



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO – CEDUC
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO – CAMPUS I
CURSO DE GRADUAÇÃO LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

MARCYANE DE SOUZA ALBUQUERQUE

**AS CRIANÇAS E O VÍDEO GAME: A PERCEPÇÃO DE MÃES
SOBRE A INFLUÊNCIA DO VÍDEO GAME NO COTIDIANO DOS
SEUS FILHOS**

CAMPINA GRANDE – PB

2011

MARCYANE DE SOUZA ALBUQUERQUE

**AS CRIANÇAS E O VÍDEO GAME: A PERCEPÇÃO DE MÃES
SOBRE A INFLUÊNCIA DO VÍDEO GAME NO COTIDIANO DOS
SEUS FILHOS**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Departamento de Educação,
Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia
da Universidade Estadual da Paraíba, em
cumprimento às exigências para obtenção
do grau de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Prof^a Ms. Marta Lúcia de
Souza Celino

CAMPINA GRANDE – PB

2011

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL – UEPB

A345c Albuquerque, Marcyane de Souza.
 As crianças e o vídeo game [manuscrito]: a percepção de
 mães sobre a influência do vídeo game no cotidiano dos seus
 filhos. / Marcyane de Souza Albuquerque. – 2011.
 26f. : il. color.

 Digitado.
 Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em
 Pedagogia) – Universidade Estadual da Paraíba, Centro de
 Educação, 2011.
 “Orientação: Profa. Ms. Marta Lúcia de Souza Celino
 Departamento de Educação”.

 1.Vídeo game. 2.Mães. 3. Crianças. 4. Comportamento.
 5. Escola I. Título.

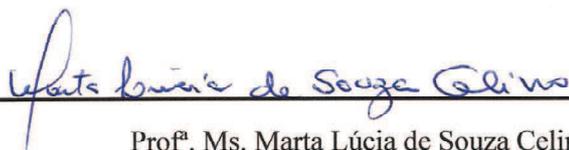
MARCYANE DE SOUZA ALBUQUERQUE

**AS CRIANÇAS E O VÍDEO GAME: A PERCEPÇÃO DE MÃES SOBRE
A INFLUÊNCIA DO VÍDEO GAME NO COTIDIANO DOS SEUS
FILHOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Educação, Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento às exigências para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia.

Aprovada em 24 / 11 /2011

BANCA EXAMINADORA



Profª. Ms. Marta Lúcia de Souza Celino/UEPB

(Orientadora)



Profª. Ms. Maria Lúcia Serafim/UEPB

(Examinadora)



Profª. Ms. Tereza Cristina Vasconcelos/UEPB

(examinadora)

AGRADECIMENTOS

A Deus, que foi meu maior porto seguro, iluminando o meu caminho. Com a ajuda Dele encontrei forças para chegar ao final dessa jornada.

A meus pais e familiares que sempre me ajudaram e me deram forças nos estudos.

A meu esposo, Pedro Paulo, que de forma especial e carinhosa, me deu força e coragem, me apoiando nos momentos de dificuldades.

Ao meu filho Lucas, que embora não tivesse conhecimento disto, iluminou de maneira especial os meus pensamentos me lavando a buscar mais conhecimentos.

A minha professora e orientadora Marta Lúcia de Souza Celino, pelo apoio e paciência.

A meus amigos e colegas de classe pela amizade e confiança que recebi, durante toda essa jornada.

AS CRIANÇAS E O VÍDEO GAME: A PERCEPÇÃO DE MÃES SOBRE A INFLUÊNCIA DO VÍDEO GAME NO COTIDIANO DOS SEUS FILHOS

RESUMO

ALBUQUERQUE, Marcyane de Souza¹

Este artigo trata da percepção de mães sobre o uso do vídeo game no cotidiano dos seus filhos. Nele foram abordados alguns aspectos relacionados ao vídeo game, procurando mostrar como as mães lidam com este artefato cultural que atualmente atrai tanto a atenção das crianças, e acabam por influenciar seus modos de agir e seu comportamento. Tem como objetivo geral investigar como as mães lidam com a influência do vídeo game no cotidiano dos seus filhos e conseqüentemente na sua formação cultural. No que se refere a abordagem metodológica trata-se de uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório. A população escolhida foi composta por mães de crianças com idade de 6 a 10 anos, estudantes da educação infantil e 1ª fase do ensino fundamental, de duas escolas particulares. A amostra foi feita com 10 mães, divididas em dois grupos: 3 são mães de crianças de 6 anos (Grupo A) e 7 são mães de crianças entre 8 a 10 anos (Grupo B). Para a obtenção dos dados optou-se pela aplicação de um questionário, composto por 13 itens. Os resultados revelaram que as mães de um modo geral se preocupam com as possíveis conseqüências que o vídeo game pode ocasionar no desenvolvimento escolar dos seus filhos, como também no seu comportamento, pois estes, sejam do grupo A ou do grupo B, tem como brinquedo preferido o vídeo game e como jogos, os de luta. Pode-se constatar que a maioria das mães não tem conhecimento se a escola vem ensinando seu filho a dividir o tempo entre estudos e o uso do vídeo game, o que vem a ser preocupante, pois a escola deveria se posicionar frente a este artefato cultural que já faz parte da vida da criança. Diante de tais constatações, é importante que a família e a escola estejam atentas e em constante interação para que a influência do vídeo game possa trazer benefícios na formação da criança.

Palavras-chave: Vídeo game, Mães, Crianças, Comportamento, Escola

¹ Aluna concluinte do curso de licenciatura em Pedagogia da UEPB

AS CRIANÇAS E O VÍDEO GAME: A PERCEPÇÃO DE MÃES SOBRE A INFLUÊNCIA DO VÍDEO GAME NO COTIDIANO DOS SEUS FILHOS.

