumento de recolha de dados, as opiniões dos avaliadores foram divergente, sendo que três avaliadores concordavam com a estrutura e organização do mesmo e dois sugeriam que se fizessem algumas alterações. Após uma análise detalhada do mesmo, conseguimos chegar a um consenso, construindo assim o questionário final.

3.7. Recolha de dados

Os questionários foram entregues aos professores titulares de turma, em a mão, e foi estipulado uma data para recolha dos mesmos, porém, a data de referência dos alunos foi uma semana antes da data acertada com os professores. Tudo isto foi feito com uma intenção, para que, desta forma, os professores pudessem lembrar os alunos que ainda não tivessem entregue os questionários, para os trazerem e assim a taxa de retorno não fosse muito baixa. Como já havíamos referido, os questionários foram entregues aos alunos, mas os respondentes foram os pais.

Aquando da data marcada, os questionários foram recolhidos, junto de todos os professores, os quais tinham dentro de um envelope todos os questionários que lhe tinham sido devolvidos pelos alunos.

3.8. Tratamento de dados

A análise de dados é um processo construtivo, que leva à antecipação da fase de explicação dos modelos descritivos, onde há um estabelecimento de relações e intercessões que levam a novas explicações e representações (Patton, citado por Cunha, 1999).

Após a recolha dos dados procedemos à sua análise estatística, pois não existe um momento específico para o fazer (Stake, 2009). Segundo Pestana e Gajreiro (2003) a estatística é um instrumento matemático essencial para a análise e interpretação dos dados.

Para procedermos à análise de dados começámos por colocar os dados numa folha de cálculo do Microsoft Office Excel 2007 (Apêndice C). Posteriormente, recorremos a um programa característico e utilizado na análise estatística, o SPSS Statistics 17.0 - Predictive Analytics Software and Solutions, "um programa informático poderoso de apoio à estatística" (Pestana & Gajreiro, 2003, s/p).

Em primeira análise utilizámos estatística descritiva, relacionada com os principais parâmetros de dispersão, para sabermos em torno de que valores se situam os resultados e como se distribuem. O parâmetro a que recorremos foi a média aritmética (Petrica, 2003).

Posteriormente, utilizámos as provas não-paramétricas, porque são provas cujo modelo não especifica condições sobre os parâmetros da população da qual se extraiu a amostra, porque as afirmações estatísticas decorrentes da sua aplicação são probabilidades exatas, independentemente da forma da distribuição da população, e porque têm um poder significância muito aproximado do das provas estatísticas paramétricas (Petrica, 2003)

Como era nosso objetivo analisar mais que uma variável ao mesmo tempo, considerámos que a melhor opção seria utilizar a prova não-paramétrica de Kruskal-Wallis para verificar se a idade influenciava o tempo de jogo. Utilizámos o U de Mann-Whitney (Petrica, 2003) para verificar se existiam diferenças, estatisticamente significativas, entre o género feminino e masculino em relação ao tempo de jogo e em relação à escolha de uma atividade.

O nível de significância adotado é aquele que normalmente é utilizado na investigação em ciências do comportamento, ou seja, o nível de 0,05%, que designa a aceitação de uma margem de erro da ordem dos 5%, logo, dá-nos um grau de confiança de 95% (Petrica, 2003).

Ao procedermos à análise prévia dos dados, constatámos que algumas respostas dos questionários vinham em branco, outras traziam duas respostas e em alguns questionários os pais respondiam por duas crianças. Sendo assim, em algumas questões o N≠163. Na situação em que os pais respondiam por duas crianças, ponderámos que em algumas questões as suas respostas não deveriam ser consideradas, pois estas não iriam interferir com os resultados obtidos.

Ao longo do tratamento de dados completámos a análise dos mesmos com a revisão da literatura, escrita anteriormente.

4. Análise de Dados e Discussão de Resultados

Neste capítulo iremos apresentar e comentar os resultados obtidos relativos à representação que os pais têm em relação ao tempo de jogo, das crianças a frequentar o 1.º ciclo, em videogames.

Começaremos por fazer uma análise descritiva dos dados e posteriormente uma análise estatística. Sempre que nos for possível comparar os nossos resultados com os resultados de outros estudos já realizados, iremos fazê-lo, para desta forma constataremos as coincidências e as discrepâncias.

4.1. Análise descritiva dos dados

4.1.2. Representação dos pais - influência dos videogames no desenvolvimento da criança

Ao analisar a Tabela 1 podemos verificar que os pais, em geral, não consideram os videogames importantes para a formação dos seus filhos, pois em média, a sua resposta é 2,96, ou seja, a resposta é desfavorável.

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

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

No item referente à integração social, os pais pensam que os videogames não permitem às crianças uma melhor integração social, pois a média de resposta é desfavorável, 2,74. No entanto, segundo o estudo levado a cabo pela PIALF (2008), os videogames podem ser uma forma de socialização, o jogo é uma atividade social.

A média das repostas em relação ao item sobre se os videogames permitem às crianças, distraírem ou descomprimem da pressão diária é de 3,27, ou seja, nem é favorável, nem desfavorável. O mesmo acontece com o item sobre o desenvolvimento da agressividade, em que a média é 3,44, e no item sobre os videogames serem dispensáveis na educação das crianças, em que a média é 3,276. Embora os pais não tenham uma opinião muito concreta sobre os três itens supramencionados, Gutiérrez (2004) afirma que os videogames são instrumentos que podem levar

as crianças a compreenderem a cultura do seu meio envolvente, o que possibilita a transmissão de valores. Ainda Gutiérrez (2004) e Moita (2007), afirmam que os videojogos podem ser um bom recurso pedagógico e didático para o desenvolvimento de competências, como as sociais e cognitivas, mas também pode levar a transmitir valores, como a violência, a agressividade e a discriminação. Estes factos levam-nos a crer que os pais têm que estar mais atentos às informações que saem diariamente sobre os videojogos, para desta forma podem estar sempre informados.

Nos itens referentes ao desenvolvimento da autoestima e desvalorização a média é igual, 2,8, no incentivo dos videojogos como forma de recompensa a média é de 2,95. Nos três itens as respostas são desfavoráveis. Embora os respondentes do questionário tenham respondido desfavoravelmente quando questionados se a utilização dos videojogos é incentivada pelos pais como forma de recompensa. Pereira (2007), no seu estudo refere que os pais devem deixar jogar as crianças como forma de recompensa, por exemplo, de terem terminado os trabalhos de casa.

Embora tenhamos obtido estes resultados, Kirriemuir e McFarlane (citados por Pereira, 2007), através do seu estudo, depreenderam que professores e pais admitem que os videojogos podem desenvolver nas crianças capacidades, tais como o desenvolvimento de negociação, tomada de decisões em grupo e organização de dados.

Em suma podemos dizer que os pais ainda não têm uma opinião muito definida sobre as influências dos videojogos no desenvolvimento das crianças, pois a média total das respostas é 3,05, ou seja, nem favorável, nem desfavorável. Moita (2007) afirma que “o desenvolvimento é algo que está em aberto, sendo promovido pelas diferentes aprendizagens na interface com o mundo que nos rodeia”.

4.1.3 Representação dos pais em relação ao tempo de jogo em videojogos dos seus educandos

4.1.3.1 Número de vezes que as crianças jogam videojogos

Neste ponto do questionário, pretendíamos saber o número de vezes que as crianças jogam videojogos. Desta forma a escala utilizada foi, “Todos os dias”, “Duas a três vezes por semana”, “Uma vez por semana”, “Uma vez por mês” e “Nunca”. Os dados obtidos refletem-se no Gráfico 1, que apresentamos de seguida.

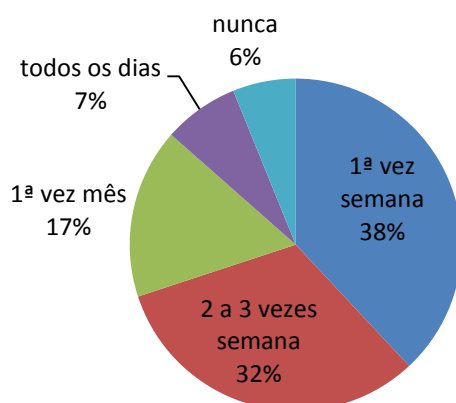


Gráfico 1 - N.º de vezes que as crianças jogam videojogos (N=163)

Os valores anteriormente apresentados permitem-nos verificar que 38% dos pais consideram que os seus filhos apenas jogam videogames “uma vez por semana”, 32% dos pais dizem que os seus filhos jogam “duas a três vezes por semana” e 17% dos pais afirmam que os seus filhos jogam apenas “uma vez por mês”. No entanto a percentagem de pais que afirmam que os seus filhos jogam “todos os dias” é de apenas 7%, tal como a percentagem de pais que afirmam que os seus filhos “nunca” jogam videogames que é de 6%.

Segundo Gutierrez (2004), atualmente, praticamente quase não há jogadores que apenas joguem uma vez por mês ou até menos. Esta situação leva-nos ao encontro dos nossos dados.

Numa amostra de N=163, apenas 6% dos pais afirmam que os seus filhos nunca jogam videogames, ou seja, quase todas as crianças jogam videogames, nem que seja apenas uma vez por mês.

4.1.3.2. Representação dos pais em relação ao tempo de jogo em videogames

Com o intuito de conhecer a representação que os pais têm em relação ao número de horas que os seus filhos jogam videogames, foi-lhes perguntado quantas horas os seus filhos jogavam durante a semana e durante o fim de semana. O Gráfico 2 apresenta os resultados para as horas jogadas durante os dias da semana.

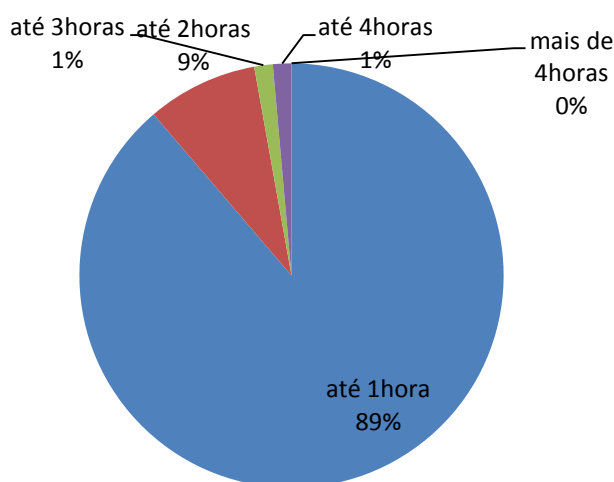


Gráfico 2 - Horas de jogo durante a semana (N=71)

No Gráfico 2, a amostra corresponde a 71 respondentes, pois dos 163 respondentes apenas 71 assinalaram esta questão. Segundo 89% dos respondentes, os seus filhos durante a semana jogam “até 1 hora”, 9% dos pais dizem que os seus filhos jogam “até 2 horas”. Para o ponto que indicava até “3 horas” apenas 1% dos pais o assinalaram, também no ponto até “4 horas” apenas foi assinalado por 1% dos pais. O ponto de “mais de quatro horas” não foi assinalado. Estes resultados, levam-nos a acreditar que durante os dias da semana a maioria das crianças, das

quais os pais responderam ao questionário, não jogam videojogos. Os nossos resultados são contrários aos de Gutierréz (2004). Segundo o seu estudo, os videojogos são tão importantes na vida das crianças, que pelo menos 25% dos adolescentes espanhóis jogam videojogos, quase todos os dias.

