

CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS E PRÁTICA DE JOGOS VÍDEO GAMES DE CRIANÇAS DO ENSINO FUNDAMENTAL: ESTUDO TRANSVERSAL DURANTE AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Ana Flávia Sardinha Nascimento¹, Whyllerton Cruz², Ana Santos³, Alexandro Andrade⁴

¹ Acadêmica do Curso de Educação Física – Bacharelado do CEFID – bolsista PIBIC/CNPq

² Doutorado do Programa de Pós-graduação em Ciências do Movimento Humano do CEFID

³ Mestranda do Programa de Pós-graduação em Ciências do Movimento Humano do CEFID

⁴ Orientador, Departamento de Educação Física do CEFID – d2aa@hotmail.com

Este estudo teve como objetivos analisar a frequência de crianças do ensino fundamental quanto ao risco de jogos eletrônicos/videogames (VG) e comparar a média diária de prática de VG de acordo com as características sociodemográficas, classificação de IMC, percepção de autoestima e sono. É caracterizado como tipo descritivo, de campo, quantitativo, com delineamento transversal, que ocorreu durante as aulas de educação física. Fizeram parte da amostra 140 crianças do ensino fundamental de uma escola particular da Grande Florianópolis/SC com idade de 7 a 10 anos. Foi utilizado o questionário de Características sociodemográficas e antropométricas, que aborda questões referentes à qualidade do sono e utilização de eletrônicos. Os dados antropométricos, como peso corporal e altura, foram verificados na sala de Educação Física da escola através de uma balança digital com estadiômetro. Também foi utilizado o Questionário de autoestima - Escala de Rosenberg, que avalia a autoestima global sendo que esta medida permite um escore total que varia de 10 a 40. Para categorizar as crianças em baixa ou alta estima foi utilizado o ponto de corte de 25 pontos conforme estudo de Isomaa et al. (2013). Os estudantes que aceitaram participar e levaram o termo de consentimento assinado pelo responsável, responderam os questionários em sala de aula individualmente, com a presença de um pesquisador responsável. Os dados foram analisados por meio de estatística descritiva e inferencial. Nas análises descritivas obteve-se medidas de tendência central (média), medidas de dispersão (desvio padrão) e frequências, e posteriormente transformadas em dados categóricos quanto ao risco/segurança e estratificação por características sociodemográficas para comparação das médias. Entre os participantes do estudo que apresentaram estar em situação de risco quanto aos jogos de VG, 32,1% das crianças (n=45) jogaram em média 4,23 horas ($\pm 2,05$) que foi significativamente superior ($p < 0,001$) ao grupo considerável seguro, que apresentou 1,01 horas ($\pm 0,65$). Além disso, os meninos apresentaram valores significativamente maiores que as meninas quanto a prática ao risco de VG ($p < 0,001$), indo ao encontro de outros estudos sobre o tema que confirmam a prevalência de meninos com mais tempo gastos em VG, apresentando também maior risco de se tornarem jogadores patológicos (Gentile, 2011). Quando estratificado as crianças pelos grupos em turno que estudam (matutino x vespertino), autoestima (alto e baixa) e percepção do sono (Bom, regular e ruim), nosso estudo não identificou diferenças significativas. Existe uma maior prevalência quanto ao risco VG entre os meninos. Estudos com amostras mais abrangentes e que avaliem longitudinalmente crianças devem

ser realizados no futuro possibilitando novos achados e desfechos, verificando a incidência quanto ao risco de VG para crianças.

Tabela 1. Variáveis sociodemográficas das crianças e o total de prática de VG.

Amostra total (n=140)	Min	Máx.	Média (dp)
Idade	7	10	9,41 (0,69)
Peso	22,20	65,00	35,40(8,30)
Altura	1,23	1,53	1,38 (0,67)
IMC	13,52	29,76	18,37 (3,14)
Escore de Autoestima	20	40	32,35 (3,83)
Total VG	0	12	2,10 (1,96)

Tabela 2. Variáveis sociodemográficas e o total de prática de jogos eletrônicos em horas das crianças incluídas no estudo.

Variável	N	%	VG total Média (dp)	p-valor
<i>Tempo VG saudável</i>				
Seguro	95	67,9	1,10 (0,73)	<0,001
Risco	45	32,1	4,23 (2,05)	
<i>Sexo</i>				
Masculino	59	42,1	2,87 (2,24)	<0,001
Feminino	81	57,9	1,54 (1,51)	
<i>Turno que estuda</i>				
Matutino	46	32,9	2,45 (1,98)	0,060
Vespertino	94	67,1	1,93 (1,94)	
<i>IMC</i>				
Normal	94	67,1	1,90 (1,82)	0,197
Sobrepeso	37	26,4	2,09 (1,92)	
Obesidade	9	6,4	2,45 (0,95)	
<i>Autoestima</i>				
Alta autoestima	136	97,1	2,11 (1,98)	0,830
Baixa	4	2,9	1,70 (1,01)	
<i>Percepção de sono</i>				
Bom	116	82,9	1,90 (1,61)	0,140
Regular	19	13,6	2,71 (2,58)	
Ruim	5	3,6	4,60 (4,21)	

Palavras-chave: videogames; estudantes; saúde física, saúde mental.