1- INTRODUÇÃO

O que nos torna humanos é a capacidade de utilizar instrumentos simbólicos para completar nossa atividade cognitiva.(VYGOTSKY, *apud* Arruda, 2011, p.78)

Vivemos em uma sociedade onde a informação e a tecnologia tem um papel fundamental no nosso dia a dia, e o domínio dessas tecnologias tem se tornado algo cada vez mais comum desde a infância até a vida adulta, com o uso de televisão, celulares, *internet*, computadores, vídeo games entre outras mídias.

Dentre tantas mídias existentes, enfatizamos nesta pesquisa o vídeo game e sua influência na vida da criança, pois hoje este artefato cultural tem chamado a atenção de muitos pais e educadores, devido ao grande interesse que as crianças adquirem após o contato com ele. Como uma forma de entretenimento tão estimuladora, o vídeo game permite com que a criança realize tudo o que deseja podendo obter a satisfação simbólica do desejo de ser grande e do anseio de ser livre, através dos mais diversos jogos que eles proporcionam.

Quanto mais o tempo passa, mais a tecnologia se torna avançada e surgem consoles² cada vez mais modernos. Com mais de trinta anos de existência, os primeiros vídeo games já deram lugar às versões mais modernas como o Playstation 3 da Sony, o Wii da Nitendo e o Xbox360 da Microsoft, que buscam com seus mais diversos e modernos jogos uma maior interatividade com seus jogadores.

² Consoles: jogos eletrônicos que podem estar contidos em cartuchos ou discos de leitura ótica como CDs ou DVDs.

O Playstation 3 é a nova versão do Playstation 2, dando a possibilidade dos jogos serem distribuídos em apenas um disco; o Wii não utiliza mais os controles, dando lugar as pistolas, as guitarras e aos tapetes de dança; e o Xbox360 permite que os jogos e jogadores interajam entre si, ele possui um dispositivo dotado de câmera que detecta movimentos, com capacidade para reconhecer rostos e vozes, os jogos incluem modalidades esportivas como o boxe e o boliche.

Esses diversos tipos e opções de games existentes no mercado despertam na criança a curiosidade e a vontade de adquiri-los, pois vivendo em uma sociedade capitalista existe a necessidade do consumo, isso acaba por influenciar na vida da criança que já desde pequena tem que se adequar a este modelo de sociedade que leva ao consumismo alienado de produtos industrializados, como o vídeo game.

Diante de um assunto bastante atual e questionador adotei como tema de pesquisa do TCC (trabalho de conclusão de curso): “As crianças e o vídeo game: A percepção de mães sobre a influência do vídeo game no cotidiano dos seus filhos”. A pesquisa teve como metodologia, a qualitativa de caráter exploratório.

Através de uma amostra com 10 mães de crianças de 6 a 10 anos, analisamos as opiniões das mesmas com base na coleta de dados, feita através de um questionário com questões subjetivas.

O objetivo geral foi investigar como as mães lidam com a influência do vídeo game no cotidiano dos seus filhos e conseqüentemente na sua formação cultural, por isso, diante do que foi exposto no questionário pudemos ver como as mães convivem com este artefato cultural bastante abrangente e que divide opiniões. De um modo geral percebemos como as mães se preocupam com as possíveis consequências negativas que o vídeo game pode trazer para o desenvolvimento dos seus filhos, caso ele não seja bem utilizado.

Sabemos que o sistema produtivo atual (capitalismo) exige que os pais estejam a maior parte do tempo fora de casa, fazendo com que o vídeo game muitas vezes se torne uma espécie de “passa tempo” das crianças para que as mesmas não sintam tanto a falta dos pais, ou seja, a presença deles na vida dos filhos é de certa forma substituída consideravelmente pelo uso do vídeo game, fazendo com que as crianças se espelhem na personalidade dos personagens dos jogos. Portanto, é importante relacionar o nível

de educação que os pais passam para os filhos com o nível de educação que os games proporcionam, sobretudo pelo fato de uma possível influência negativa que alguns jogos violentos possam proporcionar.

Não podemos esquecer da escola, que tem um importante papel em tudo que diz respeito a educação da criança e o uso do vídeo game, e sua influência não pode ficar a margem ou passar despercebido de todo o corpo docente. Esta pesquisa também procurou constatar o nível de envolvimento da escola com a influência do vídeo game na vida de seus discentes, pois na escola sempre foi ensinado, desde a fase inicial da escolarização da criança, diversos tipos de jogos e brincadeiras que sem dúvida alguma tem participação importante no desenvolvimento cognitivo e motor da criança. Como o vídeo game também é um jogo que faz parte da vida das crianças dos dias atuais, essa realidade exige da escola uma posição acerca da consciência dos limites e possibilidades que os jogos de vídeo game devem apresentar no cotidiano das crianças, ou seja, é necessário uma “atualização” da opinião da escola sobre os jogos contemporâneos, que por sua vez possui as suas particularidades como afirma Arruda (2011,p.86):

Os jogos digitais contemporâneos não possuem diferenças no que concerne a sua concepção de jogo, contudo, quando comparados com os jogos de outros tempos, a sua característica hipermediática intensifica as interações sociais e as experiências vivenciadas pelos jogadores.

É possível afirmar que a pesquisa traga resultados indicadores que possam ajudar pais e educadores a lidarem com os novos artefatos culturais de modo a ampliarem suas visões a cerca da influência dos mesmos nas subjetividades infantis, contribuindo para uma melhor educação familiar e escolar.