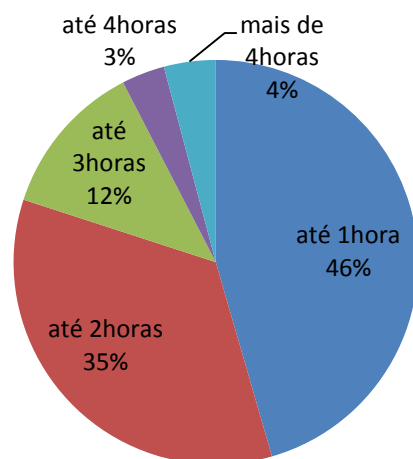


Gráfico 3 - Horas de jogo durante o fim de semana (N=145)

Quando analisamos o Gráfico 3 verificamos que a quantidade de respondentes ao número de horas de jogo durante o fim de semana é mais elevado do que a quantidade de respondentes no Gráfico 2. No Gráfico 3 a amostra considerada é de 145 respondentes.

Dos 145 respondentes, 46% dizem-nos que os seus filhos jogam “até 1 hora” no fim de semana, 35% dos respondentes afirmam que os filhos jogam “até 2 horas”, 12% dos inquiridos responderam até “3 horas”, 3% responderam “até 4 horas” e 4% responderam “mais de 4 horas”. Estes valores levam-nos a afirmar que o número de crianças e a quantidade de tempo que jogam videojogos durante o fim de semana, é maior do que durante a semana, confirmando a ideia de Ferrer e Román (2006).

Gutierréz (2004) no seu estudo constatou que o número de jogadores durante a semana é maior quando jogam “menos de 1 hora” e “1-2 horas”, do que o número de jogadores que jogam nos períodos de tempo, atrás referidos, no fim de semana. No entanto, nos itens “2-3 horas” e “mais de 3 horas”, o número de jogadores aumenta no fim de semana. Algo semelhante acontece na nossa investigação, o número de jogadores no fim de semana, aumenta nos itens “até 2 horas”, “até 3 horas”, “até 4 horas” e “mais de 4 horas”, em comparação com os mesmos itens, mas durante a semana.

Em suma podemos dizer que as crianças jogam mais e durante mais tempo no fim de semana comparativamente com os dias de semana.

4.1.3.3 Representações dos pais em relação às crianças levarem consolas portáteis para a escola

No Gráfico 4 podemos analisar a representação dos pais sobre os seus filhos levarem consolas portáteis para a escola. Nesta representação podemos afirmar que as respostas foram desfavoráveis, dos 163 respondentes aos questionário, 85% responderam que “nunca”, 14% “quase nunca” e apenas 1% responderam “Por Vezes”. Ainda que as respostas sejam maioritariamente desfavoráveis, podemos afirmar claramente que os pais têm a perceção de que os seus filhos não levam consolas portáteis para a escola. Segundo alguns especialistas os videojogos devem ser utilizados na escola, mas num contexto educacional, em que os professores devem tirar partido dos interesses e motivações que as crianças sentem quando jogam videojogos (Gee, 2004).

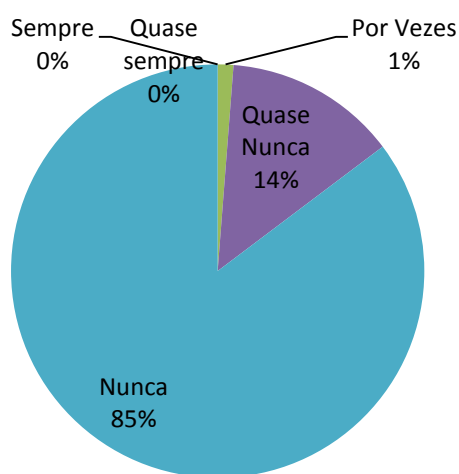


Gráfico 4 - Consolas portáteis na escola (N=163)

4.1.3.4 Representações dos pais, em relação à frequência de jogo aumentar com a idade

Quando perguntamos aos pais sobre se consideram que com o aumento da idade a frequência de jogo aumenta, Gráfico 5, observamos que os valores obtidos são muito similares e pouco conclusivos.

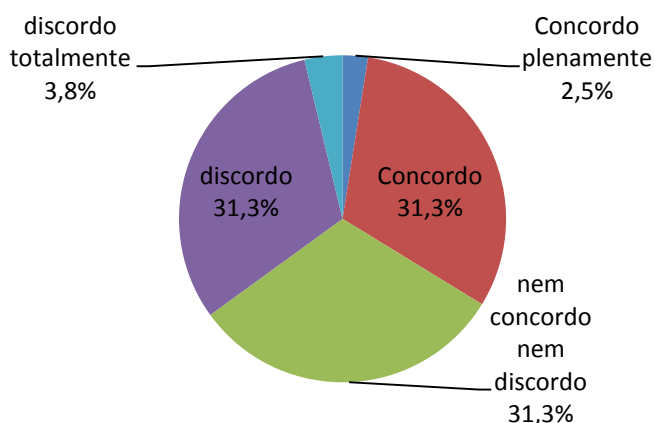


Gráfico 5 - Frequência de jogo em função da idade (N=160)

Numa amostra de 160 respondentes, 31,3% responderam “discordo”, 31,3% responderam “nem concordo nem discordo”, 31,3% responderam “concordo”, 2,5% “concordo plenamente” e por fim 3,8% responderam “discordo totalmente”.

Mais uma vez os nossos resultados são diferentes dos de Gutierréz (2004), que mostram que com o aumento da idade, principalmente a partir dos 9 anos até aos 17, a frequência de jogo aumenta.

4.1.3.5 Representações dos pais, em relação ao tempo de jogo em videojogos ser supervisionado

Relativamente à supervisão do tempo de jogo, Gráfico 6, tivemos como amostra 160 inquiridos. Da nossa amostra 35% dos pais responderam “quase sempre”, 29% “sempre”, 26% “por vezes”, 6% “quase nunca” e 4% “nunca”. Estes valores levam-nos a afirmar que os nossos pais, fazem supervisão do tempo de jogo em videojogos dos seus filhos.

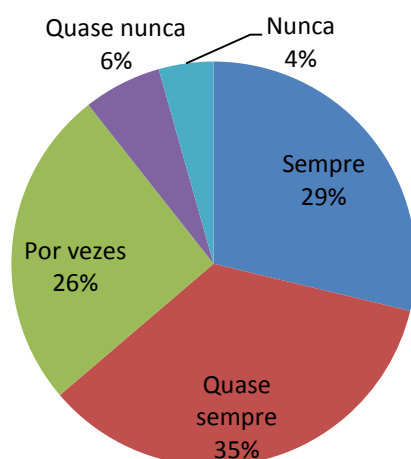


Gráfico 6 - Supervisão do tempo de jogo (N=160)

Em alguns estudos, como no de Ferreira e Ribeiro (2000), Gutierrez (2004), Ferrer e Román (2006) e de Gouveia (2008), concluiu-se que as crianças nem sempre são controladas pelos pais, no que se refere aos videojogos, tanto a nível da escolha do tipo de videojogos, como a nível do controlo de tempo. Na nossa investigação não nos debruçamos sobre a supervisão do conteúdo dos videojogos, apenas se o tempo de jogo era controlado. Ao analisarmos os dados podemos dizer que os pais participantes do nosso estudo demonstram alguma preocupação e fazem supervisão do tempo de jogo.

4.1.4 Representação dos pais em relação à utilização dos videojogos como forma de recompensa.

Os videojogos passaram a ser uma forma de lazer da sociedade atual, como já havíamos referido na revisão da literatura, mas não sabemos se os pais utilizam os videojogos como forma de recompensar alguma atitude positiva dos seus filhos.

De todos os estudos que temos conhecimento apenas o estudo levado a cabo por Pereira (2007) faz uma pequena abordagem sobre este assunto na perspetiva que este estudo aborda.

Magalhães (2009), no seu estudo, aborda a recompensa, mas num sentido diferente do que pretendemos estudar. O autor aborda o sistema de recompensa cerebral quando o jogador tem que tomar uma decisão durante o jogo.

No entanto fica a questão; os pais utilizam os videojogos como forma de recompensa?. Considerámos pertinente colocar a questão anteriormente referida no questionário utilizado nesta investigação, obtendo os resultados apresentados no Gráfico 7.

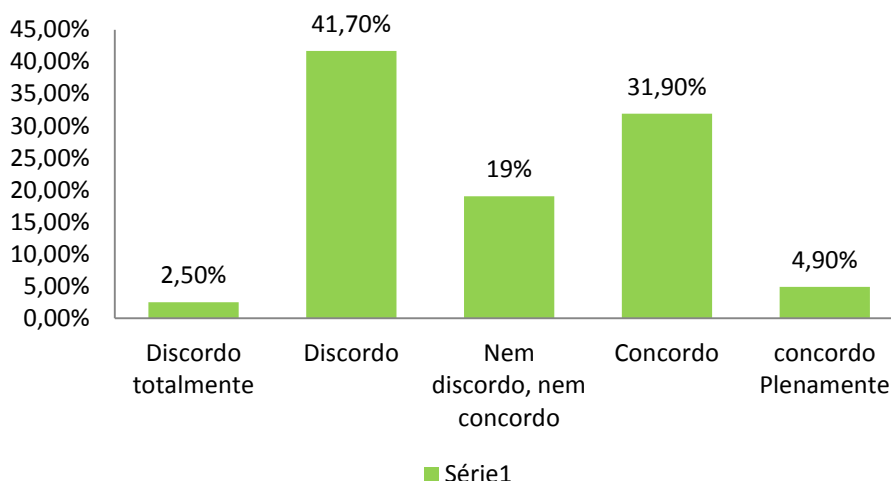


Gráfico 7- Utilização dos videojogos como forma de recompensa (N=163)

Observando o Gráfico 7 podemos afirmar que as respostas “discordo” (41,70%) e “concordo” (31,90%) são as mais cotadas, seguidas do “nem concordo, nem discordo” (19%). Através deste gráfico verificamos 44,2% dos pais afirmam que não utilizam os videojogos como forma de recompensas e 19% ainda não têm uma opinião formada sobre o assunto. No entanto 36,8% dos pais admitem utilizar os videojogos como forma de recompensa. Em algumas situações, considera-se que os pais realmente podem utilizar os videojogos como prémio de compensação por algo positivo que os seus filhos tenham feito.

Segundo Graells (citado por Pereira, 2007) a recompensa pode ser viável quando uma criança realiza algum trabalho que lhe foi proposto, quando melhora o seu comportamento. Nestas situações a criança deve ser bonificada com a permissão de jogar um pouco.

4.1.5 Representação dos pais em relação à escolha entre videojogos ou atividade física

Ao colocar os itens da Tabela 2 no questionário, pretendíamos saber qual a representação que os pais têm em relação às escolhas dos filhos, sobre os videojogos e a atividade física. Com este novo passatempo é importante saber se entre jogar videojogos ou praticar atividade física, as crianças escolhem videojogos.

Itens	Média
Dedicam cada vez mais tempo aos videojogos.	2,175
Precisam de incentivo para praticar atividade física.	2,338
Entre jogar videojogos ou praticar atividade física, escolhem Jogar videojogos.	2,094
Média total	2,202

Tabela 2- Média das respostas dos inquiridos em relação à escolha dos filhos

Quando perguntamos aos pais se consideravam que os seus filhos passavam cada vez mais tempo a jogar videojogos, a resposta geral foi desfavorável, com uma média de 2,175.

Em relação ao item sobre ser necessário incentivar os filhos para praticarem atividade física as respostas foram desfavoráveis, estes resultados levam-nos a deduzir que as crianças praticam atividade física, mesmo sem incentivo.

