



ISSN: 2230-9926

Available online at <http://www.journalijdr.com>

IJDR

International Journal of Development Research

Vol. 12, Issue, 08, pp. 58377-58384, August, 2022

<https://doi.org/10.37118/ijdr.25098.08.2022>



RESEARCH ARTICLE

OPEN ACCESS

A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO COMPORTAMENTO AGRESSIVO DE ESCOLARES

*¹Laine Rocha Moreira, ²João Matheus Pereira and ²Wigna Halley Abreu Machado

¹Graduação em Educação Física; Mestra em Educação (UEPA); Doutoranda em Educação (ULBRA); Professora Assistente do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade do Estado do Pará (UEPA)

²Concluintes do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade do Estado do Pará (UEPA)

ARTICLE INFO

Article History:

Received 22nd June, 2022
Received in revised form
09th July, 2022
Accepted 20th July, 2022
Published online 30th August, 2022

Key Words:

Aggressiveness; Electronic games;
Physical education.

*Corresponding author:
João Matheus Pereira

ABSTRACT

Electronic games are increasingly popular among children and young people, there are many types of games that the market presents to different audiences. Innovation comes with greater speed, however, many of these video games bring with them a high level of violence. Therefore, the research aims to analyze the influence of electronic games on the aggressive behavior of students who attend Physical Education classes at a high school in Altamira/PA. This is a field study, of the case study type, of an exploratory-descriptive nature, with a quantitative approach. The research was carried out in a State High School, located in the urban area of the city of Altamira, in the southwest of Pará, with 120 schoolchildren of both sexes, enrolled in the 1st to 3rd year. The Problem Video Player (PVP) scale was used to assess the use of games and the Peer Aggressive and Reactive Behavior (Q-CARP) questionnaire to assess the student's level of aggression. The study concludes that adolescents who use games moderately showed a low value of aggression (17.26), while students who use games a lot, mostly with content of excessive violence, the data indicate that they already have a higher degree of aggressiveness (15.33), according to the Q-carp analysis.

Copyright © 2022, Laine Rocha Moreira et al., This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Citation: Laine Rocha Moreira, João Matheus Pereira and Wigna Halley Abreu Machado. 2022. "A influência dos jogos eletrônicos no comportamento agressivo de escolares", *International Journal of Development Research*, 12, (08), 58377-58384.

INTRODUCTION

Os jogos eletrônicos são conceituados como dispositivos tecnológicos que são desenvolvidos em computadores, os quais utilizam imagens e áudios em televisões e celulares para interagir com seu jogador (MENDONÇA, 2014). Eles estão presentes em diversas plataformas digitais, sendo definitivamente um dos meios de entretenimento mais utilizados pelos jovens em momentos de lazer (SANTANA; DUARTE; LACERDA, 2020). Dias (2019) ressalta que os especialistas vêm deixando os jogos cada vez mais reais, o que atrai ainda mais os jovens para esse mundo, estimulando nos jogadores maior dedicação para aprimorar sua prática. Com a combinação dos jogos com a internet aumenta ainda mais esse público, visto que o jogador pode criar um mundo virtual que funcione 24 horas por dia, exigindo um maior tempo em tela para aperfeiçoar suas habilidades, fazendo com que os jogadores criem problemas físicos e até mesmo mentais. Para Fernandes *et al.* (2017), existe uma diversificação nos títulos disponíveis que acaba gerando uma discussão referente à influência dos jogos violentos no desenvolvimento das crianças. Em contrapartida, Retondar e Harris (2013) traz alguns questionamentos:

Será que a presença de violência nos jogos tem tamanha responsabilidade na influência negativa dos jogadores?

Será que todos os que jogam games se tornarão necessariamente pessoas violentas?