2 AS CRIANÇAS E O VÍDEO GAME: A PERCEPÇÃO DE MÃES SOBRE A INFLUÊNCIA DO VÍDEO GAME NO COTIDIANO DOS SEUS FILHOS.

2.1- UM POUCO DA HISTÓRIA DO VÍDEO GAME

O primeiro vídeo game foi desenvolvido em 1962 por Slug Russel, Wayne Witanem e Martin Graetz, nos Estados Unidos, baseado em protótipos de vários equipamentos, eles decidiram criar um primeiro jogo eletrônico para suas horas vagas, o Spacewar. Mas foi em 1972 que o primeiro vídeo game começou a ser vendido nos Estados Unidos, o chamado Odissey (figura 1), elaborado pela Magnavox, e no Brasil este só começou a ser comercializado no final da década de 70. (ON LINE).

Depois do lançamento do Odissey, surge o fenômeno que foi considerado um símbolo cultural dos anos 80 e um fenômeno de vendas, projetado por Nolan Bushnell, o Console Atari 2600 (figura 2), lançado em 1978 nos Estados Unidos e em 1983 no Brasil. Após a quebra do Console Atari 2600 no início dos anos 80, o Nitendo tomou o seu lugar, o primeiro sucesso de vendas foi o Console Famicom de 8 bites que foi batizado de NES (Nitendo Entertainment System). Sob o NES (figura 3), foram feitos jogos famosíssimos, como Mário Brós(aventura), Donkey Kong(aventura), entre outros.

ODYSSEY



figura 1

ATARI



figura 2

NITENDO NES 8 BITES



Figura 3

Enquanto a Nintendo crescia e se consolidava como a maior no mundo dos consoles, a SEGA, outra empresa japonesa, também se desenvolvia. Para concorrer com o NES, a empresa lançou o Master System. Sabendo que não iria ultrapassar a Nintendo na guerra dos 8 bits, a SEGA desenvolveu um novo console, de 16 bits: o Mega Drive. A líder, Nintendo, obviamente entrou na disputa e lançou um dos maiores sucessos de toda a história do videogame: o Super NES. Este é um dos clássicos episódios da história do videogame. Enquanto o console da SEGA tinha mais jogos, o da Nintendo era mais avançado e possuía melhores gráficos. Afinal, quem nunca ouviu falar da disputa entre Mario e Sonic, Nintendo e Sega, respectivamente?

Após longas disputas, entra no mundo dos games uma grande concorrente: a Sony, dando início também a uma nova geração de consoles. Nesse momento, a SEGA lançou sem muito sucesso seu 32 bits, o Saturn. A Nintendo surpreendeu todo o mundo anunciando o N64, com gráficos de 64 bits. Outro importantíssimo fato é o lançamento do Playstation, da Sony, que por possuir uma grande biblioteca de jogos, tornou-se o líder da geração, com 100 milhões de consoles vendidos.

Em 2000, é lançado a última geração, o famoso Playstation 2, da Sony, passando a ter mídias em formato de DVD. A mais recente geração de consoles se resume nos três lançamentos das mesmas fabricantes da geração passada. A disputa entre o Playstation 3(figura 4), da Sony; o Wii, da Nintendo; e o Xbox 360(figura5), da Microsoft; parece que vai durar um bom tempo. Se a Sony preferiu esperar (e muito)

para lançar seu PS3 com gráficos futuristas, a Nintendo conta com seu gigantesco acervo de games antigos, além de uma forma inovadora de se jogar. A Microsoft também possui uma enorme experiência no mundo dos softwares, o que pode lhe dar significativas vantagens nessa disputa.

PLAYSTATION 3



Figura 4

X BOX 360



Figura 5

Os videogames possuem tanto sucesso na atualidade, que de 1999 a 2004, a indústria dos games faturou 21 bilhões de dólares, mais que duas vezes o faturamento de todos os filmes de Hollywood no mesmo período.

2.2 VIDEO GAME E EDUCAÇÃO

Com o crescimento da indústria dos jogos eletrônicos como o vídeo game, muito se questiona a respeito da influência direta desses jogos na formação cultural e no comportamento das crianças e como produto de consumo, constitui um instrumento de lazer e entretenimento, cujo alcance é cada vez mais amplo nas brincadeiras infantis. O intrigante, e talvez o maior motivo de sucesso e atração do game, é a sua mistura de

jogo e realidade. Afinal, são pessoas reais, convivendo sob regras lúdicas e as regras são totalmente livres, elas dependerão apenas do jogador.

Significa que a criança leva muito a sério aquilo que o adulto considera como brincadeira, mera fantasia infantil. Normalmente ao criar um mundo de fantasia, a criança investe muito de emoção, buscando manter a separação entre a realidade e o seu desejo de que a fantasia se concretize.(ZANOLLA, 2010, p.15).

Diante dos games as crianças estão entregues ao pleno entretenimento, passando a maioria do tempo diante dos jogos, absorvendo com grande facilidade o que é disposto a eles, enquanto que na escola estão focados em aprender, e por grande parte dos alunos, apresentarem resistência a este processo, isso vem a ser uma grande preocupação para os pais. Como afirma Friedmann (1996, p.128) “O brincar é fundamental para que a todo momento nós precisamos construir e transformar a experiência do nosso eu”, mas os jogos de vídeo game, além de uma brincadeira lúdica pode ser utilizado para outros fins, podendo trazer para a criança em desenvolvimento, tanto pontos negativos como positivos.