Seguidamente, inquirimos os pais sobre as escolhas dos seus filhos, sendo-lhes colocada a seguinte afirmação: Se tiverem que escolher entre jogar videojogos ou praticar atividade física, escolhem jogar videojogos. As respostas obtidas em média foram desfavoráveis, 2,094, o que se torna positivo. Este valor permite-nos afirmar que entre os videojogos e a atividade física as crianças escolheriam a atividade física.

Resumidamente, podemos dizer que em geral as respostas a estes itens foram desfavoráveis, numa média final de 2,202. Os pais consideram que os seus filhos apreciam mais a atividade física do que os videojogos.

4.1.6. Tempo de jogo entre rapazes e raparigas

Tendo em conta que durante a revisão da literatura fizemos uma abordagem sobre o tempo de jogo entre rapazes e raparigas, fizemos uma comparação entre os géneros.

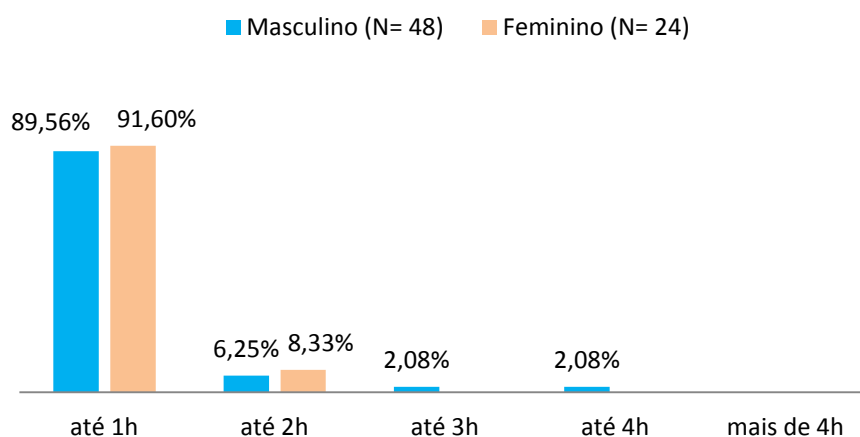


Gráfico 8 - tempo de jogo semanal em função do género (N=65)

Analisando o Gráfico 8 constatamos que existe uma diferença entre rapazes e raparigas, sendo que os rapazes são os que jogam mais.

Embora no item “até 1h” a percentagem de raparigas que joga seja considerável (91,60%), nos restantes itens a percentagem de raparigas que joga é diminuto, e no item “até 3h”, “até 4h” e “mais de 4h” a percentagem de raparigas é nula. Os rapazes, por sua vez, distribuem-se pelos vários itens, a exceção do item de “mais de 4h”.

Os valores obtidos também nos permitem verificar que durante a semana o número de crianças que joga é diminuto, e ainda que durante a semana o número de rapazes que jogam é maior que o número de raparigas.

No entanto, no fim de semana, existem algumas alterações, como podemos verificar no Gráfico 9.

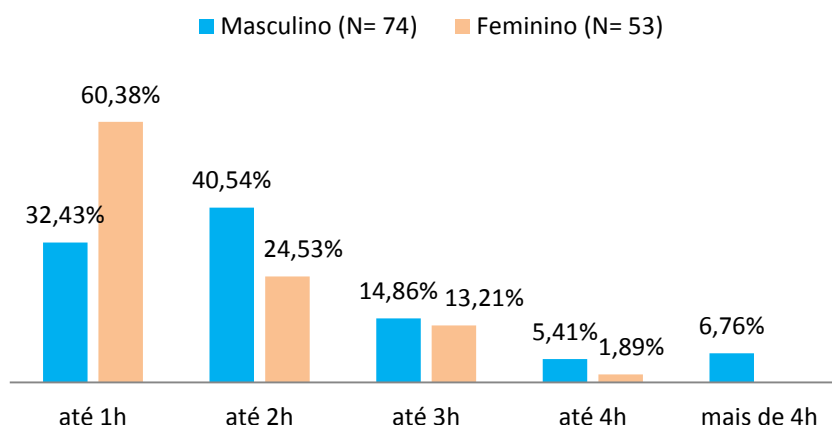


Gráfico 9 - Tempo de jogo no fim de semana em função do género (N=127)

Em relação ao item “até 1h”, as raparigas são as que jogam mais (60,38%), comparativamente com os rapazes (32,43%). Já nos restantes itens os rapazes são os detentores do maior número de jogadores.

Comparando o Gráfico 8 e o Gráfico 9 podemos observar que, em ambos, os rapazes são os que jogam mais, embora no fim de semana e durante a semana, no item “até 1h” a percentagem de raparigas que joga seja superior à percentagem de rapazes. Em suma podemos afirmar que os rapazes jogam mais que as raparigas e durante mais tempo, dado que os itens “até 2h”, “até 3h”, “até 4h” e “mais de 4h” são preenchidos por uma maior percentagem de rapazes do que raparigas.

Os dados obtidos veem confirmar os resultados apresentados em alguns estudos (cf. p. 7/8), os rapazes jogam mais do que as raparigas e durante mais tempo, mas contrariam os valores apresentados pelo estudo levado a cabo por Almeida (2010). No seu estudo a autora concluiu que não existem diferenças significativas entre rapazes e raparigas em relação ao número de horas em jogos eletrónicos.

No presente estudo os resultados alcançados permitem-nos inferir que o género influencia o tempo de jogo, no entanto procederemos à análise estatística dos resultados para saber se as diferenças são significativas.

4.1.7. Idade e tempo de jogo

A idade, segundo alguns estudos influencia o tempo de jogo (c. f. p. 7/8). Tendo em conta este facto consideramos que seria importante analisar esta questão. Analisamos o tempo de jogo em função da idade, para desta forma verificarmos se os dados deste estudo estão de acordo com os dados já recolhidos em outros estudos.

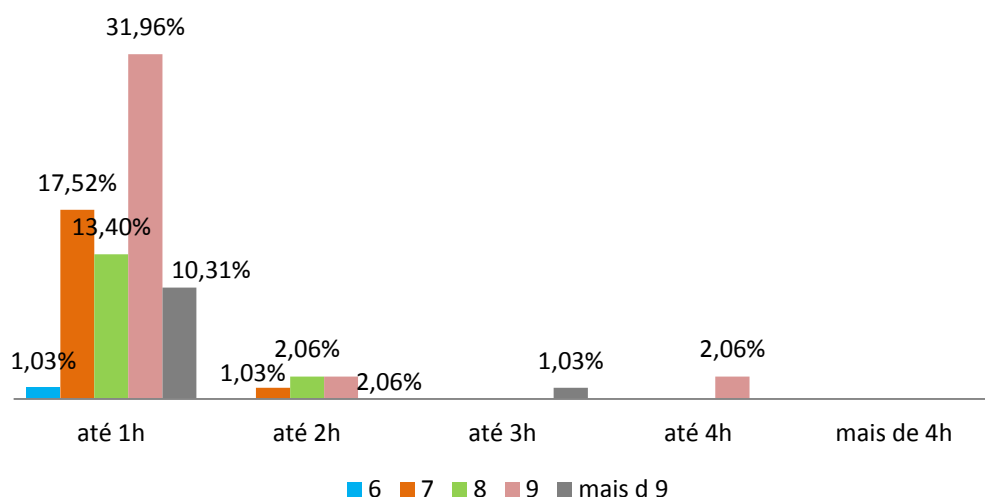


Gráfico 10 - Tempo de jogo em função da idade durante a semana (N=97)

As crianças com 9 anos são as que mais jogam. Construímos esta afirmação com base nos dados do Gráfico 10. As crianças com 9 anos de idade encontram-se em três dos itens apresentados, alcançando uma percentagem de 31,96% no item “até 1h”, nos itens “até 2h” e “até 4h” uma percentagem de 2,06%. Todas as outras idades se encontram representadas no gráfico, contudo a mais representativa é os 9 anos seguida dos 7 anos.

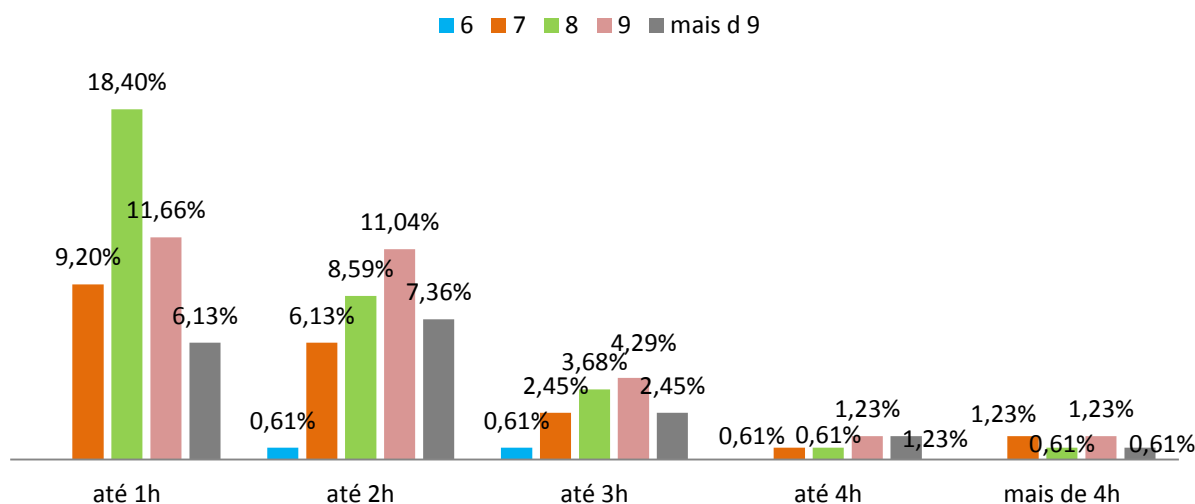


Gráfico 11 - Tempo de jogo em função da idade durante o fim de semana (N=163)

No Gráfico 11 existem algumas alterações em relação ao Gráfico 10. No Gráfico 11 verificamos que as crianças com 8 anos são as que mais jogam com 18,40% no item “até 1h”, seguidas das crianças com 9 anos com 11,66%. Consideramos que os valores obtidos no fim de

semana se distinguem dos valores obtidos na semana, dado que o número da amostra é diferente. Esta situação permite-nos reafirmar que as crianças jogam mais durante o fim de semana do que durante a semana. Contudo ao analisar o Gráfico 10 e o Gráfico 11 verificámos que existe uma disparidade nos resultados. Enquanto que no Gráfico 10 as crianças com 9 anos são as que jogam mais, no Gráfico 11 são as crianças com 8 anos que mais jogam. Comparando os dois gráficos verificamos que não existe um progressivo crescimento do tempo de jogo em função do aumento da idade. Contudo a idade influencia o tempo que as crianças passam a jogar.

Na análise descritiva das respostas que os pais deram em relação à idade ser uma influência no tempo de jogo, os dados foram inconclusivos, como podemos verificar no Gráfico 5. Contudo, após a análise da idade em função do tempo de jogo, podemos observar que a idade é uma influência no tempo de jogo.

4.1.8. Escolha da atividade física em função do género

Os videojogos são cada vez mais um passatempo das crianças, esta situação para além de roubar tempo à atividade física, faz com que as crianças se tornem sedentárias (c.f. p. 11).

Num estudo realizado por Serrano, França e Grosso (2000), com o intuito de analisar a atividade física no dia a dia de um grupo de crianças com 12 anos no meio urbano em função da variável sexo, com uma amostra composta por 50 crianças, concluíram que os rapazes praticam mais atividade desportiva do que as raparigas.