Diante disso, Santana, Duarte e Lacerda (2020) dizem que ao passar grande parte do tempo exposto a determinado conteúdo, o jogador naturaliza tal assunto cada vez mais, ou seja, ao passar grande tempo de tela sendo exposto a jogos violentos, ele vai tratando como algo normal em sua vivência, tornando a violência cada vez mais natural. Nas ciências sociais e humanas, os estudos sobre violência e agressividade são apresentados por uma diversidade de termos na literatura, apesar das variadas distinções, há uma direção de explicações no que se refere à origem e ao motivo da conduta agressiva no ser humano, o qual pode ir desde uma mudança hormonal, aprendizagem social, modelos ou esquemas mentais. De modo geral, tal comportamento se define como qualquer comportamento que tenha como objetivo prejudicar ou ferir seja física ou psicologicamente outro ser humano (MAIA; COIMBRA, 2017). Dessa forma, o termo comportamento social consiste no modo como as pessoas agem, pensam, falam, entre outras coisas. É gerada uma transposição com o que seria um "comportamento individual", criando assim expressões como "aprendizagem social" e "dinâmica de grupo". Dessa forma, o termo comportamento social é usado para enfatizar certas particularidades de comportamento (SAMPALIO

2010). De acordo a Organização Mundial da Saúde OMS (2019), o Transtorno de Jogos foi inserido e definido na 11ª Revista de Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados com a Saúde dentro do CID -11. O Transtorno de jogos é analisado por um comportamento padrão que resulta em diversos prejuízos nas áreas pessoais, familiar, educacional entre outras áreas do sujeito. Observou-se por muitas vezes alguns aspectos de comportamento agressivo e violento pelos escolares, na intenção de imitar algumas brincadeiras vivenciadas nos games, despertando assim a curiosidade de pesquisar a temática, uma vez que o adolescente passa por várias etapas de formação durante a fase de crescimento e desenvolvimento cognitivo. Bordin e Offord (2000), afirmam que são diversas as etapas que o homem passa durante seu desenvolvimento no que se refere aos aspectos comportamentais e, quando o mesmo atravessa a etapa da infância para adolescência, algumas atitudes como agressividade e a mentira podem ser atribuídas ao ambiente social, mostrando assim que fatores internos e externos podem influenciar na tomada de decisão do adolescente. Desta maneira, a Educação Física na escola pode estimular o combate de tais comportamentos negativos, uma vez que os conteúdos, principalmente os competitivos contribuem para o desenvolvimento de diversas competências, como por exemplo, fazer com que os alunos aprendam a lidar com vitórias e derrotas, o que pode influenciar positivamente no comportamento social dos escolares.

Assim, o presente trabalho surge com o propósito de refletir se o uso abusivo de jogos eletrônicos pode interferir no comportamento agressivo e no ambiente escolar dos alunos, visto que, por meio das vivências e da observação realizadas no ambiente escolar durante o Curso de Licenciatura em Educação Física, na Universidade do Estado do Pará, Campus IX Altamira, notou-se o quanto os jogos eletrônicos se fazem presentes na vida dos escolares. As observações destas cenas despertaram a curiosidade em desenvolver uma pesquisa, na intenção de problematizar se o uso demasiado dos jogos eletrônicos no ambiente escolar pode influenciar no comportamento dos escolares e se ele exerce influência nas aulas de Educação Física, considerando a importância da interação e comunicação entre os escolares do Ensino Médio. Diante do contexto que constitui o foco do estudo, a pesquisa objetiva analisar a influência dos jogos eletrônicos sobre o comportamento agressivo de escolares que frequentam as aulas de Educação Física de uma escola de ensino médio de Altamira/PA. A pesquisa traz reflexões sobre o conceito de jogos eletrônicos, uso demasiado de jogos eletrônicos e sua influência na agressividade e nos aspectos comportamentais de escolares. Além disso, discute a relação entre o uso excessivo dos jogos eletrônicos e sua intervenção nas aulas de educação física escolar.

