

PREVALÊNCIA E RISCO DE JOGOS ELETRÔNICOS EM ADOLESCENTES: ESTUDO TRANSVERSAL DURANTE AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Verônica Maria Claudino¹, Whyllerton Cruz², Ana Santos³, Alexandro Andrade⁴

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

² Doutorando 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

Objetivos: Analisar a frequência de adolescentes quanto ao risco de jogos eletrônicos/videogames (VG) e comparar a média de VG diária (horas) de acordo com características sociodemográficas, percepção de sono e autoestima. **Método:** Trata-se de uma pesquisa teórica do tipo descritiva, de campo, quantitativo, com delineamento transversal. Os estudantes elegíveis para participar foram 79 adolescentes entre 11 e 14 anos, de uma escola particular da Grande Florianópolis/SC. Foi utilizado do instrumento de características sociodemográficas que obteve informações referentes aos dados individuais quanto ao tempo de VG diária e autoavaliação da qualidade do sono. Para verificar o IMC dos estudantes, os dados antropométricos foram verificados na sala de Educação Física da escola através de uma balança digital com estadiômetro. Além disso foi utilizada a escala de Rosenberg, que avalia a autoestima global sendo que esta medida de permite um escore total que varia de 10 a 40. Para categorizar os adolescentes em baixa ou alta estima foi utilizado o ponto de corte de 25 pontos conforme estudo de Isomaa et al. (2013) e Andrade et al. (2020). Os estudantes que aceitaram participar e devolveram o termo de consentimento assinado pelos responsáveis foram orientados a responder os questionários em sala de aula. A coleta foi realizada na própria escola, com mesas e cadeiras individuais, em local apropriado, com a presença de um pesquisador. Os dados foram tabulados e armazenados pelos programas *Statistical Package for Social Sciences – SPSS* (versão 20.0), e *Microsoft Excel* (versão 2010). Para análise dos dados utilizou-se estatística descritiva (média $\pm$ desvio padrão) e inferencial com testes *U* de *Mann-Whitney* entre dois grupos o teste de Kruskal-Wallis com mais de dois grupos. **Resultados/ Discussão:** Verificou-se que a maioria dos adolescentes está no grupo seguro em relação ao tempo de videogames (63,5%), praticando menos de 2 horas diárias conforme recomendação de Przybylski e Weinstein (2017). Esse grupo jogou em média 1,01 horas ($\pm 0,65$) por dia de videogames, tempo significativamente abaixo do grupo de risco, que teve uma média de 3,78 horas ($\pm 1,30$) de jogo diária. No entanto, os adolescentes do sexo masculino apresentaram um maior envolvimento considerado prejudicial quanto a prática de videogames, apresentando uma média superior ($3,25 \pm 1,78$) de tempo de VG do que o sexo feminino $1,68 \pm 1,38$). Outros estudos confirmam maior prevalência de meninos com maior tempo jogando em VG, sendo indicado que isso ocorra devido a indústria dos jogos priorizar atrair o público masculino (Gentile, 2011). Não foram observadas diferenças significativas entre outras variáveis sociodemográficas. **Conclusão:** Existe uma maior prevalência quanto ao risco VG entre adolescentes do sexo masculino. É

importante considerar acompanhamento longitudinal para observar aspectos relacionados a incidência e investigar uma amostra mais abrangente além de comparar com estudantes de outras escolas.

Tabela 1. Variáveis sociodemográficas e o total de prática de jogos eletrônicos em horas dos adolescentes incluídos no estudo.

Variável	N	%	VG total Média (dp)	p-valor
Amostra total	79	100	2,24 (1,69)	-
<i>Tempo VG saudável</i>				
Seguro	44	63,5	1,01 (0,65)	<0,001
Risco	35	36,5	3,78 (1,30)	
<i>Sexo</i>				
Masculino	28	35,4	3,25 (1,78)	<0,001
Feminino	51	64,6	1,68 (1,38)	
<i>Turno que estuda</i>				
Matutino	42	53,2	2,42(1,75)	0,262
Vespertino	37	46,8	2,02 (1,63)	
<i>Autoestima</i>				
Alta autoestima	56	70,9	2,43 (1,58)	0,355
Baixa autoestima	23	29,1	2,16(1,75)	
<i>Percepção de sono</i>				
Bom	49	62,0	1,96 (1,71)	0,566
Regular	17	21,5	2,55 (1,45)	
Ruim	13	16,5	2,88 (1,82)	

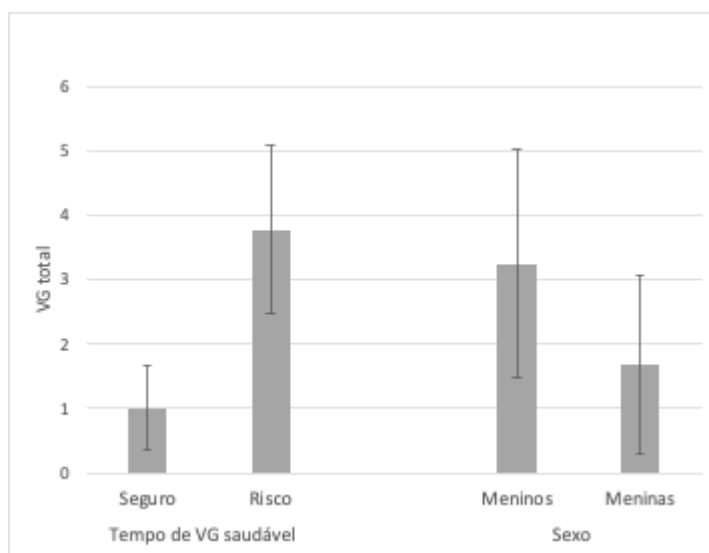


Figura 1. VG total entre tempo VG saudável e sexo

Palavras-chave: Adolescentes; Videogame; Saúde física; Saúde mental