Embora o estudo anterior não partilhasse os objetivos do presente estudo, sentimos que era pertinente saber se as crianças escolheriam os videojogos, se tivessem que optar entre praticar atividade física ou jogar videojogos, em função do género.

No Gráfico 12 podemos verificar as escolhas das crianças, segundo a representação dos pais e segundo o género.

Se tiverem que escolher entre jogar videojogos ou praticar atividade física, escolhem jogar videojogos.

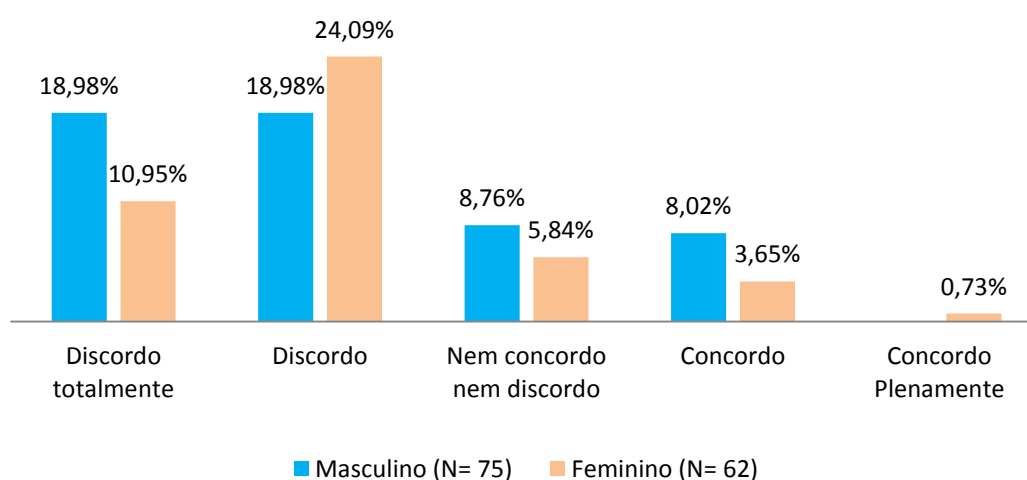


Gráfico 12 - Escolha da atividade física em função do género (N= 137)

Observando o Gráfico 12, verificamos que a maioria das respostas é desfavorável, numa percentagem de 70%. Chegámos a este valor somando as respostas dos rapazes e das raparigas nos itens “discordo totalmente” e “discordo”.

As respostas desfavoráveis, neste sentido, são positivas, ou seja, significa que se as crianças tivessem que escolher entre videogames ou alguma atividade física não escolheriam os videogames.

Analisando a situação supramencionada em relação ao género, verificamos que são os rapazes que mais discordam da afirmação apresentada e posteriormente as raparigas. Nos rapazes a percentagem é de 37,96% e nas raparigas de 35,04%, no somatório do “discordo totalmente” e “discordo”. Estes resultados levam-nos a perceber que as crianças ainda preferem a atividade física em relação aos videogames.

No entanto, 8,02% dos rapazes escolheriam jogar videogames se tivessem que escolher entre jogar videogames ou praticar atividade física. Algumas raparigas também escolheriam jogar videogames, mas em comparação com os rapazes, a sua percentagem é menor, 3,65% no item “concordo” e 0,73% no item “concordo plenamente”, perfazendo um total 4,38%.

Em suma, podemos dizer que os rapazes são os que mais rejeitam a afirmação “Se tiverem que escolher entre jogar videogames ou praticar atividade física, escolhem jogar videogames”, em comparação com as raparigas. Nesta situação, podemos afirmar que a maioria das crianças, segundo a representação dos pais, escolheria a atividade física em vez dos videogames.

4.1.9. Conclusões

Ao longo da análise descritiva ficou-nos claro que os videogames fazem parte da vida das crianças, o que nos leva ao encontro de Silva (n/d) que é da opinião que os videogames fazem parte da cultura das crianças.

Analisando a Tabela 1, podemos verificar que a média geral da representação dos pais em relação à influência dos videogames no desenvolvimento da criança é 3,05, nem desfavorável nem favorável, uma resposta neutra. Concluímos assim que os pais inquiridos, ainda não têm uma opinião muito concreta relativamente à influência dos videogames no desenvolvimento das crianças. Para uns os videogames são um fator positivo no desenvolvimento das crianças, para outros, um fator menos positivo. Consideramos que cabe aos pais estarem mais atentos às influências dos videogames no desenvolvimento dos seus filhos.

Quanto ao facto das crianças levarem consolas portáteis para a escola, os pais, em maioria afirmam que os seus filhos nunca levam as consolas para a escola.

A supervisão foi outro ponto abordado no nosso questionário, as respostas neste item foram favoráveis. Concluímos que os pais que participaram no estudo já estão relativamente atentos ao tempo de jogo dos seus filhos. Apesar dos resultados obtidos é importante que os pais controlem mais o tempo de jogo dos seus filhos e o tipo de jogos, pois se não houver um crescente aumento de supervisão os efeitos negativos, como já havíamos referido na revisão de literatura, podem ser prejudiciais ao desenvolvimento das crianças.

Abordando a questão do tempo despendido a jogar videojogos, percebemos que durante a semana as crianças jogam menos horas, em comparação com o fim de semana. Durante o fim de semana o número de crianças que joga e o número de horas que jogam aumentam. Concluimos ainda que são os rapazes quem passam mais tempo a jogar, e a maioria das crianças jogam “até 1h”.

Relativamente à frequência de jogo aumentar com a idade, analisámos em duas perspetivas. Analisámos a resposta dos pais quando questionados diretamente, questão 3.4 do questionário e analisámos a idade em função do tempo de jogo, ou seja, cruzamos as respostas da questão 1.2 com as respostas da questão 3.3 do mesmo questionário. Na primeira perspetiva os dados foram pouco conclusivos, na segunda perspetiva concluimos que a idade não é uma influência do tempo de jogo.

Quando questionámos os pais quanto à representação dos mesmos em relação à escolha entre videojogos ou atividade física, a média das respostas foi 2,202. Este valor faz-nos depreender que para os inquiridos os seus filhos não precisam de incentivos para praticar atividade física, tal como se tiverem que escolher entre videojogos ou praticarem atividade física, não escolhem os videojogos. Quando analisámos esta última questão em função do sexo, percebemos que os rapazes se tivessem que escolher entre videojogos ou atividade física não escolheriam os videojogos, mas no geral tanto rapazes como raparigas têm a mesma escolha.

Em suma podemos dizer que os pais participantes no neste estudo ainda têm algumas dúvidas em relação à influência dos videojogos na vida das suas crianças, no entanto, em algumas questões têm a sua opinião já muito definida.

4.2. Análise estatística dos dados

Depois de realizarmos a análise descritiva dos dados, parece-nos pertinente e justificativo passarmos à análise estatística dos mesmos, para saber se as diferenças observadas entre o género e o tempo de jogo, entre a idade e o tempo de jogo e entre o género e a escolha de videogames ou atividade física, do ponto de vista estatístico, são significativas.

4.2.1. Tempo de jogo em videogames versus género.

Através da análise descritiva reparámos que havia diferenças entre o tempo de jogo dos rapazes e o tempo de jogo das raparigas, sendo que os rapazes são os que jogam mais. Neste sentido procedemos à análise estatística dos dados.

Variável	prova	valor	significância
Género (semana)	Man-Witney	0,596	não significativa
Género (fim de semana)	Man-Witney	0,002	significativa

Tabela 3 - Resultado da aplicação da prova U Man-Witney

Os resultados obtidos na Tabela 3 levam-nos a concluir que a variável género, apenas durante a semana, supera o nível de significância. Segundo Petrica (2003, p.360) “não há evidência que justifique a rejeição da hipótese nula e, por isso, não são significativas as diferenças verificadas” entre o género e o tempo de jogo, durante a semana.

Para a variável género, mas durante o fim de semana, comprovamos que os valores não superam o nível de significância, logo, há evidências que comprovam a rejeição da hipótese nula, aceitando assim a H_2 , portanto as diferenças em causa são significativas.

Verifica-se que a variável género influencia o tempo de jogo, mas apenas no fim de semana.

4.2.2. Tempo de jogo versus idade

Segundo alguns estudos, como o levado a cabo pelo PIALF (2008), afirmam que a idade influencia o tempo de jogo.

Na análise descritiva levada a cabo por este estudo, verificámos que realmente a idade é uma influência para o tempo de jogo. Contudo apenas poderemos inferir conclusões depois da análise estatística dos dados.

Variável	prova	valor	significância
Idade (semana)	Kruskal - Wallis	0,942	não significativa
Idade (fim de semana)	Kruskal - Wallis	0,002	significativa

Tabela 4 - Nível de significância das diferentes idades, em função do tempo de jogo

Analisando a Tabela 4 observamos que durante a semana, os valores de significância são superiores aos adotados, não se confirmando assim a hipótese adiantada (H_3), por este motivo, podemos dizer o tempo de jogo das crianças não é influenciado pela sua idade, durante a semana.

Durante o fim de semana o nível de significância é significativo (0,002), por isso, apoiados pela lógica defendida por diversos autores, tal como Petrica (2003) ou Cunha (1999), podemos dizer que há provas para rejeitar a hipótese nula, assentando a H_4 .

Estes valores comprovam os valores que observamos na análise descritiva, a idade é um fator de influência do tempo de jogo mas, apenas durante o fim de semana.

Tendo em conta os dados da Tabela 4, procedemos à análise das diferentes idades, de forma a verificarmos se existem diferenças entre as diversas idades.

Variável	prova	valor	significância
6 e 7 anos	Kruskal - Wallis	0,814	não significativa
7 e 8 anos	Kruskal - Wallis	0,446	não significativa
8 e 9 anos	Kruskal - Wallis	0,910	não significativa
9 e mais de 9 anos	Kruskal - Wallis	0,830	não significativa

Tabela 5 - Significância entre as classes de idades, durante a semana.

Observando a Tabela 5 podemos analisar que os níveis de significância são superiores aos utilizados neste estudo.

Entre os 6 e os 7 anos o nível de significância é de 0,814, o tempo de jogo entre as crianças de 6 anos e as crianças de 7 anos não é significativo, desta forma rejeitamos a $H_{3.1}$.

Nos 7 e 8 anos, os níveis de significância não nos permitem rejeitar a hipótese nula, rejeitando assim a $H_{3.2}$.

Também entre os 8 e os 9 anos o nível de significância não nos permite rejeitar a hipótese nula, rejeitando assim a $H_{3.3}$.

Entre as crianças de 9 e mais de 9 anos o nível de significância mais uma vez não nos permite aceitar a $H_{3.4}$.

As diferenças de tempo de jogo que existem entre as diferentes idades não é significativa, o que mais uma vez nos leva a afirmar que durante a semana a idade não influencia o tempo de jogo.

Na análise da Tabela 4 verificamos que a situação é diferente durante o fim de semana. Dada esta situação analisamos também as diferenças entre as idades, no fim de semana, como podemos verificar na Tabela 6.

Variável	prova	valor	significância
6 e 7 anos	Kruskal - Wallis	0,53	não significativa
7 e 8 anos	Kruskal - Wallis	0,102	não significativa
8 e 9 anos	Kruskal - Wallis	0,02	significativa
9 e mais de 9 anos	Kruskal - Wallis	0,030	significativa

Tabela 6 - Significância entre as classes de idades, durante o fim de semana.