Fundamentação Teórica

Jogos Eletrônicos e Agressividade: O jogo é um termo do latim “*jocus*” que significa “brincadeira”, ou seja, atividades que proporcionam diversão e entretenimento aos participantes. Deste modo, Huizinga (1980) define oito características comuns a todas as atividades consideradas como jogos, que são: a participação voluntária, a distração, o exterior à “realidade”, os limites espaciais e temporais, as metas, as regras, os sistemas de *feedback* e o término. Outros fatores relacionados ao jogo são os elementos motivacionais para a sua participação, apresentados por Navarro (2013) como a proposta de desafios, a necessidade de esforço físico e/ou mental e, até mesmo, frustração. Isso ocorre porque o não alcance do objetivo gera o desejo de superação, aumentando a vontade de jogar novamente. Essa competitividade é essencial para tornar o jogo envolvente. Videogames ou jogos eletrônicos violentos, em suas características, têm destacado seus retratos de tentativas intencionais dos personagens do jogo em causar danos em outro personagem (YAO *et al.*, 2019). Os efeitos dos videogames violentos têm atraído a atenção da sociedade, pois para Gentile *et al.* (2014), jogar essa modalidade de jogo causa um aumento no comportamento agressivo do jogador. Segundo Yao *et al.* (2019) ao jogar jogos violentos, o jogador tende a aumentar pensamentos agressivos, sentimentos de raiva, prazer fisiológico à agressividade, diminuindo em si os sentimentos empáticos e comportamentos de ajuda. Brockmyer

(2015) relata que videogames que contêm violência tornam-se, gradualmente, mais uma opção de lazer para os adolescentes, tornando-se cada vez mais popular entre eles. Para a mesma autora, nesse estilo de jogo, a violência é apresentada como sendo necessária e justificada, pois em jogos populares em primeira pessoa, os jogadores tornam-se os agressores, alcançando o sucesso no jogo quando a violência é incessante, causando assim no jogador a perda da sensibilidade à violência, o que pode causar consequências em sua vida real. Para Santos, Santos e Ribeiro (2015) os jogos violentos podem incentivar tanto comportamentos agressivos como também delinquência, principalmente em adolescentes do sexo masculino, podendo também diminuir seus comportamentos pró-sociais. O aumento da frequência em que se joga pode gerar no jogador a preferência em jogar em vez de realizar suas interações sociais, sendo classificada assim como um vício. Em uma pesquisa de Brockmyer (2015), os participantes jogaram um videogame violento e não violento e, após esse momento, os mesmos foram expostos a uma encenação de uma briga fora da sala onde estavam. Os participantes que jogaram o videogame violento levaram mais tempo para ajudar a pessoa que estava sendo agredida, relatando depois que a luta não seria o suficiente para ocorrer intervenção.

De acordo com Stroppa, Gomes e Lourenço (2017), a utilização de jogos para entretenimento teve um rápido aumento nas últimas décadas e, na maioria dos jogos, a maior parte do conteúdo é direcionada à violência, roubo, mortes e catástrofes. Para Retondar, Bonnet e Harris (2016) quando se pensa em um sujeito que dedica parte do seu dia, de sua semana e de seu mês a um jogo cujo o conteúdo violento é o enredo principal, não se pode deixar de pensar que tal influência irá penetrar na subjetividade do jogador e culminar em atitudes violentas, se o sujeito tem de alguma forma uma certa inclinação para comportamento violento e chega a procurar jogos que contêm conteúdo violento, contribuindo para o jogador receber mais estímulos para a adesão de tais comportamentos. O uso moderado de jogos eletrônicos pode resultar em benefícios ao jogador, como facilidade de aprendizado, aperfeiçoamento da capacidade de orientação espacial, habilidades cognitivas e motoras, além de contribuir na melhora da socialização (FERREIRA; SARTES, 2018). Caso contrário, utilizado de forma prolongada, pode prejudicar várias áreas da vida, como por exemplo, em uma série de problemas cognitivos e comportamentais decorrentes do uso exagerado, como em comportamentos agressivos.

