

# JOGOS POPULARES X JOGOS ELETRÔNICOS: SUA INFLUÊNCIA NO NÍVEL DE ATIVIDADE FÍSICA.

**Fábio Júlio Serafim da Silva**

Licenciado em Educação Física (FAFOPST-2016) e

Pós Graduado em Educação Física (FIP-2017)

fabiojulioo.22@gmail.com

## RESUMO

É notório que o cenário do mundo infantil vem sofrendo diversas alterações com o passar dos tempos, as mesmas em sua grande maioria relacionadas com a qualidade de vida. As brincadeiras com Jogos Populares que se eram costumeiras há dias a trás vem sendo cada vez mais esquecidos pelas novas gerações. Os Jogos Eletrônicos vêm ganhando espaço ao meio das atividades antes exercidas com Jogos Populares, modificando o jeito de exercer a tais. Será que os Jogos Eletrônicos são os responsáveis pelo alto nível nos índices de inatividade física no mundo na atualidade? Esse estudo tem como objetivo destacar e relacionar o que acarreta o uso da tecnologia de forma exagerada e qual a falta que os Jogos Populares fazem na vida das crianças da nossa sociedade. O estudo baseou-se em uma pesquisa de revisão literária, onde foram utilizados materiais que retratam a influência dos Jogos Populares e Jogos Eletrônicos na realidade escolar e social. Com este trabalho percebeu-se que os Jogos Eletrônicos são os responsáveis pelo alto nível nos índices de inatividade física no mundo na atualidade, por conta dessa relação de seu praticante excluir de sua rotina os jogos que contribuam para sua saúde mediante a atividade física.

**Palavras-Chave:** Alterações; Jogos Populares; Jogos Eletrônicos; Inatividade Física.

## ABSTRACT

It is notorious that the scenario of the children's world has undergone several changes over time, the same mostly related to quality of life. The games with Popular Games that were customary days ago have been increasingly forgotten by the new generations. The Electronic Games have been gaining space amid the activities previously performed with Popular Games, modifying the way to exercise them. Are Electronic Games responsible for the high level of physical inactivity rates in the world today? This study aims to highlight and relate what causes the use of technology in an exaggerated way and what is lacking that the Popular Games make in the lives of the children of our society. The study was based on a literature review research, which used materials that portray the influence of Popular Games and Electronic Games on school and social reality. With this work it was realized that the Electronic Games are responsible for the high level of physical inactivity rates in the world today, because of this relationship of its practitioner exclude from their routine games that contribute to their health through physical activity.

**Keywords:** Alterations; Popular Games; Electronic games; Physical inactivity.

## INTRODUÇÃO

É notório que o cenário do mundo infantil vem sofrendo diversas alterações com o passar dos tempos, as mesmas em sua grande maioria relacionadas com a qualidade de vida. As brincadeiras com Jogos Populares que se eram costumeiras há dias atrás vem sendo cada vez mais esquecidos pelas novas gerações. A consequência da mudança de hábitos nem sempre traz resultados agradáveis um dos exemplos claros que podemos citar é o sedentarismo infantil que cresce a cada dia, Com a elevação do uso tecnológico em diversas áreas no cotidiano, diminui a participação direta do ser humano em convívio social em diversos ambientes.

O jogo está presente na sociedade desde as mais remotas civilizações como uma manifestação cultural que foi se desenvolvendo em cada contexto histórico, de acordo com as necessidades da época foram surgindo novas possibilidades de práticas corporais por meio dos jogos, sendo importantes no processo de construção da sociedade. No passar dos anos observamos que o jogo foi atribuído uma variedade de funções e características que foram sendo construídas e desenvolvidas a partir das configurações estabelecidas e da relação entre estrutura social e estrutura da personalidade do indivíduo (LIMA, 2015).