Na Tabela 6 verificamos que os níveis de significância são diferentes dos da Tabela 5. Entre os 6 e os 7 anos e os 7 e os 8 anos verificamos que, tal como aconteceu durante a semana, os níveis de significância não nos permitem aceitar a hipótese $H_{4.1}$ e a $H_{4.2}$. Nestes dois casos o tempo de jogo não é muito diferente, verificamos assim que os 6 anos e os 7 anos não influenciam o tempo de jogo.

Entre os 8 e 9 anos e os 9 e mais de 9 anos, os níveis de significância são aceitáveis, nestes dois casos temos dados suficientes para rejeitar as hipóteses nulas, comprovando a $H_{4.3}$ e a $H_{4.4}$. Estes dados permitem-nos afirmar que os 8, os 9 e os mais de 9 anos, são as idades que influenciam os resultados obtidos na Tabela 4.

4.2.3. Género versus a escolha de jogar videogames ou praticar uma atividade física, escolher videogames.

Após realizarmos a análise descritiva do género em função da escolha entre praticar uma atividade física ou jogar videogames, as crianças escolherem os videogames, consideramos que seria pertinente verificar se existem diferenças significativas.

Variável	prova	valor	significância
Género	Man-Witney	0,842	não significativa

Tabela 7 - Resultados da aplicação da prova estatística de Man-Witney

Observando a Tabela 7 verificamos que o nível de significância obtido, supera o nível de significância adotado, desta forma não há sinais que nos permitam rejeitar a hipótese nula, aceitando a H_5 .

De facto, os 2,92% de diferença entre os rapazes e as raparigas na rejeição da afirmação: “Se tiverem que escolher entre jogar videojogos ou praticar atividade física, escolhem jogar videojogos.”, faziam-nos prever este resultado.

Os resultados alcançados fazem-nos deduzir que tanto rapazes como raparigas, segundo a representação dos pais, escolheriam praticar uma atividade física em vez de jogarem videojogos.

Estes resultados são positivos, praticar uma atividade física é recomendado pelos especialistas, pois para além de ajudar a manter a forma física, permite à criança um melhor desenvolvimento, tanto físico como cognitivo (Viana, 2009; Bergamasco et al., 2008).

5. Conclusões

Ao longo deste estudo analisámos as representações que os pais têm em relação aos videojogos e à sua influência no desenvolvimento das crianças, a representação dos pais em relação ao tempo que as crianças despendem a jogar videojogos, a influência da idade no tempo de jogo e a representação que os pais têm em relação à influência dos videojogos na atividade física das crianças.

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

Os dados obtidos, mostram-nos que segundo a representação dos pais, tanto durante a semana como no fim de semana, os seus filhos jogam até uma hora. Embora nos itens “até duas horas”, “até três horas”, “até quatro horas” e “mais de quatro horas” o número de jogadores tenha aumentado no fim de semana em relação à semana. Estes valores permitem-nos afirmar que os jogadores são maioritariamente jogadores de fim de semana e que são poucos os que ultrapassam o tempo de jogo em videojogos recomendados pelos especialistas. Segundo Graells (citado por Pereira, 2007) o recomendado para as crianças é que elas joguem entre 30 a 60 minutos.

Embora, segundo os dados obtidos, as crianças sejam maioritariamente jogadores de fim de semana, é importante que os pais tenham uma noção dos efeitos dos videojogos no desenvolvimento das crianças, no entanto, os inquiridos ainda não têm uma opinião muito formada sobre esta temática. Apesar desta situação, 29% dos pais fazem sempre supervisão do tempo de jogo dos seus filhos. Este facto é importante, pois apesar de não haver uma opinião muito definida sobre os efeitos dos videojogos no desenvolvimento das crianças, já há uma preocupação em supervisionar o tempo que as crianças passam a jogar.

Dos pais inquiridos, a maioria acredita que embora os filhos joguem videojogos ainda se sentem motivados para praticar atividade física. Consideram que estes não precisam de ser incentivados, e, se tivessem que escolher entre jogar videojogos ou praticar atividade física, não escolheriam videojogos.

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

Quando analisamos os dados, tendo em consideração o género das crianças, percebemos que, durante a semana, tanto rapazes como raparigas jogam videojogos, não havendo uma diferença estatisticamente significativa entre eles. No fim de semana a situação é um pouco distinta, os rapazes jogam muito mais que as raparigas, havendo mesmo uma diferença estatisticamente significativa (p -value = 0,002).

Ainda sobre a diferença entre géneros, concluímos que não há diferenças estatisticamente significativas (p -value = 0,842) entre rapazes e raparigas no que toca à escolha entre jogar videojogos ou praticar atividade física, escolherem os videojogos. Estes dados possibilitam-nos

dizer que tanto rapazes como raparigas não escolheriam os videojogos, em suma, por exclusão de partes escolheriam a atividade física.

Em relação à idade, afirmamos que esta não é uma variável que afete o tempo de jogo durante a semana. Estatisticamente os dados obtidos comprovam a nossa afirmação. No fim de semana, os resultados obtidos permitem-nos afirmar que a idade influencia o tempo de jogo, sendo que os 8 anos, 9 anos e mais de 9 anos são as idades que mais influenciam o tempo de jogo.

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

Neste contexto sugerimos algumas recomendações para os pais e professores.

5.1. Recomendações aos pais e professores

“Jogar videojogos é uma atividade importante para as crianças e jovens. Aliás, faz parte da sua cultura e é um fator de sociabilização” (Pereira, 2007, p.156).

Neste sentido, consideramos que é importante os pais terem consciência da relevância que os videojogos têm na vida dos seus filhos e terem consciência dos efeitos dos videojogos no desenvolvimento dos mesmos.

As crianças devem jogar videojogos, contudo é necessário que o tempo que elas passam a jogar seja controlado. Este ponto fica a cargo dos pais, é essencial que os pais não descurem o tempo de jogo dos seus filhos, o conteúdo dos jogos, saberem se estes são adequados para a sua idade e participar na sua escolha dos videojogos.

Outra situação que os pais também não podem descurar é a atividade física, os pais devem incentivar os filhos a praticar algum desporto, não permitindo que o tempo que os seus filhos passam a jogar videojogos seja roubado ao tempo em que deveriam estar a praticar atividade física.

Cabe aos pais mostrar interesse pelos videojogos que os seus filhos jogam, incentiva-los a jogar os novos videojogos que permitem que as crianças tenham uma maior interação física.

É importante que os pais inculquem nos filhos um estilo de vida saudável e permitam que estes joguem videojogos, de uma forma regrada, pois estes também têm efeitos positivos.

Aos professores, principalmente aos de Educação Física, fica a sugestão de recriarem os desportos escolares, escolherem atividades que sejam atrativas e motivarem as crianças, e pais, a participarem. Sugerimos também que utilizem videojogos nas suas aulas, como os que são utilizados na consola *Wii Sports games*. Estes videojogos, mais interativos fisicamente, ao serem utilizados numa aula de Educação Física permitem à criança ter um conhecimento do jogo, aprender como se joga e pode ser um incentivo para a prática regular de atividade física.

5.2. Sugestões para futuras investigações

Dando como terminado o nosso estudo, gostaríamos de deixar algumas sugestões para novos estudos. Desta forma sugerimos:

1. Replicar o nosso estudo, mas num grande centro urbano, para configurar realidades diferentes, e posteriormente poder haver comparação entre os resultados obtidos.

2. Realizar um estudo em que haja comparação entre o tempo de jogo de crianças que praticam algum tipo de atividade física e o tempo de jogo de crianças que não praticam nenhuma atividade física para, desta forma, haver um conhecimento sobre se os videojogos roubam tempo à atividade física.

3. Por último gostaríamos de sugerir um estudo em que houvesse uma identificação das habilidades motoras que são desenvolvidas pelos videojogos e qual o seu efeito no desenvolvimento das crianças.

Referências¹

- Almeida, I. (2010). *Obesidade e Estilos de Vida em Crianças e Adolescentes*. Dissertação de Mestrado. Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro.
- Alves, L. (2005). *Game over: jogos electrónicos e violência*. São Paulo. Futura.
- Alves, L. (2004). *Game Over: Jogos Electrónicos e Violência*. Dissertação de Doutoramento. Faculdade de Educação, Universidade da Bahia. Salvador.
- Barreira, R. (2007). *Elaboração e validação de questionários para coleta de dados sobre serviços especializados e pacientes com imunodeficiências primárias*. Dissertação de Mestrado. Rio de Janeiro. Instituto Fernandes Figueira/Fundação Oswaldo Cruz.
- 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.
- Buckingham, D. (2003). *Media Education: literacy, learning and contemporary culture*. Cambridge. Polity Press.
- Buentello, J. (n/d). *Educare - El Impacto de los Videojuegos en la Sociedad y en la educacion*. Recuperado a 5 de Novembro de 2011, de <http://noesis.usal.es/educare/Joaquin.pdf>
- Caracciolo, P. Corrêa, K. Nascimento, E. Alves, R. Pinheiro, V. Jatene, I. (2009). "Além do Virtual - A Violência e os Videogames". In *Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XVI Prémio Expocom*. Belém: Universidade Federal do Pará.
- Caspersen, C. Powell, K. Christensen, G. (1985). *Physical activity, exercise, and physical fitness: definitions and distinctions for health-related research*. *Public Health Reports*, 100. (p. 126 - 131).
- Chaves, J. (1992). *A incidência do jogo no processo educativo: o jogo e o ensino/aprendizagem do cálculo aritmético*. Em *Revista Portuguesa de Educação*. 5 (2). (p. 77 - 85).
- Cunha, A. (2007). *Formação de professores - A investigação por questionário e entrevista um exemplo prático*. Vila Nova de Famalicão. Editorial Magnólia.
- Cunha, A. (1999). *Unidade e Diversidade na Formação de Professores de Educação Física - Estudo das representações de professores e formadores*. Dissertação de Doutoramento. Braga. Instituto de Estudos da Criança - Universidade do Minho.
- Estalló, J. (1995). *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona: Planeta.
- Fabricatore, C. (2000). *Learning and videogames: an unexploited synergy*. Recuperado a 15 de Julho de 2011, de <http://www.learndev.org/dl/FabricatoreAECT2000.PDF>
- Faustino, A. Pires, T. Oliveira, V. (2004). *Os efeitos da actividade física regular no desenvolvimento infanto-juvenil - Estudo no 1º Ciclo do Ensino Básico, 2º Ano de Escolaridade*. In *Revista do Departamento de Educação Física e Artística*. n.º 5. Escola Superior de Educação. Castelo Branco.
- Ferrer, M. Román, J. (2006, Junho). *El uso de videojuegos en niños de 7 a 12 años. Una aproximación mediante encuesta*. In *Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías*.(7). p. 1-15.