Aspectos Comportamentais: A autonomia é um constructo multidimensional e desta forma não pode ser objeto de estudo empírico, pois se difere em três tipos: a autonomia emocional, comportamental e de valores. A autonomia emocional diz respeito aquando o sujeito consegue afastar-se das conexões infantis e familiares e a autonomia comportamental se refere à conduta e decisões como sujeito. Já a autonomia de valores, é a que mais exige do indivíduo, pois está relacionada à capacidade de jovens em praticar seu ponto de vista, perscrutar conflitos pessoais e parentais (FLEMING, 1988). Ainda de acordo com o autor na área da psicologia, no que diz respeito ao desenvolvimento humano, alguns padrões sociais se confrontam, tendo em vista que a sociedade espera que o jovem, ao alcançar a adolescência, obtenha certo grau de autonomia comportamental, emocional e de valores, podendo assim, de certa forma, contribuir para o desenvolvimento da sociedade que o cerca. Nota-se a importância do acompanhamento na área de desenvolvimento humano e seus aspectos comportamentais, pois de acordo com Schoen-Ferreira, Aznar-Farias e Silveiras (2003), em comparação com outras áreas ideológicas ou ocupacionais, esses aspectos comportamentais se desenvolvem sozinhos e com pouca orientação. As adversidades no comportamento dos adolescentes é um dos pontos-chaves de alguns estudos, uma vez que é na adolescência que acontece o processo de construção de identidade, isto é, o momento em que os jovens exploram suas possibilidades como sujeito na sociedade, de acordo com Wires, Borocas e Hollenbeck (1994). Diversas são as mudanças que o homem passa durante as etapas do desenvolvimento dentro da linha comportamental, na transição da infância para adolescência. Todavia, a mentira e as imitações são atitudes que devem ser observadas e

identificadas, pois a recorrência e a extensão destes comportamentos nos jovens podem ser atribuídas a fatores constituídos ou (BORDIN; OFFORD, 2000). Conforme Terra (2009), a natureza humana traz consigo alguns aspectos comportamentais, distando-se a agressividade, onde o sujeito agrega capacidade de reagir, seja de forma verbal ou física diante a uma ameaça. Ainda de acordo com o autor, o comportamento agressivo do sujeito afeta negativamente e diretamente o grupo social do qual o mesmo pertence, para entender tal comportamento o autor leva em consideração acontecimentos e o ambiente de formação do adolescente. Certamente, a fase do crescimento está ligada diretamente com a aprendizagem, que segundo Schoen-Ferreira, Aznar-Farias e Silvares (2003) é onde o sujeito tem a necessidade da autonomia sentimental, podendo assim fazer suas escolhas. O autor vai além nesta linha da independência do sujeito, e diz que quanto mais progressivo for esse sentimento de autonomia da sua identidade, maior será o reconhecimento de suas habilidades, entretanto, quanto menor for o estímulo desse desenvolvimento, mais o adolescente vai ser dependente da opinião e suscetível à avaliação de suas atitudes e comportamentos (SCHOEN-FERREIRA; AZNAR-FARIAS; SILVARES, 2003). Dessa maneira, entende-se a importância do estímulo da autonomia durante a fase do desenvolvimento do adolescente, levando sempre em consideração, nos aspectos comportamentais, o ambiente que o jovem está inserido. Pois, muitos comportamentos nessa fase de transição passam pela imitação, o que pode influenciar os jovens, em suas tomadas de decisões, principalmente na questão emocional, tendo em vista que estão em formação de identidade.

Jogos Eletrônicos e sua Influência nas Aulas de Educação Física:

A Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), dentro das competências gerais da Educação Básica – ensino infantil, fundamental e médio, apresenta a possibilidade de compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2018, p. 9). Neste sentido, a Educação Física, como parte da área de linguagens, traz na organização de suas unidades temáticas a compreensão de que o caráter lúdico está presente em todas as práticas corporais, com possibilidades dentro das competências da disciplina de “Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras e jogos” (BRASIL, 2018, p. 223). Rodrigues Júnior e Sales (2012) relembram que, no passado, os jogos eletrônicos não solicitavam tanta movimentação corporal. Atualmente, os jogos são mais dinâmicos e requerem mais ação corporal, raciocínios mais elaborados, como avaliação e tomada de decisão para dar andamento ao jogo. Sendo assim, um dos objetivos da educação é justamente:

Desenvolver a capacidade de tomar decisões conscientes, formar o cidadão para a sociedade, tornando-o mais crítico sobre assuntos do cotidiano. Os jogos eletrônicos e o avanço da tecnologia estão cada vez mais próximos dos jovens na idade escolar, pois cada dia que passa vem aumentando a quantidade dos mesmos nas casas das famílias brasileiras (RODRIGUES JÚNIOR; SALES, 2012, p. 76).