Na atual configuração social, o avanço tecnológico e as mídias têm provocado profundas mudanças nas relações humanas. Essa mesma influência tem ocorrido na infância, em que cada vez mais as brincadeiras têm sofrido modificações. Observa-se que cada vez mais o contato das crianças com jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais vem perdendo espaço para equipamentos de alta tecnologia, tais como: videogames, computadores, tablets, televisores e brinquedos eletrônicos. Essas transformações tecnológicas na sociedade têm afetado de modo particular a criança e seu modo de brincar. Isso porque mudou também a concepção de infância, noção historicamente construída, e que, conseqüentemente, vem transformando-se. Com isso, ao longo dos séculos, a criança vem assumindo diferentes papéis, de acordo com a época e a sociedade em que está inserida (CHAVES, 2014).

Os Jogos Eletrônicos vêm ganhando espaço ao meio das atividades antes exercidas com Jogos Populares, modificando o jeito de exercer as tais. Será que os Jogos Eletrônicos são os responsáveis pelo alto nível nos índices de inatividade física no mundo na atualidade?

O uso dos Jogos Eletrônicos pode desencadear alguns resultados negativos. Se opondo a este fenômeno tecnológico a escolas devem ser utilizadas como grandes espelhos para o aprimoramento dessa nova parceria entre o tradicional ao moderno. Pois, os jogos fazem parte das atividades do cotidiano estudantil. O professor de Educação Física tem o papel de assimilar um ao outro, sem deixar que os alunos sintam falta de um ao uso do outro, para não haver uma falta de interesse na participação deles, que são protagonistas nesse estudo. A criança deve ser bem estimulada na busca de novos conhecimentos e não há melhor ambiente fora das paredes da casa com a família do que o escolar, a variação em grande parte deve ser oferecida pelo contexto onde ela se encontra com diferentes colegas, que muitas vezes apresentam novas formas de praticar e interagir com o universo dos jogos populares.

Não é necessário fazer com que a criança tenha que suspender os Jogos Eletrônicos do seu cotidiano, a questão é mostrar que a preferência por tal pode acarretar sérios danos à saúde do mesmo. A falta de atividades físicas ao ser humano tem elevado o grande problema

da saúde infantil nos dias atuais: a obesidade, que soma a não prática com maus hábitos alimentares.

Além do mais tratasse de um elo de conhecimentos humano, onde os Jogos Populares resgatam toda uma parte cultural do indivíduo, tendo ele na prática um maior envolvimento ao meio social. Por se tratar ainda de um fenômeno pouco estudado, essa relação dos Jogos Eletrônicos em meio aos Jogos Populares devesse ser mais bem analisada bem como seus efeitos na socialização do indivíduo.

Esse estudo tem como objetivo destacar e relacionar o que acarreta o uso da tecnologia de forma exagerada e qual a falta que os Jogos Populares fazem na vida das crianças da nossa sociedade. E nessa perspectiva também redirecionar a influência no nível de atividade física na vida de crianças e jovens que desde cedo começam a não praticar atividade física e vão para o caminho dos jogos tecnológicos.

## **METODOLOGIA**

O estudo baseou-se em uma pesquisa de revisão literária, onde foram utilizados materiais que retratam a influência dos Jogos Populares e Jogos Eletrônicos na realidade escolar e social.

Como estudos que analisam a produção bibliográfica em determinada área temática, dentro de um recorte de tempo, fornecendo uma visão geral ou um relatório do estado-da arte sobre um tópico específico, evidenciando novas ideias, métodos, subtemas que têm recebido maior ou menor ênfase na literatura selecionada (NORONHA E FERREIRA 2000).

## **Jogos populares**

Os jogos tradicionais são também denominados de jogos populares, sejam aqueles praticados por adultos ou pela população infantil, principalmente por crianças integrantes de famílias menos privilegiadas. Estes ocorrem com frequência em calçadas, ruas, quintais, terrenos baldios e pátios escolares, ao passo que aqueles se tornam parte da vida cotidiana de seus praticantes em seus momentos de tempo livre e oportunidade de encontro grupal. Percebemos que a rua é um dos principais locais em que esses jogos são praticados e se perpetuam até os dias de hoje, e embora recebam por muitos autores diferentes denominações, como jogos folclóricos, populares ou tradicionais, podemos entendê-los como sinônimos (MELLO, 2006).