¹ De acordo com o estilo APA - American Psychological Association 2009

- Ferreira, P. Ribeiro, J. (2000). Os jogos electrónicos na adolescência: estudo das diferenças entre sexos. In R. Perez (Ed.). *Redes, multimédia y desenos virtuales* (pp. 519-528). Oviedo: Universidad de Oviedo.
- Fromme, J. (2003). *Computer Games as a Part of Children's Culture*. Recuperado a 6 de Setembro de 2011, de <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/>
- Gee, J. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga. Edições Aljibe.
- Gouveia, S. (2008). *O Jogo Digit@l: Um Estudo de Caso com Clás do Funchal e do Faial*. Dissertação de Mestrado. Universidade Aberta. Lisboa.
- Gros, B. (coord.) (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona. Grao
- Gros, B. (coord.) (1998). *Jugando com videojuegos: Educación y entretenimiento*. Bilbao. Desclée de Brouwer.
- Gutiérrez, E. (coord.) (2004). *La Diferencia Sexual en el Análisis de los Videojuegos*. Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales)/CIDE (Ministerio de Educación y Ciencia). Recuperado a 2 de Outubro de 2011, de <http://www3.unileon.es/dp/ado/ENRIQUE/Documento/libro-videojuegos.pdf>
- Jones, G. (2004). *Brincando de matar monstros - porque as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta*. São Paulo. Conrad Editora do Brasil.
- McFarlane, A. Sparrowhawk, A. Heald, Y. (2002). *Report on the educational use of games. An exploration by TEEM of the contribution which games can make to the education process. Teem, Education and Skills*. Recuperado a 22 de Setembro de 2011, de <http://www.mendeley.com/research/report-on-the-educational-use-of-games-an-exploration-by-teem-of-the-contribution-which-games-can-make-to-the-education-process/>
- Magalhães, H. (2009). *A criança e os videojogos: Estudo de caso com alunos do 1.º Ciclo do Ensino Básico*. Dissertação de Mestrado. Universidade do Minho - Instituto de Estudos da Criança.
- Margarida, R. Veloso, A. Papastergiou, M. Kordaki, M. (2010). *Design of a Computer Game for an Information Technology Class*. Recuperado a 9 de Maio de 2011, de <http://revista.ua.pt/index.php/prismacom/article/973/911>
- Marivoet, S. (2001). *Hábitos Desportivos da População Portuguesa: estudo da procura da prática desportiva*. Lisboa. INFED / MJD.
- Marques, N. Silva, B. (2009). *Potencialidades Pedagógicas dos jogos electrónicos - um estudo descritivo com o Sim City*. Em Dias, P. Osório, A. Ramos, A. (org). "O digital e o currículo". Braga: Centro de Competência da Universidade do Minho, 2009. p. 139-161.
- Moita, F. (2007). *Game On: Jogos Electrónicos na Escola e na Vida*. Guanabara. Editora Alínea.
- Moita, F. (2006). *Games - Contexto Cultural e Curricular Juvenil*. Dissertação de Doutoramento. Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa.
- Morgado, M. (1994). *A Estação do brincar - Modos de construção literária da criança no romance inglês do século XX*. Dissertação com vista às provas públicas do concurso para Professor Coordenador. Escola Superior de Educação de Castelo Branco. Castelo Branco.
- Natkin, S. (2004). *Jeux Vidéo et Médias du XXe Siècle*. Paris. Vuibert.

- Neto, C. (n.d. a). A Educação Motora e as “Culturas De Infância”: A Importância da Educação Física e Desporto no Contexto Escolar. Faculdade de Motricidade Humana. Universidade de Lisboa.
- Neto, C. (n. d. b). A Criança e o Jogo: Perspectivas de Investigação. Recuperado a 10 de Agosto de 2011, de http://www.drealg.min-edu.pt/upload/docs/ea/dsapeo_pes_art_1.pdf
- Neto, C. (2007). Desenvolvimento motor e mobilidade no meio urbano. In Revista Educareducere, XX, número especial, p. 7-12. IPCB- ESSE.
- Oliveira, R. Borges, D. Oliveira, I. (n/d). Jogos na sala de aula: brincadeira com aprendizagem significativa.
- Pereira, L. Pereira, S. (n/d). Percepções das Crianças sobre videojogos - um estudo com alunos de 10-12 anos. Recuperado a 10 de Novembro de 2011, de <http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/files/adjuntos/Percep%C3%A7%C3%B5es%20das%20crian%C3%A7as%20sobre%20videojogos%20E2%80%93%20um%20estudo%20com%20alunos%20de%2010-12%20anos.pdf>
- Pereira, S. Pereira, L. Pinto, M. (2010). Videojogos - saltar para outro nível. Braga. Diário do Minho.
- Pereira, C. Ramos, A. Pereira, B. (2009). Videojogos e práticas desportivas. Em conferência de ciências e artes dos videojogos, “Videojogos 2009: actas.” [Aveiro: Sociedade Portuguesa de Ciências e Videojogos].
- Pereira, L. (2007). Os videojogos na aprendizagem: estudo sobre as preferências dos alunos do 9.º ano e sobre as perspectivas das editoras. Dissertação de Mestrado, Universidade do Minho. Braga.
- Pereira, B. Neto, C. (1999). Saberes sobre as Crianças. In Manuel Pinto e Jacinto Sarmento (Coord.). *Para uma Bibliografia sobre a Infância e as Crianças em Portugal (1974-1998)*. Braga, Centro de Estudos da Criança, Universidade do Minho, 85-107.
- Pereira, S. (1998). A televisão na família: processos de mediação com crianças em idade pré-escolar. Braga. Instituto de Estudos da Criança - Universidade do Minho.
- Pestana, M. Gajeiro, J. (2003). *Análise de dados para ciências sociais - a complementaridade do SPSS* (3º ed). Lisboa: Edições Sílabo.
- 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.
- Pew Internet & American Life Project. (2008). Teens, Video Games, and Civics - Teens’ gaming experiences are diverse and include significant social interaction and civic engagement. Recuperado a 23 de Setembro de 2011, de http://www.macfound.org/atf/cf/%7BB0386CE3-8B29-4162-8098-E466FB856794%7D/PEW_DML_REPORT_080916.PDF
- Portugal, S. (2009). Mensagens veiculadas nos conteúdos dos Videojogos: o caso dos *The Sims 2* e os estereótipos de género. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação Universidade de Coimbra. Coimbra.
- Richardson, J. (2006). The Internet literacy handbook. Bélgica. Council of Europe. Recuperado a 2 de Novembro de 2011, de http://www.google.com/books?hl=pt-PT&lr=&id=VMV2lqd21OUC&oi=fnd&pg=PA5&dq=RICHARDSON,+Janice+The+Internet+literacy+handbook&ots=RYpgPZD0y3&sig=4TTx9wl5wyj-KYKGIJAxUf_1pz4#v=onepage&q&f=false
- Silva, A. (2004). Ensinar e Aprender com as Tecnologias - Um estudo sobre as atitudes, formação, condições de equipamento e utilização nas escolas do 1º Ciclo do Ensino Básico do Concelho de Cabeceiras de Basto. Dissertação de Mestrado. Universidade do Minho. Braga.

- Silva, N. (n/d). Potencialidades pedagógicas dos jogos electrónicos - um estudo descritivo com o *Sim City*.
- Serrano, J. (2003). Mudanças sociais e estilos de vida no desenvolvimento da criança: estudo do nível de independência de mobilidade e da actividade física nas rotinas de vida quotidiana em crianças de 8, 10 e 12 anos de idade no meio urbano. Dissertação de Doutoramento. Faculdade de Motricidade Humana da Universidade Técnica de Lisboa. Lisboa.
- Serrano, J. França, P. Grosso, F. (2000). A influência da variável sexo nas actividades físicas das crianças do meio urbano. In Revista do Departamento de Educação Física e Artística. N.º 2, p. 59-66. Escola Superior de Educação de Castelo Branco. Castelo Branco.
- Stake, R. (2009). A arte da Investigação com Estudo de Casos. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- UNICEF. (2004). Convenção dos direitos da criança. Recuperado a 22 de Setembro de 2011, de http://www.unicef.pt/docs/pdf_publicacoes/convencao_direitos_crianca2004.pdf
- Valleur, M. Matysiak J. (2005). *Las Nuevas Adicciones Del Siglo XXI: Sexo, Pasión y Videojuegos*. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Viana, P. (2009). Implicações da prática de videojogos de nova geração na actividade física de crianças. Dissertação de Mestrado. Instituto de Estudos da Criança, Universidade do Minho. Braga.
- Zagalo, N. (2009). EMOÇÕES INTERACTIVAS - do cinema para os videojogos. Coimbra. Grácio Editor.

Apêndices

Apêndice A - Carta de pedido de ofícios entregue na secretaria da Escola Superior de Educação

Apêndice B - Questionário utilizado no estudo

Apêndice C - Folha de cálculo do Microsoft Excel 2010 com os dados recolhidos



Excelentíssima Senhora Diretora da
Escola Superior de Educação de Castelo
Branco

Castelo Branco, janeiro 2011

Sílvia Manuela Cardoso Coimbra, mestranda do Instituto Politécnico de Castelo Branco, Escola Superior de Educação do Mestrado em Atividade Física – Motricidade Infantil, vem por este meio solicitar autorização para efetuar a tese final de mestrado, com o título “Videojogos – a sua importância na vida das crianças do 1.º Ciclo”, no Agrupamento de Escolas Afonso de Paiva e Agrupamento de Escolas Cidade de Castelo Branco (deverá ser passado um ofício para cada agrupamento). Pretendo estudar as turmas do 2.º ano, 3.º ano e 4.º ano do 1.º ciclo.

Irei proceder à explicação do estudo a cada professor titular da turma e pedirei ao mesmo que entregue um questionário aos pais ou encarregados de educação de cada um dos seus alunos. No questionário estará explicado qual o intuito do mesmo e quais os objetivos do estudo.

Com os melhores cumprimentos

Sílvia Manuela Cardoso Coimbra

Apêndice B - Questionário utilizado no estudo

INSTITUTO POLITECNICO DE CASTELO BRANCO

ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO

A resposta ao questionário que se segue pretende aprofundar o estudo dos videojogos em crianças do 1.º ciclo, a partir da perceção dos seus pais. Considera-se um videojogo, qualquer jogo eletrónico que utiliza como plataforma eletrónica um computador ou uma consola, como as PSP, Nintendos, X-Box, entre outras.

O questionário é anónimo. As respostas são confidenciais. Apenas servirão para os objetivos do estudo.

É necessário que responda a todas as questões.

Sílvia Coimbra

1. Elementos de identificação.

1.1 Quantos filhos tem a frequentar o 1.º Ciclo:

	1	2	3	4	5
Feminino	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Masculino	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1.2 Qual a idade do/s seu/s educando/s:

	6 anos	7 anos	8 anos	9 anos	mais de 9
Feminino	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Masculino	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. Responda colocando uma cruz no quadrado que corresponde à sua opinião acerca das seguintes afirmações:

2.1 Os videojogos são importantes para a formação das crianças.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Concordo	Concordo	Nem concordo	Discordo	Discordo

2.2 Os videojogos permitem às crianças uma melhor integração social.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Concordo	Concordo	Nem concordo	Discordo	Discordo

2.3 Jogar videojogos permite às crianças distrair/descomprimir da pressão a que estão expostas diariamente.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Concordo	Concordo	Nem concordo	Discordo	Discordo

2.4 As crianças ao jogarem videojogos desenvolvem a autoestima.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Concordo	Concordo	Nem concordo	Discordo	Discordo

2.5 Os videojogos desenvolvem nas crianças a agressividade.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Concordo	Concordo	Nem concordo	Discordo	Discordo

2.6 Os videojogos são dispensáveis na educação das crianças.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Concordo	Concordo	Nem concordo	Discordo	Discordo

2.7 A utilização dos videojogos é incentivada pelos pais, como forma de recompensa.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Concordo	Concordo	Nem concordo	Discordo	Discordo

2.8 A sociedade desvaloriza a utilização dos videojogos e condena quem valoriza.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Concordo	Concordo	Nem concordo	Discordo	Discordo

3. Responda colocando uma cruz no quadrado que corresponde à sua opinião acerca do tempo de jogo em videojogos do seu/s educando/s.