Deste modo, o jogo eletrônico permite agregar, em um só lugar, a informação, o divertimento, a comunicação e a educação, podendo ser utilizado conscientemente em sala de aula (GADÊLHA, 2020). Assim, por sua essência lúdica e atrativa, chama a atenção dos mais variados profissionais (GADÊLHA, 2020), e essa estrutura lúdica dos jogos e brincadeiras é uma das grandes características da Educação Física escolar (RODRIGUES JÚNIOR; SALES, 2012). Rodrigues Júnior e Sales (2012) acreditam ser possível e necessário trazer para as aulas de Educação Física os jogos eletrônicos, pois, jogar videogames e falar sobre personagens já faz parte do dia a dia dos alunos das escolas, queira ou não, apesar dos riscos existentes. Ademais, um dos papéis do professor é possibilitar e colaborar com a formação do aluno, tanto nos seus aspectos corporais quanto nos aspectos sociais e psíquicos. As habilidades desenvolvidas através dos jogos eletrônicos, tais como, agilidade, raciocínio lógico e

pensamento estratégico, dentre várias outras, demonstram a importância da Educação Física no processo de formação do aluno. Uma vez que, durante o ato de jogar, o jogador necessita da capacidade de equilíbrio para realizar a sustentação de sua postura, utilizando também a coordenação fina, que diz respeito à habilidade e destreza, como instrumento da ação da inteligência, para uma coordenação elaborada dos dedos e das mãos (MONTEIRO; MAGAGNIN; ARAÚJO, 2010). Esta interatividade em sua relação corpo-máquina-imagem-som nos jogos eletrônicos é proporcionada por meio do corpo do jogador, do uso de periféricos (controles, volantes, mouse etc.), das plataformas em que são jogados, e do local de onde são reproduzidas suas imagens e sons (AZEVEDO, 2012). Baracho, Gripp e Lima (2012) consideram que o professor de Educação Física precisa estar preparado para se relacionar e dialogar com os alunos que emergem com essa nova cultura, uma vez que, é indispensável manter visão crítica sobre o uso das tecnologias digitais, não considerando o virtual como substituto imediato do real, mas sim, como um desafio de incorporação de uma nova linguagem, que amplia e recria as possibilidades das práticas corporais na cibercultura. Como domínio da Educação Física Escolar, Gadêlha (2020) acredita que os conhecimentos construídos através dos jogos eletrônicos devem possibilitar aos alunos uma reflexão sobre os assuntos do cotidiano, uma vez que permite:

A reflexão crítica das crenças sociais, como os padrões de beleza, saúde, desempenho, competição exacerbada e cruel, que se apoiam no falso discurso meritocrático, dominante na atual sociedade, tendo se tornado instrumento de exclusão e de segregação social (GADÊLHA, 2020, p. 62).

Por outro lado, Retondar e Harris (2013) apontam que ainda há muitas controvérsias quanto à relação entre jogos eletrônicos, sentimentos de agressividade e violência. Verifica-se, entretanto, que o tema ainda não foi inserido nas aulas de Educação Física na escola, apesar de já exercer bastante influência na vida de crianças e adolescentes. Assim, essa relação dos jogos eletrônicos com a Educação Física, quando bem orientada no contexto pedagógico, tende a oferecer aspectos positivos que incrementam a aula, baseados em regras, valores e desafios estratégicos, favorecendo ao aluno o desenvolvimento de habilidades sociais, emocionais e cognitivas durante a prática, sendo assim, uma ferramenta viável para aprendizagem nas aulas de Educação Física.