Um dos pontos negativos seria a mudança de comportamento, pois a maioria das crianças, de acordo com a pesquisa, tem como preferência de brinquedo, o vídeo game e de jogos, os de luta, justamente na idade que deveriam estar aprendendo formas saudáveis de se relacionar com outras pessoas. Como afirma Zanolla (2010, p.86):

O computador e o vídeo game, assim como a televisão, o cinema e mesmo o livro, são instrumentos passíveis de promover tanto a emancipação, quanto a violência e a barbárie. O que está em jogo é a possibilidade de a mediação cumprir com sua promessa de levar a criança a aprendizagem e a consciência.

Não podemos esquecer que o game também pode trazer para a criança aspectos positivos, sendo este bem utilizado, é uma excelente ferramenta para o aprendizado. Um dos pontos positivos é o aspecto lúdico dos games que possibilita à criança o estímulo, o divertimento, a motivação, estimulando-as a desenvolverem a criatividade, o raciocínio lógico como também habilidades cognitivas e motoras. Alves (2006, p.146) expõe que:

Dentro desta perspectiva, podemos inferir que os jogos são tecnologias, compreendidas por Levy (1993,1998) como elementos que reorganizam e modificam a ecologia cognitiva dos indivíduos, o que promove a construção ou reorganização de funções cognitivas, como a memória, a atenção, a criatividade, a imaginação, e contribui

para determinar o modo de percepção e intelecção pelo qual o sujeito conhece o objeto

Portanto, em função da grande influência do vídeo game na vida das crianças é muito importante ajudar pais e educadores a entender como explorar seus benefícios e minimizar seus possíveis danos. A atividade lúdica pode ser considerada um recurso bastante eficiente para ser utilizado pelo educador e também pelos pais. “Logo, as experiências mediadas por tecnologias que utilizam a realidade virtual, abrem novas janelas nos processos de criação, transformando os modos de ser”(ALVES, 2006, p.152).

Sabemos o quanto a educação é importante em nossas vidas. A base familiar é o começo para uma boa educação, e a escola como ambiente essencial para a criança, complementa essa educação. Tendo a educação, seu auge em nossa infância é a fase de nossas vidas onde estamos em processo de desenvolvimento de nossa formação, tanto caráter quanto conhecimento do mundo, lá temos a chance de adquirir os instrumentos que possibilitam o acesso ao saber elaborado. É sabendo disso que os pais se preocupam com o futuro dos seus filhos.

Uma educação crítica desde a infância, dentre outras vantagens alertaria a criança sobre as ideologias da indústria cultural. Assim, a escola cumpriria o seu papel de ser uma mediadora para a superação da alienação. Essa atuação da escola partiria inicialmente da desmistificação dos meios de comunicação principalmente a televisão, o computador e o vídeo game, que são de grande alcance. O problema é que a escola nem sempre se dispõe a esta desmistificação, prevalece uma visão romântica sobre os efeitos lúdicos da tecnologia da informação. Isso acontece em relação aos jogos pedagógicos e às metodologias, que se utiliza de instrumentos tecnológicos de maneira didática sem o reconhecimento de suas contradições inerentes ao processo educativo. (ZANOLLA, 2010,p.74)

Concordando com Zanolla (op. cit.) quanto ao papel formativo da escola e da necessidade de refletir sobre os conteúdos culturais que circulam em diferentes mídias em nossa sociedade - principalmente a opção feita neste estudo de pesquisar sobre o uso de videogames por crianças – chamo a atenção para o fato de pensarmos as culturas nas quais estão imersos crianças e jovens que adentram o espaço escolar ano após ano. Realizar esta pesquisa representa para mim uma possibilidade de trazer à reflexão, ou porque não dizer, à provocação, de mães sobre a necessidade de questionar as culturas que são veiculadas nas diferentes mídias, antes de expor suas crianças ao contato direto com as mesmas, sem problematizá-las.

2.3- RESULTADOS DA PESQUISA

O presente estudo é qualitativo por que, busca entender um fenômeno específico ao invés de estatísticas, regras e outras generalizações e se caracteriza como uma pesquisa exploratória, por que visa proporcionar uma visão geral de um determinado fato, por meio de uma amostra com pessoas que tem experiências práticas com o problema pesquisado. Como afirma Triviños (1987, p.109) “Os estudos exploratórios permitem ao investigador aumentar sua experiência em torno de um determinado problema”.

De acordo com Rampazzo (2005), a pesquisa qualitativa busca compreender especificamente um determinado fato, dentro de um contexto fluente de relações, o pesquisador desenvolve conceitos, idéias que se manifestam a partir de padrões encontrados e compreendidos dentro de um contexto específico ao invés de coletados por meio de quantidades e números.

O instrumento utilizado na coleta de dados foi um questionário composto por 13 itens com questões subjetivas, os sujeitos pesquisados foram no total de 10 mães, sendo que 3 são mães de crianças de 6 anos (Grupo A) e 7 são mães de crianças entre 8 e 10 anos (Grupo B) todos estudantes do ensino fundamental de duas escolas particulares na cidade de campina grande.

Como o objetivo geral é investigar como as mães lidam com a influência do vídeo game no cotidiano dos seus filhos e conseqüentemente na sua formação cultural, no questionário foram expostos vários assuntos a respeito do tema.

As três primeiras questões foram para saber das mães algumas informações pessoais do seu filho como: o sexo, a idade e o ano que ele está estudando.

A quarta questão formulada foi: “qual o tipo de brinquedo preferido pelo filho quando este não está na escola?”. A partir das respostas dos sujeitos pesquisados identificamos que no Grupo A, 67% das mães disseram que seus filhos tem como brinquedo preferido o vídeo game e 33% responderam bonecos e carrinhos. No Grupo B 72% das mães responderam que seus filhos tem o vídeo game como preferência em

suas brincadeiras enquanto que 14% disseram que a preferência deles é bola e bicicleta e os outros 14% desenhar personagens dos desenhos animados, como expressa a figura 1 e 2 dos dois grupos pesquisados.