Os Jogos Populares são uma manifestação cultural acumulada ao longo da vida das pessoas, presente no meio social do qual a criança faz parte, seja na rua, nos parques, nas praças, sendo um conhecimento adquirido de maneira livre, pois são transmitidas naturalmente nos grupos com as quais convivem, e as maneiras como praticam esses tipos de jogos podem variar quanto as suas regras, modo de jogar, número de participantes, mas que a sua tradição permanece.

Considera-se também os Jogos Populares, ou tradicionais como um rico patrimônio cultural infantil, e nos leva a recordar tais jogos que fizeram e fazem parte de nossas vidas, pois essa prática ainda se faz presente em nossa sociedade, cabendo a nós valorizá-las, para

que possa fazer parte do futuro de muitas crianças. Os jogos populares sofrem mudanças dependendo do momento histórico ou local onde é executado, mas que muitas das suas características permanecem para que sua essência não seja totalmente esquecida, é muito importante manter este tipo de jogos no dia a dia de nossa sociedade por todo seu papel educacional e físico (FRIEDMANN, 1996).

O Jogo popular não pode ser deixado de lado por nós, toda sua contribuição é importante para a sociedade, como exemplo prático podemos citar a relação com as crianças, hoje em dia o Jogo Eletrônico domina as relações mundialmente e com isso o nível de atividade física cai consideravelmente, o que causa a obesidade infantil que está crescendo cada dia mais, e isto também pode ser associado a falta de praticas corporais ativas para as nossas crianças. Observa-se hoje em dia que em vez de praticar atividades nas ruas e com seus familiares as crianças estão sentadas no sofá com seu celular, tablet e computador junto aos jogos tecnológicos.

Muitas crianças tornam-se viciadas em internet e nos jogos eletrônicos, devido a fatores como a sequência frenética de imagens, a sensação de desafios e a concentração. Essa combinação de elementos causa nos usuários a ausência da interação social e atividade física, propiciando deste modo a obesidade e sedentarismo problemas que estão crescendo muito cada dia que passa. Acarretando menos qualidade de vida a quem está ligado exageradamente a este jogo (CHAVES, 2014).

Isso vem ao encontro de tudo que expusemos até o momento sobre o jogo popular, visto como um elemento folclórico, com características que podem transcender simplesmente ao ato de jogar, em que brincamos e nos divertimos, mas mostra o seu valor dentro da cultura, dentre eles um aspecto importante, onde ao participar dos jogos em grupo a criança pode ou não ser aceita dentro do seu meio, seja na rua, na escola ou em outros lugares de sua convivência, pois quando brincam longe de seus pais, tem a possibilidade de tomar decisões, como organização de determinado jogo, escolha de seus parceiros, isso pode acontecer nas diversas atividades, dentre elas os jogos populares, que ao ser transmitido de uma geração a outra constrói pontes entre passado, presente e futuro (FERNANDES, 1979).

Interligando a importância deste jogo com meio de ensino é relevante citar que o mesmo valoriza o resgate do Jogo Popular, e o educador precisa conhecer a realidade lúdica dos alunos, a partir daí traçar informações que ajudará a chegar nos objetivos de ensino desejados. A aplicação dos Jogos Populares em diferentes situações é um meio de estimular o desenvolvimento dos alunos, o jogo ocupa um lugar privilegiado nas aulas de Educação Física, como conteúdo ele pode abranger outros conhecimentos para além do fazer, não se limitando somente as habilidades que envolvem a sua ação prática, ou seja, o fator educacional é altamente envolvido pela ação educacional deste tipo de jogo. O Jogo Popular vivencia fatores que fazem com que seus seguidores estejam em um patamar onde a qualidade vida seja fator estimulado (RIBEIRO, 2011).