Caracterização da pesquisa e procedimentos metodológicos: Trata-se de uma pesquisa de campo, que para Minayo, Deslandes e Gomes (2016), permite a aproximação do pesquisador à realidade sobre a qual formou uma pergunta. Possui uma característica de estudo de caso que consiste em um estudo profundo e exaustivo de um ou poucos casos sobre o assunto pesquisado, possibilitando um amplo e detalhado conhecimento (GIL, 2010). De acordo com os objetivos, assume natureza de pesquisa exploratória e descritiva. A pesquisa exploratória tem como propósito proporcionar uma maior familiaridade com o problema, visto que o planejamento dessas pesquisas tende a ser flexível, pois interessa considerar os mais variados aspectos relativos ao fato estudado (GIL, 2010). A pesquisa ainda assumiu uma abordagem quantitativa, que de acordo com Gil (2019), caracteriza-se pela utilização de números e estatísticas que possibilitam descrever populações e fenômenos. Essa abordagem também está fundamentada na aplicação da teoria estatística da probabilidade e, assim, obtém grande relevância na investigação nas ciências sociais. A pesquisa foi realizada em uma Escola Estadual de Ensino Médio, localizada no município de Altamira, no sudoeste do Estado do Pará. Com base nos 985 (novecentos e oitenta e cinco) alunos matriculados no ano de 2021, na referida unidade de ensino, a estimativa de descolares que fariam parte da amostra da pesquisa seriam 285 participantes, do 1º ao 3º ano do ensino médio, de ambos os sexos, que participavam das aulas de Educação Física. Para Lakatos e Marconi (2003) a amostra é uma parcela convenientemente selecionada do universo (população), sendo um subconjunto do universo. Nesse sentido, o tamanho da amostra para a pesquisa, foi calculado por meio da seguinte equação do tamanho mínimo, sendo o

erro padrão de 5% e o intervalo de confiança de 95%, seguindo a equação:

$$n_0 = \frac{1}{E^2_0} n_0 = \frac{1}{E^2_0}$$

Para Barbetta (2014), a fórmula representa as seguintes variáveis: o N é o tamanho da população, n tamanho da amostra, n_0 é uma primeira aproximação para o tamanho da amostra e E_0 erro amostral tolerável que é de 5% (cinco por cento). Conhecendo o tamanho do N da população, pode-se corrigir o cálculo anterior, pela segunda fórmula, chegando assim, ao tamanho mínimo da amostra. O número de participantes da pesquisa, de acordo com a amostragem inicial sugerida, foi alterado, considerando o período da pandemia do Covid-19, a qual inviabilizou a realização do estudo de forma presencial, causando muitas dificuldades para sua execução de forma remota, devido às fragilidades no que tange ao estabelecimento da comunicação com escolares de forma on-line, possivelmente devido ao difícil acesso à internet. É válido ressaltar ainda, que não se sabia, ao certo, o número de escolares que estavam, de fato, frequentando as aulas na escola. Assim, foram incluídos na pesquisa 120 (cento e vinte) estudantes matriculados no 1º ao 3º ano do ensino médio, de uma escola da zona urbana do município de Altamira, que frequentavam as aulas de Educação Física, de ambos os sexos, que concordaram em aceitar o TALE (menores de idade), seus pais ou responsáveis aceitaram o TCLE. Também escolares maiores de idade concordaram e aceitaram o TCLE. Os documentos TCLE e TALE trazem informações necessárias para o completo esclarecimento dos participantes sobre a pesquisa, assegurando aos mesmos a plena liberdade em deixar de participar e retirar seu consentimento a qualquer momento do estudo, sem nenhum prejuízo ou penalidade.

Para avaliação do uso de jogos, foi utilizado a escala *ProblemVideo Player* (PVP), validado no Brasil por Carvalho et al. (2018), que avalia o uso problemático de jogos por meio de 09 questões dicotômicas “sim/não”, onde os jogadores podem ser classificados como jogadores sociais ou possíveis jogadores dependentes. O score adotado para classificação foi proposto por Carvalho et al., (2018): se o aluno alcançasse a pontuação de 5 (cinco) ou mais respostas positivas nas respostas do PVP ele foi considerado possível jogador dependente, se a pontuação fosse abaixo de 5 (cinco), ele foi considerado um jogador social. Jogadores sociais são caracterizados por Ferreira e Sartes (2018), como usuários que fazem uso moderado de jogos eletrônicos como forma de lazer, onde sua prática pode apresentar resultados positivos aos indivíduos como facilidade de aprendizado, melhora no desenvolvimento escolar, na orientação espacial cognitivas e motoras, além de contribuir para a socialização dos praticantes.

