

# Utilização de Videojogos em Idades Precoces:



## Uma preocupação atual

Ana Sofia Vitorino<sup>1</sup>, Mariana Nogueira<sup>2</sup>

<sup>1</sup>UCSP Parede ACES de Cascais, <sup>2</sup>Hospital CUF Descobertas, Centro da Criança



## INTRODUÇÃO E OBJETIVOS

Com o avanço das tecnologias, a **internet e os videojogos (VDJ)** tornaram-se as principais atividades de lazer das crianças. O seu uso indevido pode provocar: sedentarismo, obesidade, alteração do padrão do sono, ansiedade e dependência. A **Academia Americana de Pediatria (AAP)** recomenda uma utilização diária inferior a 2H. O **uso excessivo de VDJ** tem sido estudado sob o prisma de **comportamentos aditivos**. Estudos mostram que 5-11% das crianças entre 10-18 anos apresentam **consumos considerados aditivos**. A quinta edição do **Manual de Diagnóstico e Estatísticas de Distúrbios Mentais (DSM-5)** já prevê este diagnóstico. Este trabalho pretende caraterizar os hábitos de utilização dos VDJ num grupo de alunos do concelho de Cascais, determinar a prevalência do consumo aditivo de VDJ nesta população e identificar os fatores de risco e/ou protetores deste consumo.

## METODOLOGIA

- **Estudo transversal e observacional** de um grupo de **crianças do 6º ano de escolaridade** de Escolas Públicas do Concelho de Cascais.
- Pedido previamente autorização ao responsável da Saúde Escolar, às escolas envolvidas e aos Encarregados de Educação para a participação das crianças no estudo.
- Preenchimento de um questionário anónimo de autopreenchimento pela população-alvo (perguntas fechadas e de resposta curta).
- Feito pré-teste (n=20 crianças). **Excluídas** as crianças sem autorizações assinadas pelos Encarregados de Educação.
- **Critério de consumo aditivo (CCA):** resposta 'sim' a pelo menos 5 de 9 itens adaptados dos critérios DSM-5.
- **Estudo estatístico:** SPSS

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Obtidos **152 questionários preenchidos** (79,2% participação).  
♀ 47% (n=71)    ♂ 53% (n=80)  
Idades compreendidas entre 10-14 anos (média: 11,5 anos).

Gráfico 2: Tempo de utilização dos VDJ.

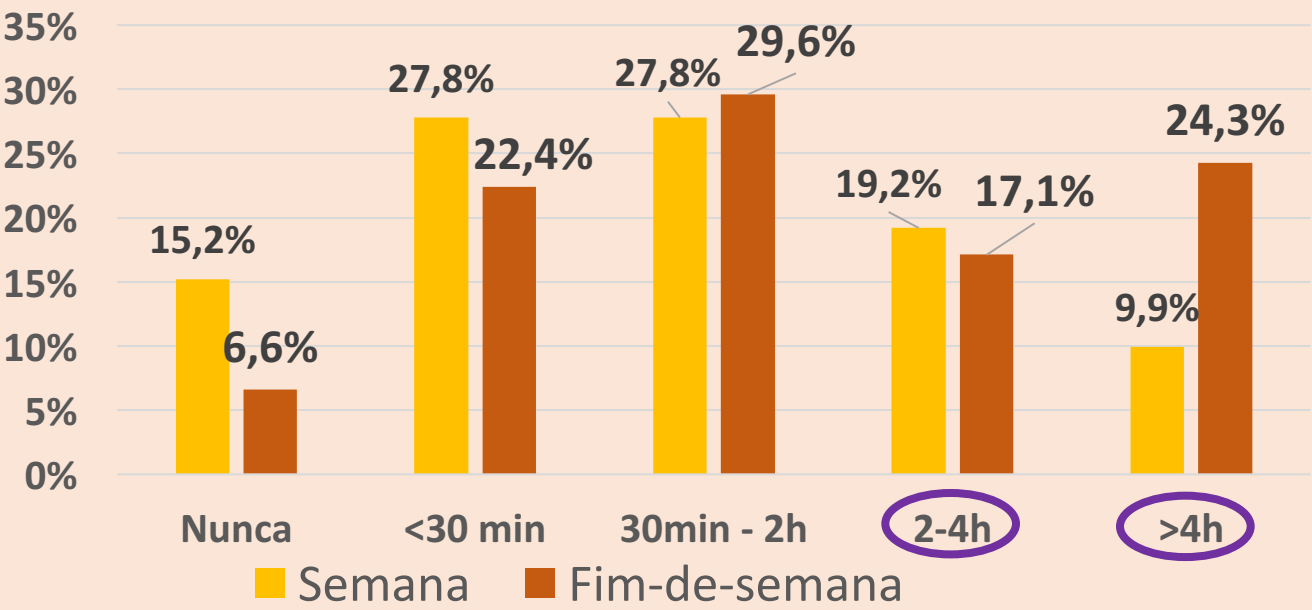


Gráfico 1: Idade em que tiveram o 1º dispositivo eletrónico e que começaram a jogar.

