



## CONSIDERAÇÕES SOBRE A PRÁTICA DE VIDEOGAMES POR CRIANÇAS E ADOLESCENTES DA REDE PÚBLICA ESTADUAL DE LAVRAS-MG

Raphael Henrique Mota Guillarducci <sup>1</sup>  
Mariane Faria Braga Bacelar <sup>2</sup>  
Alessandro Teodoro Bruzi <sup>3</sup>

*PALAVRAS-CHAVE: exergames 1; prática virtual 2; escolares 3;*

### INTRODUÇÃO

Os videogames representam uma nova possibilidade de interação homem-máquina, sendo que o primeiro console comercializado da história foi o Odyssey, elaborado pela empresa Magnavox, em 1972, nos Estados Unidos da América. O game se distancia dos modelos conhecidos hoje, consistindo basicamente em traços que subiam e desciam para rebater um quadrado; no Brasil, o aparelho só começou a ser vendido no final da década de 1970, sendo fabricado pela empresa Filco e Ford<sup>4</sup>

Atualmente, os videogames encontram-se amplamente consolidados no mercado e na sociedade. A utilização desse equipamento por crianças e adolescentes gera muitos debates, onde, na maioria das vezes, são expostos apenas os problemas que essa prática acarreta. Segundo Silva (2010) p. 2, citando PEREIRA; FRANCISCHI; LANCHÁ JÚNIOR, 2003; MASCARENHAS et al., 2005, O decréscimo da atividade física e a elevação conjunta do tempo gasto com eletroeletrônicos favorecem a elevação do peso corporal. O mesmo autor afirma ainda, baseando-se em MASCARENHAS et al., 2006; BERGMANN; HALPERN; BERGMANN, 2008 que em crianças e adolescentes o comportamento é influenciado pelo processo de industrialização e pela disponibilidade de tecnologia, os quais favorecem a elevação do tempo despendido com atividades de baixo gasto energético

Apesar dessas considerações, as novas gerações encontram-se envolvidas com outras formas de brincar, divertir, gastar o tempo ocioso, relacionando-se com o prazer de forma diferente das gerações anteriores. O videogame, por sua vez, está articulado com essas novas experiências buscadas. O impacto que a utilização de videogames por crianças atingiu, torna a abolição dessa prática impossível. O que se pode fazer, então, é investigar a relação dos jovens com o videogame e procurar alternativas para potencializar os fins benéficos dessa prática.

Recentemente, os avanços tecnológicos permitiram o surgimento de novos modelos de videogame que possuem maior interface com o usuário, são os chamados Exergames ou jogos ativos. Esses novos consoles se diferenciam dos antigos por possibilitarem grande interação

<sup>4</sup> disponível em: <http://www.historiadetudo.com/videogame.html>

entre o jogador e o jogo a partir de equipamentos que captam os descolamentos dos segmentos corporais do jogador ou do controle que está sendo manipulado.

Embora ainda seja uma nova área de pesquisa, alguns estudos expõem benefícios que os Exergames podem oferecer à saúde, como mudanças nos níveis de atividade e aptidão física, em indivíduos de diversas faixas etárias, e benefícios na reabilitação motora. Segundo White (2010 p. 130-134) o gasto calórico durante esses jogos chega a ser próximo ao ato de caminhar, outros estudos como o de Rahman (2010 p. 254) indicam que jogos do Wii-Fit™, baseados em uma terapia de realidade virtual, poderiam melhorar o equilíbrio de crianças com síndrome de Down.

Apesar do impacto social relacionado à saúde, não se tem encontrado informações na literatura acerca dos benefícios da prática de jogos esportivos nesse contexto virtual na aprendizagem de habilidades motoras, um dos mais importantes conhecimentos que o ser humano pode adquirir em seu ciclo de vida. Diante da escassez de estudos na área foi identificada a necessidade de realizar um projeto de extensão com interface em pesquisa que possibilite tanto a prática dos jogos ativos quanto a análise dos seus efeitos na Aprendizagem Motora. Para analisar a viabilidade desse projeto, torna-se interessante a investigação de pontos específicos da relação dos jovens com os videogames.

## OBJETIVOS

Analisar a relação de crianças e adolescentes com os videogames, investigando a frequência de utilização, os fatores que levam a prática, o acesso aos jogos ativos e o interesse dos escolares em participar de um projeto que contemple essa prática.

## METODOLOGIA

A pesquisa foi realizada em uma escola da rede pública estadual de Lavras situada próxima a Universidade Federal de Lavras (UFLA). Para tanto foi conduzida uma entrevista semi-estruturada sobre o uso de videogames com 23 estudantes, matriculados no 6º ano do ensino fundamental, de ambos os gêneros, com faixa etária compreendida entre 11 e 13 anos.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO.

Ao analisar os dados, identificamos que 91% dos entrevistados têm o hábito de jogar videogames, sendo que a maioria os utiliza de um a dois dias por semana, em um período médio de duas horas. Com relação aos fatores que levam à prática do videogame, a maioria relatou a diversão como principal motivo, sendo que gastar o tempo ocioso e a interação entre os amigos também se mostraram como opções recorrentes na entrevista. É importante destacar que apesar da ampla maioria utilizar os videogames, mais da metade não possui um console em casa. Dos 48% que possuem um videogame em seu domicílio, nenhum aparelho é do tipo ativo e o modelo dominante é o Playstation II. Apesar dos escolares não possuírem os Exergames, quase a totalidade tem conhecimento sobre essa prática virtual, o que não reflete quanto à prática desses jogos, onde somente 22% experimentaram. Todos os entrevistados demonstraram interesse em participar de um projeto que promova a utilização dos jogos ativos.

## CONCLUSÃO.

Crianças e adolescentes utilizam com frequência os videogames com menor interface com intuito de se divertirem, gastar o tempo ocioso e interagir com os amigos. Por outro lado

a grande maioria dos escolares entrevistados possui baixo acesso aos jogos ativos ou Exergames.

## REFERÊNCIAS

RAHMAN, Samia Abdel Rahman Abdel. **Efficacy of Virtual Reality-Based Therapy on Balance in Children with Down Syndrome.** World Applied Sciences Journal 10 (3): 254-261, 2010.

SILVA, Michael Pereira da et al . **Comportamento sedentário relacionado ao sobrepeso e à obesidade em crianças e adolescentes.** Pensar a Prática, Goiânia, v. 13, n. 2, maio/ago. 2010.

WHITE, Kate; SCHOFIELD, Grant; KILDING, Andrew E. **Energy expended by boys playing active video games.** New Zealand. Journal of Science and Medicine in Sport 14 (2011) 130–134.

---

<sup>1</sup> Graduando em Educação Física – Licenciatura pela Universidade Federal de Lavras. [raphaelguilarducci@hotmail.com](mailto:raphaelguilarducci@hotmail.com)

<sup>2</sup> Graduando em Educação Física – Bacharelado pela Universidade Federal de Lavras. [marianebacelar@yahoo.com.br](mailto:marianebacelar@yahoo.com.br)

<sup>3</sup> Professor Mestre do Departamento de Educação Física da Universidade Federal de Lavras. [alebruzi@yahoo.com.br](mailto:alebruzi@yahoo.com.br)