3.1 O/s seu/s educando/s jogam videojogos:

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Todos os dias	Duas a três	Uma vez por	Uma vez por	Nunca

3.2 O/s seu/seus educando/s levam consolas portáteis (computador, PSP, Nintendo DS, etc...) para a escola.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sempre	Quase	Por Vezes	Quase	Nunca

3.3 O/s meu/s educando/s:

	Até 1h	Até 2h	Até 3h	Até 4h	Mais de 4h
- Nos dias de semana jogam videojogos:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- No fim de semana jogam videojogos:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3.4 Quanto mais velho o/s meu/s educando/s, com mais frequência jogam videogames.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Concordo	Concordo	Nem concordo	Discordo	Discordo

3.5 O tempo de jogo em videogames do meu/s educando/s é sempre supervisionado por um adulto.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sempre	Quase	Por vezes	Quase	Nunca

4. Responda colocando uma cruz no quadrado que corresponde à sua opinião acerca da atividade física do seu/s educando/s.

4.1 O/s meu/s educando/s dedica/m cada vez mais tempo a jogar videogames.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Concordo	Concordo	Nem concordo	Discordo	Discordo

4.2 O/os meu/meus educando/s precisam de incentivo para praticar atividade física.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Concordo	Concordo	Nem concordo	Discordo	Discordo

4.3 Se tiverem que escolher entre jogar videogames ou praticar atividade física, escolhem jogar videogames.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Concordo	Concordo	Nem concordo	Discordo	Discordo

Agradeço a sua colaboração!

Apêndice C - Folha de cálculo do Microsoft Excel 2010 com os dados recolhidos

Questionário	Resultados das Questões																		
													3.3	3.3					
	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	2.8	3.1	3.2	semana	fds	3.4	3.5	4.1	4.2	4.3
1	1M	9	3	2	3	3	2	4	4	2	2 a 3vezes semana	1	até 1h	até 1h	3	4	4	2	1
2	1M	9	3	3	4	4	4	4	4	4	2 a 3vezes semana	2	até 1h	até 4h	2	4	2	4	4
3	1M	9	4	2	3	3	4	4	2	2	1 vez semana	1		até 1h	2	3	2	2	1
4	1M	9	3	3	4	2	5	5	5	3	1 vez semana	1		até 2h	4	5	2	1	1
5	1F	M de 9	2	4	3	3	4	2	4	2	1 vez semana	1		até 1h	2	4	1	2	2
6	1M	9	3	3	4	3	1	4	4	4	2 a 3vezes semana	1	até 1h	até 2h	2	3	2	2	1
7	1M	9	3	3	3	3	3	3	1	1	2 a 3vezes semana	1	até 1h	até 3h					
8	1M/1F	7 e 9	3	4	2	3	4	4	2	4	2 a 3vezes semana	1		até 2h	4	3	3	2	2
9	1M	9	2	2	4	4	5	5	2	2	2 a 3vezes semana	1	até 1h	até 2h	2	4	2	1	1
10	1M	M de 9	3	2	4	2	3	4	2	3	2 a 3vezes semana	1	até 1h	até 4h	2	2	3	2	2
11	2F	8 e 9	4	4	5	5	3	4	4	4	2 a 3vezes semana	1	até 1h	até 2h	4	4	2	2	4
12	1M	M de 9	3	2	4	2	4	1	4	2	2 a 3vezes semana	1		até 2h	4	5	4	4	4
13	1M/1F	7 e 9	3	3	4	3	3	2	4	3	2 a 3vezes semana	1	até 2h	até 4h	4	2	3	2	2
14	1F	9	4	2	4	4	3	3	4	3	1 vez semana	1	até 1h	até 2h	2	5	2	4	3
15	1F	M de 9	4	4	4	4	4	4	4	2	todos os dias	2	até 1h	até 3h	2	3	2	2	3
16	1M	M de 9	2	2	3	3	2	4	3	2	1 vez semana	1		até 1h	3	3	2	1	2
17	1M	9	3	2	2	1	3	2	2	3	1 vez semana	2	até 1h	até 2h	3	4	4	5	3
18	1M	7	4	4	4	4	3	3	4	3	2 a 3vezes semana	1	até 1h	m de 4h	4	3	4	4	4
19	1F	7	3	1	3	1	5	3	4	3	1a vez por mês	2	até 1h	até 1h	4	4	1	2	1
20	1M	8	4	3	4	3	3	2	2	2	2 a 3vezes semana	1			2	4	1	1	1
21	1M	7	4	4	3	5	3	2	3	4	2 a 3vezes semana	3	até 1h	até 3h	2	5	2	2	1
22	1F	7	2	2	2	2	4	4	4	3	1 vez semana	1	até 1h		4	5	2	2	2
23	1F	8	3	3	2	4	3	3	2	2	1a vez por mês	1		até 1h	2	5	1	2	3
24	1M	8	3	3	2	2	4	2	2	3	1 vez semana	1		até 1h	3	5	1	1	3
25	1F	7	4	3	5	4	3	3	5	4	2 a 3vezes semana	1	até 1h	até 3h	4	5	2	2	2
26	1M	8	4	4	4	4	2	2	2	2	1 vez semana	1		até 1h	4	3	2	2	2

Questionário	Resultados das Questões																		
													3.3	3.3					
	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	2.8	3.1	3.2	semana	fds	3.4	3.5	4.1	4.2	4.3
27	1F	8	3	3	3	2	3	1	4	4	1 vez semana	1		até 1h	3	5	1	3	2
28	1F	9	4	4	4	4	3	3	3	3	1a vez por mês	1				1	2	2	2
29	1M	7	4	4	4	4	4	3	4	4	todos os dias	2	até 2h	m de 4h	4	4	4	2	3
30	1M	8	4	4	4	2	5	4	2	4	2 a 3vezes semana	1	até 1h	até 2h	4	5	2	2	2
31	1M	7	4	3	4	2	3	2	4	4	1a vez por mês	1		até 2h	4	5	2	2	4
32	1M	M de 9	4	3	4	4	4	3	4	3	2 a 3vezes semana	1	até 1h	m de 4h	4	1	4	2	4
33	1F	M de 9	2	4	4	3	4	4	4	2	1 vez semana	1	até 1h	até 2h	5	2	2	1	2
34	1F	9	2	3	3	2	3	4	2	2	1a vez por mês	1	até 1h	até 1h	3	3	2	3	3
35	1F	M de 9	2	3	3	2	4	5	3	3	1a vez por mês	1		até 1h	4	5	2	2	2
36	1M	9	3	3	3	3	3	3	3	3	1a vez por mês	1		até 1h	3	4	3	3	3
37	1M	M de 9	2	2	2	3	3	3	2	1	1a vez por mês	1		até 2h	1	4	1	1	1
38	1F/1M	M de 9 e 7	2	2	2	4	3	5	2	2	2 a 3vezes semana	2	até 1h	até 2h	4	3	2	2	2
39	1F	9	3	3	3	3	4	3	2	2	2 a 3vezes semana	1	até 1h	até 2h	3	4	2	2	2
40	1F	M de 9	2	2	2	2	4	4	2	4	2 a 3vezes semana	1	até 1h	até 1h	2	4	2	2	3
41	1M	9	4	4	4	4	3	3	2	3	1a vez por semana	1	até 1h	até 3h	3	1	2	2	3
42	1M	9	2	3	3	3	4	4	3	3	1a vez por semana	2	até 1h	até 1h	4	4	3	2	2
43	1M	9	3	3	4	1	5	4	4	5	todos os dias	1	até 1h	até 3h	3	5	4	5	1
44	1M	9	5	5	5	5	5	5	5	5	2 a 3vezes semana	1		até 3h	5	5	4	2	1
45	1F	M de 9	3	4	4	4	2	2	2	3	2 a 3vezes semana	1	até 1h	até 3h	3	4	3	3	3
46	1M	9	3	3	4	1	5	4	3	2	1a vez por semana	2	até 1h	até 3h	2	3	1	1	1
47	1F/1M	6 e 9	2	2	4	4	2	4	2	2	2 a 3vezes semana	1	até 1h	até 2h	2	4	2	2	2
48	1F	8	3	2	2	2	4	4	5	4	nunca	1		até 1h	4	4	4	5	1
49	1F/1M	7 e 9	2	2	4	1	4	5	3	3	2 a 3vezes semana	1		até 3h	4	4	4	5	5
50	1F/1M	9 e 9	2	2	2	2	4	4	4	3	1a vez por semana	1	até 1h	até 1h	3	4	2	4	1
51	1F/1M	9 e 9	2	2	2	2	4	4	4	3	1a vez por semana	1	até 1h	até 1h	3	4	2	4	1
52	1F	8	2	2	2	1	5	1	2	2	1a vez por mês	1			4	3	1	2	1
53	1F	8	4	4	4	4	4	4	2	2	todos os dias	1	até 1h	até 1h	4	5	2	4	4

Questionário	Resultados das Questões																		
													3.3	3.3					
	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	2.8	3.1	3.2	semana	fds	3.4	3.5	4.1	4.2	4.3
54	1F	9	3	2	5	5	4	3	5	3	nunca	1			1	1	1	5	1
55	1M	M de 9	4	4	4	4	3	3	3	5	1a vez por semana	1		até 1h	2	5	2	3	2
56	1F	9	3	2	4	2	2	4	4	3	2 a 3vezes semana	1		até 2h	4	3	3	2	2
57	1F	8	2	2	2	2	4	4	2	3	1a vez por mês	1		até 1h	2	4	2	2	2
58	1M	8	4	3	4	2	3	4	2	2	2 a 3vezes semana	1		até 3h	2	4	2	2	2
59	1M	9	4	4	4	4	3	3	3	4	2 a 3vezes semana	1	até 1h	m de 4h	2	4	1	1	1
60	1F/1M	7 e 8	1	1	2	2	4	5	5	5	1a vez por mês	1			2	4	1	1	1
61	2F	6 e 8	4	4	4	3	3	3	4	2	2 a 3vezes semana	1		até 3h	3	2	3	3	2
62	1M	7	4	4	4	5	3	1	3	3	2 a 3vezes semana	2	até 1h	até 2h	3	4	3	3	2
63	1F	7	4	4	4	4	2	2	2	4	1a vez por semana	1	até 1h	até 2h	4	5	2	4	2
64	1M	8	1	1	2	1	4	5	4	3	1a vez por semana	1		até 1h	3	5	3	4	4
65	1M	8	3	3	4	3	4	4	2	2	1a vez por semana	1		até 2h	4	3	2	2	2
66	1F	7	4	4	4	3	2	3	3	4	2 a 3vezes semana	2	até 1h	até 2h	3	4	3	2	2
67	1F	7	2	2	4	4	4	2	2	3	1a vez por semana	1		até 1h	3	5	3	3	2
68	1M	7	3	2	3	2	4	2	2	2	1a vez por semana	2		até 2h	2	3	2	2	3
69	1F	8	2	2	3	3	1	3	2	3	2 a 3vezes semana	3	até 2h	até 1h	3	3	4	4	1
70	1M	7	3	3	4	4	4	3	4	3	2 a 3vezes semana	1	até 1h	até 2h	2	3	2	2	2
71	2M	8 e M de 9	2	2	4	4	5	3	3	3	1a vez por semana	1		até 1h	4	3	2	1	1
72	1F	8	3	2	2	3	4	4	4	2	1a vez por semana	2		até 3h	4	4	3	2	2
73	1F	8	3	3	4	4	3	3	4	3	2 a 3vezes semana	1		até 1h	3	5	2		2
74	1M	8	2	2	4	3	4	4	3	2	2 a 3vezes semana	2		até 2h	2	3	2	4	4
75	1F	7	5	4	4	5	3	2	2	2	1a vez por semana	1	até 1h	até 1h	2	3	2	2	2
76	1M	7	2	2	2	2	4	4	3	3	1a vez por semana	1	até 1h	até 1h	2	5	1	1	1
77	1F	7	4	2	2	2	2	2	2	2	1a vez por semana	1	até 1h	até 2h	4	4	4	1	2
78	1M	8	3	3	3	2	2	2	2	3	1a vez por semana	1		até 2h	3	4	2	1	1
79	1F	7	3	2	4	3	4	3	2	2	1a vez por semana	1		até 1h	4	3	2	2	2
80	1M	8	4	3	2	2	3	2	2	3	2 a 3vezes semana	1	até 1h	até 2h	2	3	2	2	2
81	1M	8	2	3	3	4	4	4	4	4	todos os dias	1	até 1h	até 2h	4	5	1	1	4