## **Jogos Eletrônicos**

Abordando sobre a história dos jogos eletrônicos, constatamos que o seu primórdio foi em 1958. Esse jogo foi criado pelo físico Willy Higinbotham e tinha como o nome de Tennis Programming, ficou mundial conhecido como Tennis for Two (Tênis para dois). Ele era um jogo

muito simples, jogado por meio de um osciloscópio. Tendo com objetivo rebater a ideia de que a bola e linhas horizontais em cada lado tinha uma representação de uma rede. Com o desenvolvimento dos jogos eletrônicos pode-se dizer que esses foram elaborados como experimentos para estudar a capacidade de certas máquinas. Nos anos 1970 foi desenvolvido o primeiro vídeo game, que tinha objetivo de ser colocado e transmitido pela televisão nesse caso o fliperama. Entre os anos 80 os vídeos games foram se desenvolvendo por meio de inovações tecnológicas, com qualidade nos gráficos e uma melhor jogabilidade, sendo inserido no ambiente familiar. Este fato consolidou o sucesso dos vídeos games e também a popularização dos jogos eletrônicos em todo o mundo (RODRIGUES et. al. 2015).

Um jogo eletrônico é uma atividade lúdica formada por ações e decisões que resultam numa condição final. Tais ações e decisões são limitadas por um conjunto de regras e por um universo, que no contexto dos jogos digitais, são regidos por um programa de computador. O universo contextualiza as ações e decisões do jogador, fornecendo a ambientação adequada à narrativa do jogo, enquanto as regras definem o que pode e o que não pode ser realizado, bem como as consequências das ações e decisões do jogador que no momento concentra-se totalmente na tarefa que o jogo pede.

Além disso, as regras fornecem desafios a fim de dificultar ou impedir o jogador de alcançar os objetivos estabelecidos. Sob uma ótica mais pragmática, o jogo eletrônico é composto de três partes: enredo, motor e interface interativa. O enredo define o tema, a trama, os objetivos do jogo e a sequência com a qual os acontecimentos surgem. O motor do jogo é o mecanismo que controla a reação do ambiente às ações e decisões do jogador, efetuando as alterações de estado neste ambiente. Por fim, a interface interativa permite a comunicação entre o jogador e o motor do jogo, fornecendo um caminho de entrada para as ações do jogador e um caminho de saída para as respostas audiovisuais referentes às mudanças do estado do ambiente (BATTIOLA, 2000).

Nessa crescente significativa observamos o quanto os Jogos Eletrônicos tomou grande espaço dos Jogos Populares o que em outro sentido acarretou um forte afastamento de atividades físicas, lógico que temos que destacar que esse tipo de jogo tem sim contribuições para seus adeptos, como alguns que trabalham raciocínio lógico, concentração e entre outros fatores que são importantes, porém não deve ser praticado exageradamente, já que o mesmo deixam seus usuários em inatividade física, o que pode acarretar danos a sua saúde.

O uso desses recursos tecnológicos, como a internet, pode prejudicar a criança tanto na sua formação intelectual, física e também no fator de que hábito de pesquisa se prende apenas nas redes sociais e deixa-se de lado as bibliotecas, livros, revistas e jornais. Prejudica-se também a formação social da criança, já que a priva do convívio com as demais pessoas para ficar em casa na frente do computador, jogando ou brincando sozinhos. É o que pode nos afirmar pesquisas realizadas no Reino Unido que sugerem que as crianças agora ficam muito mais confinadas em casa e têm muito menos independência de locomoção do que tinham 20 anos atrás, sendo muito mais fácil adquirir doenças relacionadas ao movimento zero. Enquanto os pais ou responsáveis, agora passam menos tempo com os filhos, eles tentam compensar a falta fornecendo cada vez mais recursos econômicos para cuidar dos filhos (BUCKINGHAM, 2003).

Uma coisa é ser totalmente ligada apenas aos jogos eletrônicos, outra é usar de forma moderada somando no processo de desenvolvimento dos alunos, e todos os que praticam este

tipo de atividade. Com o grande avanço tecnológico das últimas décadas, principalmente no que tange à eletrônica e à informática, a Internet e os jogos eletrônicos tornaram-se cada vez mais praticado.