Santana, Duarte e Lacerda (2020, p. 03) definem que jogadores dependentes são:

Aqueles usuários que passam a não tem mais vontade de realizar quaisquer atividades sociais além de ficarem entretidas neste universo eletrônico, sejam atividades escolares, afazeres domésticos, ou quaisquer outras atividades de lazer que não estejam diretamente relacionadas aos jogos eletrônicos.

Para avaliar o comportamento agressivo foi utilizado o Questionário De Comportamento Agressivo E Reativos Entre Pares (Q- CARP), composto por 20 itens. O questionário é dividido em duas escalas independentes: a primeira escala é composta por cinco itens que avaliam os comportamentos agressivos físicos e verbais, incluindo três itens de controle, os quais não são contados na pontuação. A segunda escala é composta por doze itens para investigar as diferentes formas de reação do entrevistado frente a comportamentos agressivos (BORSA, 2012). Os dados foram analisados pelo programa SPSS, versão v20. Para obter melhor exatidão de dados estatísticos, a normalidade dos dados foi testada por meio do teste de Levene's, e as médias foram comparadas por meio do Teste t de Student de amostras independentes. Os resultados foram apresentados em média e desvio padrão da média, e o nível de significância adotado foi de $p < 0,05$.

Para dar fidedignidade à pesquisa envolvendo seres humanos, esta seguiu o que preconiza a Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012 do CNS, a qual dispõe sobre diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos, considerando o respeito pela dignidade humana e pela especial proteção aos participantes da pesquisa. Desta maneira, a pesquisa encontra-se aprovada no Comitê de Ética da UEPA, Campus XII-Tapajós sob parecer: 5.038.647.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A pesquisa foi realizada com jovens e adolescentes de variadas idades, sendo 50% do sexo feminino e 50% do sexo masculino de uma escola pública de Altamira/PA, que frequentam as aulas de Educação Física. A Tabela 1 apresenta a caracterização dos participantes da pesquisa de acordo com a escala *ProblemVideo Player* (PVP), que destaca o percentual dos jogadores sociais e possível jogadores dependentes; O questionário Q-CARP, que define nível de agressividade e não agressividade dos escolares e o Q-CARP reatividade, que situa reatividade e não reatividade.

Tabela 1. Caracterização dos participantes da pesquisa

Variáveis	N	%
Escala PVP		
Jogador social	102	85%
Possível jogador dependente	18	15%
Q-CARP Agressividade		
Não agressivo	79	65,8%
Agressivo	41	34,2%
Q-CARP Reatividade		
Não reativo	68	56,7%
Reativo	52	43,3%

Fonte: pesquisa de campo (2022).

Os resultados obtidos pela escala *ProblemVideo Player* (PVP), que avalia o uso problemático de jogos eletrônicos, constataram que 85% dos participantes foram classificados como “jogador social”, enquanto 15% foram classificados como “possível jogador dependente”. Um estudo realizado por Araújo e Salgado Junior (2021) que utilizou a escala PVP com 300 alunos do ensino médio constatou que 24% dos entrevistados foram considerados possíveis jogadores dependentes e 76% foram considerados jogadores sociais com base nas respostas obtidas no questionário. Ambos estudos apresentam menor percentual de jogadores dependentes. Os dados podem estar relacionados a um padrão, visto que muitas pessoas jogam, mas poucos são considerados dependentes, pois apenas uma parte dos jogadores levam tão a sério sua prática a ponto de ficar horas na frente da tela sem interrupção de tempo. OMS (2019) considera o vício em jogos eletrônicos uma doença, resultando em sérios prejuízos nas relações pessoais, familiares, educacionais, entre outras áreas, inclusive comportamentos violentos, na intenção de imitar algumas brincadeiras vivenciadas nos games.