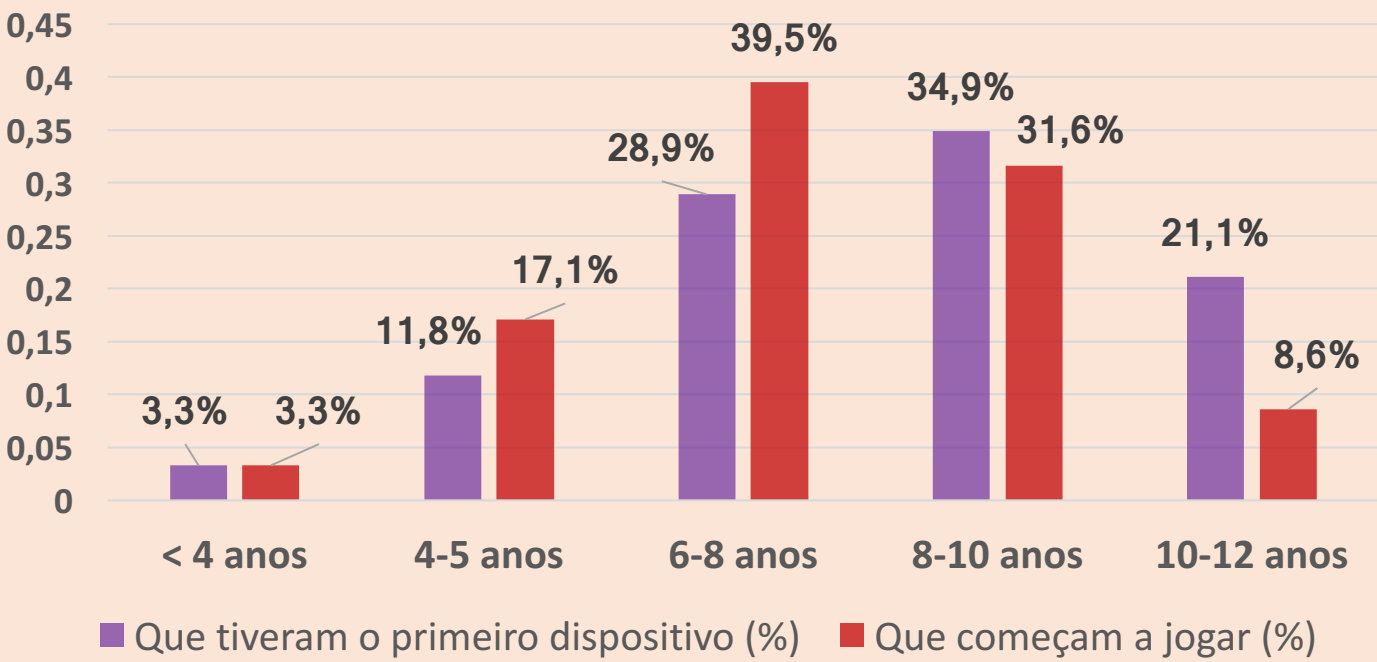


Tabela 1: Fatores de risco e protetores para desenvolvimento de comportamentos de risco

|                              |                    | Consumo aditivo | Comportamento de risco |
|------------------------------|--------------------|-----------------|------------------------|
| Tempo utilização diário      | Fatores de risco   | p > 0,05        | p < 0,05 <sup>1</sup>  |
| Idade de início              |                    | p > 0,05        | p > 0,05               |
| Com quem joga                |                    | p > 0,05        | p > 0,05               |
| Jogos ação, luta e online    |                    | p > 0,05        | p < 0,05 <sup>1</sup>  |
| Tempo médio sono             |                    | p > 0,05        | p < 0,05 <sup>2</sup>  |
| Habilitações literárias pais | Fatores protetores | p > 0,05        | p > 0,05               |
| Atividades extracurriculares |                    | p > 0,05        | p > 0,05               |

- A maioria das crianças joga: sozinho (70,9%) ou com amigos (58,9%)
- **Tipos de jogos favoritos:** ação e jogos online (multiplayer).
- 33% das crianças apresentam **comportamentos de risco** e 3,9% cumpre **CCA**. Não foi estabelecida uma relação significativamente estatística entre a presença de comportamentos de risco ou CCA e o rendimento escolar.
- **Limitações do estudo:** instrumento não validado, amostra de 1 concelho, apenas alunos de Escolas Públicas.

## CONCLUSÃO

Com este estudo foi possível **conhecer a realidade de utilização de VDJ nesta região** e iniciar estratégias de **intervenção na comunidade** com vista à promoção da saúde em idades precoces. Iniciou-se sessões de Educação para a Saúde para alunos de 6º ano sobre o tema “Consumos Aditivos sem Substância” e participamos na sessão temática “Tecnologi@ com H@rmoni@”, promovida pela Unidade de Cuidados na Comunidade (UCC) Girassol, do ACES Cascais, onde foi abordado o tema dos videojogos aos pais e familiares das crianças das escolas envolvidas.