Questionário	Resultados das Questões																		
													3.3	3.3					
	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	2.8	3.1	3.2	semana	fds	3.4	3.5	4.1	4.2	4.3
82	1M	8	2	2	2	3	3	4	2	2	1a vez por semana	1		até 2h	2	5	1	1	2
83	1F/1M	7 e 8	1	1	2	2	4	5	5	5	1a vez por mês	1			2	4	1	1	1
84	1F	8	2	2	2	2	4	2	2	2	nunca	1			2	3	2	5	1
85	1M	8	3	4	4	4	3	3	3	3	1a vez por semana	1	até 1h	até 1h	3	4	2	4	3
86	1F	9	3	2	4	4	4	2	4	2	2 a 3vezes semana	1	até 1h	até 2h	3	5	2	1	1
87	1M	8	3	2	4	2	4	4	4	2	1a vez por semana	1		até 2h	4	4	2	2	2
88	1F	8	4	4	4	4	4	4	1	3	todos os dias	1	até 1h	até 1h	2	4	1	1	3
89	1F	8	3	2	3	2	4	3	2	3	1a vez por semana	2		até 1h	3	3	1	2	1
90	1M	8	2	2	3	2	4	3	2	3	1a vez por semana	1		até 1h	3	3	2	2	2
91	2F	8 e M de 9	1	2	2	3	5	1	4	4	1a vez por mês	1		até 1h	3	3	1	1	1
92	1M	8	3	4	4	3	4	2	2	2	1a vez por semana	1		m de 4h	2	3	2	2	1
93	1F	9	4	4	2	2	2	2	4	3	todos os dias	1	até 2h	até 4h	4	4	2	4	2
94	1F/1M	8 e 8	4	3	3	3	3	2	2	3	1a vez por semana	1		até 1h	3	5	2	1	1
95	1F/1M	8 e 8	4	3	3	3	3	2	2	3	1a vez por semana	1		até 1h	3	5	2	1	1
96	1M	7	2	2	4	2	3	4	2	3	1a vez por semana	1		até 1h	2	4	2	2	2
97	1M	8	3	2	2	2	4	2	2	2	1a vez por semana	1		até 1h	2	5	1	5	1
98	1F	8	3	3	4	3	4	3	4	4	1a vez por mês	1		até 1h	2	3	1	2	2
99	1M	8	2	2	4	3	3	4	3	3	1a vez por mês	1		até 1h	2	3	2	1	1
100	1F	7	4	2	2	3	2	4	4	2	1a vez por mês	1		até 1h	4	3	3	2	2
101	1M	9	2	3	3	4	3	1	4	4	2 a 3vezes semana	1	até 1h	até 2h	4	5	2	4	3
102	1F/1M	8 e 9	2	1	3	3	4	4	2	3	todos os dias	2	até 1h	até 2h	3	5	3	2	2
103	1M	9	3	2	2	2	3	2	2	2	1a vez semana	1	até 1h	até 1h	3	5	2	1	1
104	1F/1M	M de 9 e 9	3	1	2	1	3	5	2	3	2 a 3vezes semana	3		até 2h	3	2	2	2	3
105	1F	9	3	3	4	4	3	3	2	3	nunca	1			2	1	1	2	2
106	1F/1M	M de 9 e 8	3	3	4	2	5	4	4	4	1a vez semana	1			4	3	3	3	4
107	1F/1M	M de 9 e M de 9	3	3	2	2	2	3	2	3	2 a 3vezes semana	1		até 2h	2	2	2	4	2
108	1F	9	4	3	4	4	4	2	3	4	1a vez semana	1		até 1h	3	4	2	2	2

Questionário	Resultados das Questões																		
													3.3	3.3					
	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	2.8	3.1	3.2	semana	fds	3.4	3.5	4.1	4.2	4.3
109	1F/1M	M de 9 e M de 9	3	3	2	2	2	3	2	3	2 a 3vezes semana	1		até 2h	2	2	2	4	2
110	1F	M de 9	3	2	4	2	3	4	2	3	1a vez mês	2	até 1h	até 1h	3	3	2	2	2
111	1F	9	2	2	4	3	4	4	4	2	1a vez semana	1	até 1h	até 2h	4	5	2	4	4
112	1M	9	4	4	4	4	5	3	3	3	2 a 3vezes semana	1	até 4h	m de 4h	4	3	3	2	2
113	1M	M de 9	2	2	3	3	4	5	5	1	1a vez semana	1		até 2h	3	4	2	5	4
114	1M	M de 9	2	2	2	2	4	4	2	2	2 a 3vezes semana	2	até 3h		4	2	4	4	4
115	1M	9	3	3	4	3	3	4	2	2	todos os dias	1	até 2h	até 1h	2	2	2	1	1
116	1M	9	2	2	2	1	3	3	2	4	1a vez semana	1		até 2h	4	5	2	1	1
117	1M	M de 9	4	4	4	4	3	3	3	3	1a vez semana	1	até 1h	até 2h	2	3	2	2	2
118	1M	9	3	3	4	4	4	4	2	2	todos os dias	1	até 1h	até 2h	2	5	2	2	3
119	1M	9	3	4	4	2	4	4	4	3	2 a 3vezes semana	2	até 1h	até 3h	3	4	3	2	1
120	1F	M de 9	4	3	3	3	3	3	3	3	nunca	1			3	1	3	3	3
121	1F/1M	9 e 7	3	3	4	4	4	2	2	2	2 a 3vezes semana	1	até 1h	até 3h	4	4	2	4	4
122	1F	9	3	1	4	3	3	3	4	4	1a vez mês	2		até 1h	2	4	2	2	2
123	1M	9	4	4	4	4	4	3	4	1	todos os dias	1	até 1h	até 2h	4	4	4	1	3
124	1F	9	4	3	4	4	4	4	2	3	1a vez mês	1		até 1h	2	2	2	2	1
125	1F	9	2	2	3	3	3	2	2	3	1a vez mês	1		até 1h	2	4	2	2	2
126	1M	9	2	2	2	2	4	5	4	2	nunca	1			1		2	5	
127	2M	9 e M de 9	2	2	2	2	3	4	2	3	1a vez semana	1		até 2h	2	3	3	2	2
128	1M	M de 9	3	4	4	2	4	2	4	2	1a vez semana	1		até 2h	3	5	2	2	4
129	1M	9	3	3	3	3	4	4	2	3	1a vez semana	1		até 1h	3	4		2	2
130	1M	8	2	2	3	3	4	4	3	3	nunca	1			3				
131	1F	8	3	3	3	3	4	3	3	3	1a vez semana	1		até 1h	5	5	3	3	4
132	1M	9	3	4	4	3	3	3	3	3	1a vez semana	1		até 2h	3	5	3	3	3
133	1F	8	2	2	2	2	4	1	4	2	nunca	1		até 1h		4	2	1	1
134	1F/1M	9 e 8	2	2	2	3	4	4	4	2	1a vez semana	1		até 1h	4	5	2	2	2
135	1M	M de 9	3	3	3	3	3	4	2	3	1a vez semana	1		até 2h	2	5	2	2	2

Questionário	Resultados das Questões																		
													3.3	3.3					
	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	2.8	3.1	3.2	semana	fds	3.4	3.5	4.1	4.2	4.3
136	1F	8	3	3	4	3	3	2	3	3	1a vez semana	1		até 2h	3	4	2	2	2
137	1F	8	2	2	2	2	2	4	4	2	1a vez semana	1		até 1h	4	5	2	4	4
138	1F	9	1	1	1	1	5	5	1	4	1a vez mês	1		até 1h	1	5	1	5	5
139	1F	8	3	2	2	2	4	4	2	2	1a vez semana	1		até 1h	4	4	2	2	2
140	1F	8	3	3	3	2	4	4	2	3	1a vez semana	1		até 2h	3	4	2	2	2
141	1F	8	2	2	2	2	2	4	4	2	1a vez mês	1			2	5	2	2	2
142	1M	9	2	2	3	2	4	4	2	3	2 a 3vezes semana	1	até 1h	até 1h	2	4	2	2	2
143	1F/1M	M de 9 e 9	4	5	4	4	2	2	4	2	1a vez semana	1		até 1h	4	3	2	2	2
144	1M	8	3	3	4	4	2	3	2	3	2 a 3vezes semana	1	até 1h	até 2h	2	4	2	1	1
145	1F	7	4	3	4	4	3	2	2	3	1a vez mês	1		até 1h	3	3	2	2	1
146	1M	7	1	1	1	1	3	5	4	3	1a vez semana	1	até 1h	até 1h	1	4	1	1	1
147	1M	8	4	2	2	2	4	4	4	4	2 a 3vezes semana	1	até 1h	até 1h	4	4	2	4	3
148	1M	8	4	2	4	4	2	4	4	2	1a vez mês	1		até 1h	2	4	2	2	2
149	1F	7	3	3	2	3	3	3	2	3	1a vez mês	1		até 1h	3	5	1	2	1
150	1F	7	4	3	4	4	3	3	3	3	1a vez semana	2		até 2h	3	4	3	2	2
151	1M	7	4	2	4	4	3	4	2	4	1a vez semana	1		até 1h	2	3	1	2	2
152	1F	7	4	2	4	2	3	4	4	3	1a vez mês	1		até 1h	4	5	2	2	2
153	1M	7	1	1	5	1	5	5	4	1	nunca	1			5	5	2	5	1
154	1M	7	4	4	4	4	4	4	4	4	2 a 3vezes semana	1		até 1h	4	4	2	2	2
155	1F/1M	7 e M de 9	3	2	3	2	4	2	3	3	1a vez semana	1		até 1h	3	5	2	2	2
156	1F/1M	9 e M de 9	3	3	2	2	4	2	1	5	1a vez mês	1			1	5	1	1	1
157	1M	7	3	3	3	3	3	3	3	3	todos os dias	1	até 1h	até 1h	4	3	4	2	2
158	1M	7	4	4	4	3	4	3	3	3	1a vez semana	1	até 1h	até 2h	3	4	1	2	1
159	1M	8	3	2	4	2	3	4	2	4	1a vez semana	1	até 1h	até 3h	4	3	2	1	1
160	1F	8	4	5	4	3	4	4	3	4	nunca	1			3	1	3	1	1
161	1M	8	4	3	4	2	3	2	3	3	2 a 3vezes semana	2	até 2h	até 3h	3	3	3	2	2
162	1M	8	4	4	4	3	2	4	2	3	2 a 3vezes semana	1	até 1h	até 4h	3	4	2	2	2
163	1F/1M	8 e M de 9	3	3	4	4	2	3	2	2	2 a 3vezes semana	2	até 1h	até 3h	4	3	3	2	2