O videogame, sem dúvida alguma, passou a ser uma das mais importantes atividades de lazer para crianças e adolescentes. Os usuários de Internet, porém, não incidem em uma faixa etária ou segmento mais específico, sendo esta utilizada amplamente por pessoas de todas as idades e todos os estratos sócio-econômicos no mundo todo

## **DISCUSSÃO**

A utilização exagerada de jogos eletrônicos pode causar problemas de saúde, tanto físicos quanto emocionais. Podendo-se configurar como um vício como outro qualquer. O jogador começa a apresentar uma compulsão por jogos, podendo mais tarde, se transformar em doença, em que o prazer em jogar se torna tensão. Isso faz com que o jogador apresente sintomas como insônia, baixo rendimento escolar, isolamento do convívio social e do contato humano e falta de paciência para resolver exercícios que necessitem de uma elaboração mental mais complexa (MENA, 2003).

Neste ponto, os Jogos Populares perdeu um espaço considerável para os Eletrônicos e esse fator modificou de forma primária o nível de atividade física de cada adepto. Podemos observar de acordo com o vício desses jogos, são raros os lugares onde as crianças ainda praticam jogos nas ruas e na comunidade, encontramos sim em cada casa elas trancadas jogando os eletrônicos, isso de certa forma os transforma em pessoas sedentárias e totalmente inativas, fisicamente falando, justamente por conta de não movimentar-se. A ação pode ficar ainda pior se o Jogo Popular não é visto na escola, o professor tem que saber as necessidades e trabalhar de forma atual em cima dos objetivos interligados aos problemas.

Pelo fato da relação do jogo com a cultura estar sempre presente no processo de civilização e no desenvolvimento da sociedade por meio da oralidade e da realização de movimentos, o jogo tornou-se objeto de estudos nas na educação escolarizada. Destacamos a função educativa presente no jogo entendemos que deva ser abordado, discutido e compreendido pelas disciplinas que compõe o currículo escolar. Nesse sentido é necessário superar a concepção de que o jogo causa desordem e gera uma bagunça generalizada. Não só a escola que se assusta com a atividade lúdica dos alunos, os pais também se descontrolam muitas vezes com a compulsão por brincar dos filhos (SANTOS, 2002).

Baseando-se no contexto em que Educação Física trabalha fatores físicos e psicológicos, levamos em consideração os Jogos Eletrônicos, imaginamos todo seu desenvolvimento cognitivo, sem que haja nenhuma procedência física, ocasionando algumas percas que se trabalhá-lo junto aos Jogos Populares podem ser evitadas. Visto que além de desenvolver diversas atividades físicas, os Jogos Populares resgatam um elo de valores na vida do ser humano, seja no laço cultural, religioso, afetivo, prazeroso e entre outros, tudo que tem fundamentação na vida do ser.

Atualmente, dois assuntos têm ganhado relevância no meio acadêmico: os jogos eletrônicos e o sedentarismo. Os jogos eletrônicos têm implicado discussões acerca do seu uso. Uns o apontam como instrumento social que possibilita o desenvolvimento de habilidades

cognitivas e motoras e outros o atribuem como um dos principais aliados do sedentarismo. Este, por sua vez, é considerado como um dos principais fatores para o desenvolvimento de doenças crônicas degenerativas, tais quais: diabetes, cardíacas, artrose, dentre outras. A falta ou considerável diminuição na realização de atividades físicas causa vários males para o indivíduo, assim como a falta de acessibilidade a locais e saberes científicos para a realização adequada desses exercícios físicos (NAHAS, 2010).

A inatividade física resulta em maior custo econômico para o indivíduo, família e sociedade. O sedentarismo em crianças e adolescentes é considerado um problema de saúde pública devido à sua associação com a obesidade na infância e maior morbidade na idade adulta. As crianças tornaram-se menos ativas nas últimas décadas, incentivadas pelos avanços tecnológicos. Tem-se constatado uma relação positiva entre o tempo gasto assistindo televisão e o aumento da gordura corporal (OLIVEIRA, 2010).

Este trabalho vem despertar nos profissionais de Educação Física uma tendência que estar cada vez mais se alastrando em meio à sociedade em que vivemos. A pouca participação dos alunos em atividades físicas proporcionadas por eles em suas aulas, está se tornando um fato preocupante, onde os mesmos se veem sem estímulos para tais práticas, tornando o uso de aparelhos eletrônicos um substituto imediato. O resultado de tal ocorrência tem sido uma população mais sedentária, com poucos hábitos saudáveis de vida, acarretando em danos irreparáveis no futuro. Isso tudo implica em um padrão de vida com vários agravantes para sua qualidade de vida.