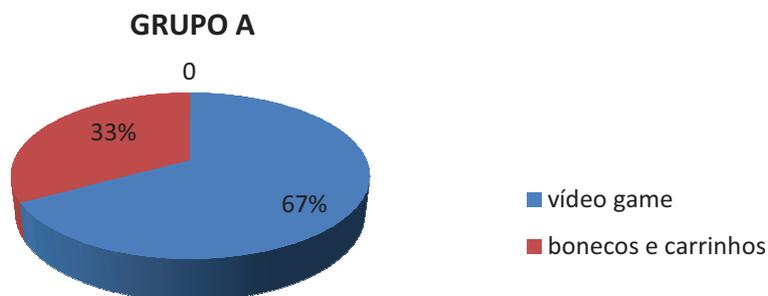


Figura 1: Brinquedos preferidos pelos filhos

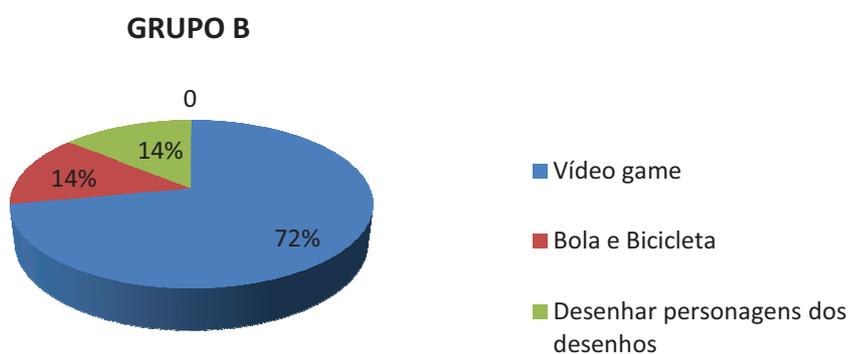


Figura 2: Brinquedos preferidos pelos filhos

Com isso vimos que de uma forma geral o vídeo game faz parte do cotidiano das crianças, pois a maioria delas o tem como brinquedo preferido. Esse resultado já era esperado já que atualmente as crianças ingressam cada vez mais cedo no mundo digital.

A quinta questão vem complementar a questão anterior, pois nela queríamos saber das mães se seus filhos jogam no vídeo game. A resposta foi unânime, 100% delas

sejam do grupo A ou B afirmaram que seus filhos, tem contato direto com este artefato cultural, mesmo não sendo o seu brinquedo preferido.

Para Vygotsky (2007, p.64) “É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança”. Uma vez que o brincar ensina a criança a dirigir seu comportamento, e as ações surgem das ideias. O vídeo game é visto como um brinquedo na medida em que ele passa a fazer parte do universo lúdico da criança, proporcionando estruturas básicas de consciência e da imaginação. Também na brincadeira se observa que uma criança que não conseguia resolver um determinado problema, e no final consegue resolver, ela sente prazer na realização, por isso a criança se envolve e se interessa mais.

Procuramos também saber das mães na sexta questão os níveis de interesse dos filhos pelo uso do vídeo game, 10% do grupo B disse que o nível de interesse era normal enquanto que 100% do grupo A e 90% do Grupo B, disse de forma bem clara e direta que o nível era altíssimo, confirmando mais uma vez o quanto o vídeo game é parte integrante na vida das crianças.

Na sétima questão procuramos saber se a escola tem ensinado a criança a dividir o tempo entre estudos e vídeo game, pois vivendo hoje numa sociedade informatizada, os novos paradigmas da educação consideram que os alunos devem ser preparados para conviver numa sociedade em constante mudança. Como argumenta Kuhlmann (1999, p.57).

Se a criança vem ao mundo e se desenvolve em interação com a realidade social, cultural, e natural, é possível pensar uma proposta educacional que lhe permita conhecer este mundo, a partir do profundo respeito por ela. Ainda não é o momento de sistematizar o mundo para apresentá-lo a criança: trata-se de vivê-lo, de proporcionar-lhe experiências ricas e diversificadas.

Nessa perspectiva não é novidade falar da necessidade da escola facilitar processos onde o estudante possa ter prazer em estudar, prazer em estar na escola e prazer em aprender, sobretudo quando se insere no contexto escolar ou no mundo infantil elementos de grande poder de interação e sedução como o vídeo game, pois apenas uma mãe de cada grupo disse que a escola tem ensinado o seu filho a dividir o tempo entre estudos e vídeo game, isso expressa bem que a realidade educacional ainda precisa melhorar bastante a respeito deste processo. Segundo Zanola (2010, p.172) “A

escola deveria [...] se posicionar frente a instrumentos deformadores da consciência, como os conteúdos violentos dos jogos na infância.”

Quando se joga o game o principal objetivo é o entretenimento, e mesmo sendo um propósito de lazer e diversão, os games são de forma geral bem complexos, há diversos estilos de jogos que despertam na criança a curiosidade, estimula a criatividade, criam situações, espaços, acontecimentos e reações que estimula a percepção da criança e também pode influenciar no seu comportamento. Como se pode ver nas figuras 3, 4, 5 e 6.