## CONCLUSÃO

Com este trabalho percebeu-se que os Jogos Eletrônicos inseridos de forma exagerada na nossa sociedade contribui de forma primária no índice de sedentarismo, obesidade e doenças relacionadas a falta de atividade física do ser humano, isto é observado na nossa realidade mediante a seguir uma forma de atividade e a outra não tanto. Neste caso os Jogos Populares deveriam ser muito mais praticados para que trabalhasse em seus usuários fatores como coordenação, socialização, gasto calórico, agilidade e entre outros fatores importantes para nossa saúde, isto lógico desse ser incorporado já cedo na casa e seguido pelos profissionais de Educação Física.

Portanto, os Jogos Eletrônicos são um dos responsáveis pelo alto nível nos índices de inatividade física no mundo na atualidade, por conta dessa relação de seu praticante excluir de sua rotina os jogos que contribuam para sua saúde. Onde notamos o quanto a prática de jogos onde na maioria do tempo o jogador fica sentado em frente de uma televisão, celular ou computador sem exercitar-se fisicamente, tornando-se propício a doenças relativas a essa falta de movimento propriamente dito.

## REFERÊNCIAS

BATTAIOLA, ANDRÉ L. 2000., **Jogos Por Computador – Histórico, Relevância Tecnológica e Mercadológica, Tendências e Técnicas de Implementação** In: Jornada de Atualização em Informatic. 2000. Vol. 2. Curitiba. Sociedade Brasileira de Computação.

BUCKINGHAM, David. **Media education – literacy, learning and culture**. Cambridge. Polity Press, 2003.

CHAVEZ, Isabelle. **Tecnologia e infância: um olhar sobre as brincadeiras das crianças**. Centro de ciências humanas, letras e artes curso de pedagogia. Maringá, 2014.

FERNANDES, Florestan. **Folclore e Mudança Social na Cidade de São Paulo**. Petrópolis: Vozes, 1979.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

LIMA, Evandro. **Jogos antigos x Jogos Eletrônicos: um relato de experiência do processo de intervenção nas aulas de Educação Física**. Universidade Federal de Londrina. Londrina-Paraná, 2015.

MELLO, Alexandre Moraes. **Jogos Tradicionais e Brincadeiras Infantis**. Atlas do Esporte no Brasil. Rio de Janeiro. CONFEF, 2006.

MENA, F. **Estudos destacam lado bom dos games, mas alertam contra excessos**. 2003. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u13181.shtml>. Acesso em: 07 abril 2007

NAHAS, M. V. **Atividade física, saúde e qualidade de vida: conceitos e sugestões para um estilo de vida ativo**. 5. ed. rev. atual. Londrina: Midiograf, 2010. 318p.

NORONHA, Daisy Pires; FERREIRA, Sueli Mara S. P. Revisões de literatura. In: CAMPELLO, Bernadete Santos; CONDÓN, Beatriz Valadares; KREMER, Jeannette Marguerite (orgs.) Fontes de informação para pesquisadores e profissionais. Belo Horizonte: UFMG, 2000.

OLIVEIRA, Thiara Castro. **Atividade física e sedentarismo em escolares da rede pública e privada de ensino em São Luís**. Departamento de Saúde Pública. Universidade Federal do Maranhão. São Luís, MA, Brasil, 2010.

RODRIGUES, L. C et al. **Impactos sócio-culturais da evolução dos jogos eletrônicos e ferramentas comunicacionais: um estudo sobre o desenvolvimento de comunidades virtuais de jogadores**. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames07/gameandculture/full/gc2.pdf> e acesso em: 4/4/2015.

RIBEIRO, Bruno. **Conceituação de Jogos Digitais**. Universidade Estadual de Campinas. Campinas, São Paulo, Brasil, 2011.

SANTOS, G. F. L. **Jogos tradicionais: e a Educação Física**. Londrina: Eduel, 2012.