Figura 3: jogo de estratégia (LITTLE BIG PLANET)

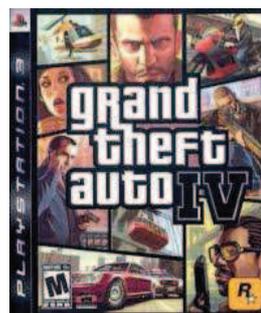


Figura 4: Jogo de corrida de carro(GTA)-ação e violência

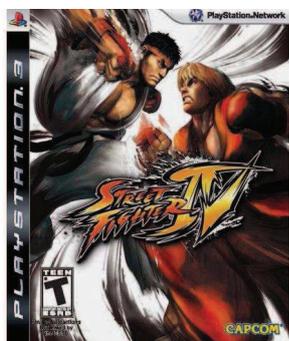


Figura 5: jogo de luta (STREET FIGHTER)



Figura 6: jogo violento (COUNTER STRIKE)

Mediante as considerações anteriores vimos a necessidade de elaborar uma oitava questão na qual as mães tinham que responder quais os estilos de vídeos games preferidos pelos filhos, 100% das mães do grupo A, afirmaram que seus filhos tem preferência pelos jogos de luta. Não aconteceu o mesmo com as mães do grupo B, 57% delas responderam que seus filhos tem preferência por jogos de luta, 28,5% afirmaram a preferência dos filhos por jogos de estratégia e 14,5% delas afirmaram que seus filhos preferem mesmo os jogos de corrida de carro como demonstra as figuras 7 e 8 abaixo

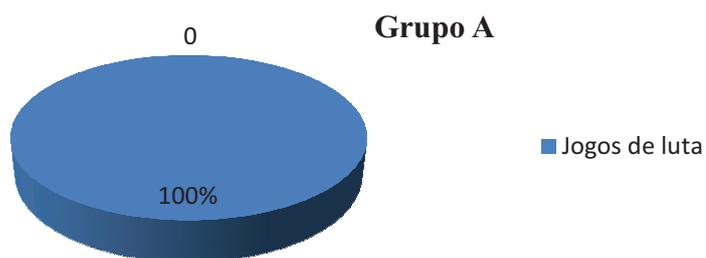


Figura 7: Estilos de game preferido pelo filho

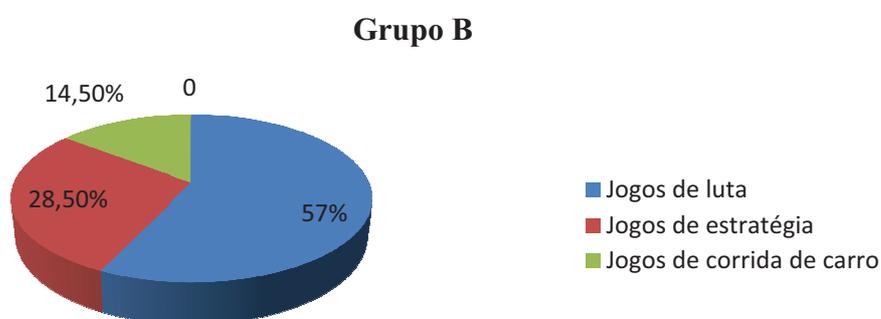


Figura 8: Estilos de game preferido pelo filho

As respostas apresentadas indicam que apesar dos jogos de estratégia e de corrida de carro fazerem parte dos jogos dessas crianças a maioria delas, tem preferência por jogos de luta. De acordo com Jones *apud* Zanolla (2010, p.83):

A violência do entretenimento compreende bem mais do que as fantasias de super heróis do início da vida. Ela assume formas mais problemáticas e representa papéis mais complexos. Mas, no fundo, tem a ver com a satisfação de se sentir grande e forte, com a liberdade de ser capaz de sobreviver a qualquer coisa e superar qualquer obstáculo. Tem a ver com ação, poder e controle sobre a vida.

Para enfatizar ainda mais sobre o tema procuramos também com a nona questão, saber a atitude das mães com relação ao tempo utilizado com os estudos e com o uso do vídeo game. No grupo A, 100% dos sujeitos pesquisados disseram que seus filhos só

jogam no vídeo game depois de realizar as atividades da escola, o mesmo não aconteceu com o grupo B, 57% das mães disseram que seus filhos só jogam no vídeo game apenas nos finais de semana, enquanto que 42% assim como no grupo A, que eles só jogam depois de realizar as atividades da escola. Isso mostra que as mães de forma geral, mesmo com os afazeres do dia-a-dia, se preocupam com o futuro dos seus filhos e fazem de tudo para que o vídeo game não atrapalhe no seu desenvolvimento escolar.

A formação social da criança depende de uma variedade de elementos, que vão desde o seu nível econômico e estrutural até o familiar e individual. A consciência do nível de influência do jogo eletrônico depende também dos fatores familiares que envolvem a criança e o adulto, por exemplo, a disponibilidade de tempo que os pais dispensam aos filhos e a maneira como administram esse tempo podem demonstrar o grau de intimidade e afetividade entre eles. (ZANOLLA, 2010, p.134)

Por isso, a presença dos pais sempre se faz necessária na educação dos filhos. E hoje, o que se vê são crianças carentes, que se encontram perdidas entre a internet, a TV e sobretudo, o vídeo game. O que gera problemas na educação das crianças não é o fato dos pais trabalharem fora, mas a maneira como se comprometem com a educação dos seus filhos, a forma como administram seu tempo e o tipo efetivo de educação. Alguns pais podem estar fisicamente próximos dos seus filhos durante a maior parte do dia, mas podem não estar efetivamente disponíveis, pois não ocorre aquela interação que é tão importante entre pais e filhos. Por outro lado, existem famílias que, mesmo estando a maior parte do dia longe de seus filhos, conseguem manter um relacionamento próximo, afetuoso e se envolve na educação dos mesmos.

Referente a décima questão foi feita a seguinte pergunta: “você acha que é importante ensinar o seu filho(a) a diferenciar realidade da fantasia?”, 100% dos sujeitos pesquisados sejam do grupo A ou do grupo B responderam que sim, isso mostra de acordo com a pesquisa que todas as mães se preocupam com os efeitos do vídeo game no comportamento dos seus filhos, pois como sabemos o vídeo game é “acusado” de isolar as crianças, bem como de torná-las mais violentas.

Para enfatizar ainda mais complementando a questão anterior, na décima primeira questão, pedimos para que as mães respondessem se o contato do seu filho com o vídeo game influencia no seu comportamento e que relatasse uma situação concreta que confirmasse tal influência, 100% das mães do grupo A responderam que sim, porque eles acabam imitando os personagens do desenho.

Sim, por que ele quer ser como os personagens do game, isso influencia na sua personalidade. As vezes ele fica atirando com a mão, brincando de atirar, como no game.(relato de uma mãe do grupo A).

Já as mães do grupo B, 100% responderam que sim, mas com relatos diferentes, umas disseram também, que eles acabam imitando os personagens do desenho, mas a maioria relatou que eles ficam ansiosos e agitados.

Sim, quando ele joga alguns jogos que são de ação fica despeço, ansioso e o seu comportamento fica agitado.(relato de uma mãe do grupo B).

Confirmando assim que o contato direto das crianças com este artefato cultural, pode alterar no seu comportamento, podendo prejudicar o seu desenvolvimento escolar, por isso a presença e a orientação dos pais e educadores é fundamental no sentido de desenvolver na criança um senso crítico para minimizar uma influência tão maciça e abrangente como o vídeo game.

Quando as crianças tem o contato com cenas de violência através do game, elas podem achar aquilo comum e acabar interpretando-as na vida real, isso acontece porque crianças pequenas por aprenderem muito através de imitação não conseguem ainda diferenciar a realidade da fantasia e acabam por confundir o que se vive nos jogos com a vida real.

A realidade virtual do ponto de vista científico é um desafio por se apresentar surreal e possibilitar ao indivíduo se identificar com o mundo existente, entretanto, não concreto. Esse dilema coloca para educadores e estudiosos do vídeo game um desafio para a formação cultural das crianças: identificar elementos de vinculação tanto com o mundo real quanto com o mundo virtual. Se a identificação das crianças com o mundo aparente é complexa pelos múltiplos fatores implicados, a relação com o mundo virtual é ainda mais complexa porque parte do imaginário (ZANOLLA, 2010, p.146)

Para confirmar o quanto o uso do vídeo game influencia na vida da criança, abaixo temos um depoimento de uma criança que é filho de uma das mães pesquisadas.

Lite Big Planet 2

“O mundo da imaginação onde a uma coisa parece um boneco chamado Sacboy, esses bonecos podem ser vestidos e esses sacboy tem uma coisa que aparece na cabeça dele chamado: popt ou menu popt que tem muitas ferramentas para sobreviver no mundo todo, sabias que ele

joga níveis e cria níveis este jogo e do ps3 e do ps2 e do psp, ele também ele pode fazer caras tipo triste, com raiva, com medo e feliz e doido eu adoro esse jogo eu adoro”. (Davi Filho- 8 anos)

As mães também foram questionadas na décima segunda questão, a respeito da influência do vídeo game nos estudos do filho. Obtivemos várias respostas interessantes, mostrando que algumas mães, como responsáveis pelos filhos sabem diferenciar o que vem a ser favorável e desfavorável no uso deste artefato cultural, pois o problema não está na tecnologia e sim no mau uso dela.

Todas as mães do grupo A (100%), responderam que o vídeo game não atrapalha nos estudos se ela dosar o tempo, estimulando-o a jogar os jogos mais educativos. As mães do grupo B responderam de forma diversificada, 28,5% disseram que não atrapalha, por que ela estipula um limite para o uso do game e 28,5% das mães relataram que de certa forma o uso do vídeo game acaba ajudando em alguns aspectos, como: no raciocínio lógico, na interpretação e em saber ele mesmo dividir o tempo entre jogar e estudar, mas a maioria (42%) ainda acha que o uso do vídeo game atrapalha nos estudos, pois a criança acaba ficando mais dispersa na realização das atividades escolares. Estudos comprovam que crianças e jovens que ficam muito tempo distraídos com jogos eletrônicos, em computadores e vídeo games, dormem pouco, se alimentam mal e têm problemas de concentração nos estudos. A saída para que essa forma de entretenimento não se transforme num problema é o equilíbrio: tarefa para pais e filhos.

Para finalizar nosso questionário, procuramos saber das mães se, pela experiência que ela acompanha do seu filho, se ela daria um vídeo game de presente para o filho de sua melhor amiga. Com relação às mães do grupo A, apenas uma disse “não”, já as mães do grupo B, foi bem equilibrado, 42% disseram que não por que o game trás mais pontos negativos que positivos, mas a maioria (58%) disse que “sim”, por que se bem utilizado pode servir de entretenimento para toda família.

Diante do que foi apresentado na pesquisa, ficou claro o quanto as mães tem consciência do que os games são capazes de fazer na vida das crianças, se não for bem utilizado e monitorado pelos pais. Com o avanço da tecnologia, a sociedade adquiriu características mais dinâmicas, pois a cada dia nos deparamos – família e educadores – com desafios e frustrações cada vez maiores na nossa tarefa de educar e em muitos

aspectos a educação familiar e escolar tem a necessidade de ir se adequando ao processo do crescimento tecnológico.

Por isso com base em justificativas conceituais, o interessante seria que a escola e os pais como mediadores, alertassem as crianças, ensinando-as a utilizar o vídeo game de forma saudável, explorando a experiência lúdica e ir além do que é adquirido hoje por meio de grande maioria dos jogos, pois a baixa qualidade e mau planejamento, não utilizam de todo o potencial que os games podem proporcionar. De acordo com Zanolla, (2010, p.172) “A família e a escola, são instituições fundamentais para a interação entre a criança e a sociedade, por serem espaços em que o indivíduo encontra as primeiras identificações para formar sua identidade”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao finalizar esta pesquisa, podemos constatar que o vídeo game já faz parte do cotidiano das crianças, já que este como afirmou a maioria das mães pesquisadas, é o brinquedo preferido dos seus filhos. Existe um grande interesse da criança em adquirir no seu universo lúdico, este artefato cultural, pois os jogos de vídeo game atraem a atenção da maioria delas, criando assim uma relação da criança com o jogo, podendo trazer influências positivas e negativas na sua formação.

Diante desta realidade, pode-se dentre os resultados desta pesquisa, apontar que a maioria das mães não analisa o vídeo game como uma influência positiva pelo fato de alguns jogos como os de luta, mudar o seu comportamento, já que as crianças agem muito por imitação, confundindo muitas vezes o real com o virtual. É importante que os pais estejam atentos a isso e busquem juntos com a escola alertá-los dos riscos que existem com o mau uso dos vídeo games, impondo limites e incentivando-os a jogar os mais educativos. Para que isso aconteça é necessário que haja uma maior interação entre família e escola, pois apenas uma mãe de cada grupo relatou que a escola tem ensinado o seu filho a dividir o tempo entre estudos e vídeo game, isso expressa bem que a realidade educacional ainda precisa melhorar bastante a respeito deste processo.

Com relação ao tempo utilizado pelas crianças com o uso do vídeo game, este está realmente ligado com o nível de interesse das crianças pelo jogo, logo 100% das mães acreditam ser necessário que haja uma limitação no tempo em que as crianças passam jogando, para que as mesmas possam ter tempo para estudar e jogar no vídeo game.

Quanto à influência do uso do vídeo game nos estudos escolares, a pesquisa concluiu que o vídeo game pode atrapalhar se não houver a devida orientação e delimitação do tempo pelos pais, pois algumas mães relataram que o uso do vídeo game pode ser utilizado como um estímulo para a realização dos estudos, só deixando os filhos jogarem após realizarem as tarefas escolares. Quanto à influência intelectual na realização das tarefas, algumas mães afirmaram que o importante é escolher bem os jogos, pois alguns ajudam a desenvolver o raciocínio lógico e a facilitar na interpretação.

É importante considerar que os resultados desta pesquisa irão sem dúvida auxiliar no processo de melhoria da educação familiar e escolar, pois como ficou destacada a grande influência de um modo geral, dos jogos na formação das crianças, conclui-se que é possível atentar para o fato de que escola e família precisam se unir para minimizar as possíveis influências negativas que o vídeo game pode proporcionar.

Inúmeras pesquisas ressaltam pontos favoráveis e desfavoráveis no uso dos vídeo games e seus efeitos cognitivos, sociais e até emocionais. A informação a respeito desses efeitos ajuda os pais a usarem o vídeo game como um aliado na educação dos filhos e neste sentido a escola do séc. XXI deve assumir estes desafios em seus percursos curriculares e metodológicos.

ABSTRACT

This paper is related to mothers' concern on video game use by their kids in daily lives. The following study points out some aspects related to video games in order to show how mothers deal with this cultural artifact that currently has attracted children attention, and ultimately influence their action and behavior. Its general objective is to investigate how mothers deal with the video game influence in the daily lives of their kids, and consequently in their cultural background. In relation to methodology it is an exploratory qualitative research. The population investigated was composed of mothers whom children aged 6 to 10 years, students in basic school and 1st stage of elementary school from two private schools. The sample was made with 10 women, divided into two groups: mothers of children 3 to 6 years old (Group A) and 7 mothers of children aged 8-10 years old (Group B). Data was collected through a questionnaire including 13 items. The results revealed that in general mothers are aware about possible consequences video game may cause on children school development, as well as on their behavior. The group A or group B indicates that the participants have the video game as a favorite toy and as a favorite kind of game the fighting ones. One may observe that most mothers would not know whether the school has taught his son to organize their time between studies and the video game which is a concern by the fact that school should stand against this cultural object present on child's life. Finally, it is important that the family and the school be aware alert in constant interaction to video game's influence as a benefit in the children education.

Keywords: Video Games. Mothers. Children. Behavior. School.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn. **Práticas pedagógicas e tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: E-papers, 2006, (p.146 e 152).

ARRUDA, Eucidio Pimenta. **Aprendizagens e jogos digitais**. Campinas, SP: Editora Alínea, 2011, (p. 86).

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender; resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996 (p.128).

KUHLMANN Jr., Moysés. **Educação Infantil e Currículo**. Campinas: Editora: Autores Associados, 1999. (p.57)

ON LINE. **História do vídeo game**. Disponível em www.historiadetudo.com>: acesso em 01. nov.2011.

RAMPAZZO, Lino. **Metodologia científica**. 3º Ed. São Paulo: Editora Loyola, 2005, (p.58).

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. 1ª ed. São Paulo: Atlas, 1987. (p.109)

VYGOTSKY, L.S. **Formação social da mente**. São Paulo: Editora: Martins Fontes, 2007, (p.64)

ZANOLLA, Silvia Rosa Silva. **Vídeo game, educação e cultura: pesquisas e análise crítica**. Campinas SP: Editora Alínea, 2010.