Os estudos de Riego (2018), que desenvolveu um levantamento bibliográfico, e Lemos et al. (2014), que elaborou uma revisão sistemática, relataram em seus resultados que a repetição do uso de jogos durante o dia, o modo como o jogador utiliza o videogame, seja o uso por pouco tempo ou demasiado, pode ser considerado uma compulsão. Jogadores que fazem uso demasiado, além de transtornos mentais, essa dependência faz com que seja desenvolvida traços impulsivos de baixa autoestima entre outros problemas. Comparando os dados apresentados, percebe-se a necessidade de desenvolver outros estudos dentro da Educação no que se refere a jogos eletrônicos, pois além de verificar uma possível dependência desses dispositivos, pode também se observar que esses jogos podem trazer consequências para a vida dos adolescentes, devido ao vício em jogos eletrônicos. Quanto ao Q-CARP agressividade, 65,8% dos participantes foram classificados como “não agressivo” e 34,2% como “agressivo”. Já os dados de reatividade apresentam os seguintes números: 56,7% dos participantes apresentaram ser “não reativos” e 43,3% dos entrevistados foram “reativos” frente a comportamentos

agressivos. Dados similares ao da pesquisa em tela, foram encontrados na pesquisa de Souza *et al.* (2013) realizada em duas escolas públicas de Cachoeirinha (RS) com 79 alunos a fim de identificar os tipos de comportamento mais frequentes dentro da escola no que se refere à agressividade e reatividade. A referida pesquisa apresenta nos seus resultados que o comportamento agressivo teve baixa frequência entre os 75 escolares entrevistados, o que evidencia, para os autores a possibilidade de os resultados estarem relacionados à omissão de informação no momento de responder os questionários, ficando claro a importância do desenvolvimento de mais estudos dentro da área escolar, a fim de problematizar como o uso de jogos influencia no comportamento dos alunos. A mesma pesquisa de Souza *et al.* (2013) mostrou que o comportamento de reatividade teve uma incidência maior entre os escolares, isso evidencia que os alunos, em suas respostas, procuram ajuda do professor para que o comportamento agressivo seja evitado.

Também na pesquisa de Ferreira e Vidal (2020), que aplicou o Q-CARP em um grupo de 15 alunos de artes marciais, notou-se que os participantes da pesquisa tinham maior incidência de reatividade com relação ao comportamento agressivo. Para OMS (2002), a agressividade tem como principal característica o uso da força como ameaça ou de forma real, contra si, outra pessoa ou até mesmo contra uma comunidade, que resulte em alguma lesão, morte ou até danos psicológicos. Bandura e Walters (1963) relatam que o processo de aprendizagem se dá através de modelos de observação tanto familiar como de mídias visuais, sejam eles de valores agregados positivos ou negativos. O jovem tem uma grande probabilidade de copiar comportamentos agressivos e de violência e adequá-los para o futuro se for exposto a filmes e outras mídias com conteúdo de violência. Desta forma, a agressividade pode se tornar um modelo de comportamento de exibição para o adolescente quando se faz necessária sua reatividade em frente a alguma adversidade ou contrariedade. Com base na pesquisa de Sestir e Bartholow (2010), realizada por meio de *General Learning Model* (GLM), que apresenta as principais dimensões envolvidas no estudo da influência de diferentes mídias no comportamento, constatou-se que o indivíduo com alta exposição a jogos violentos e sangrentos tem a tendência a aumentar seu nível de agressividade como se fosse uma dose de adrenalina. Desta forma, conteúdo de violência se faz presente nos desenhos infantis, nos jogos de game, entre outros meios de entretenimento apresentados aos indivíduos desde muito cedo. Os resultados evidenciam a necessidade de maior observação por parte dos pais, responsáveis ou professores no que se refere ao uso demorado desses dispositivos pelos escolares, visto que eles podem influenciar no desenvolvimento social e comportamental do adolescente. A Tabela 2, apresenta a comparação do nível de agressividade e reatividade entre jogadores sociais e possíveis jogadores dependentes.

Tabela 2. Comparação do nível de agressividade e reatividade entre jogadores sociais e possíveis jogadores dependentes

Variáveis	Jogador social (n=102)	Possível jogador dependente (n=18)	p
Agressividade	17,26 ± 2,61	15,33 ± 3,94*	0,009
Reatividade	38,83 ± 6,38	36,33 ± 6,91	0,166

*vs Jogador social.

Fonte: pesquisa de campo (2022).

Os dados apresentados na tabela 2, identificam as respostas obtidas nos questionários aplicados, fazendo uma comparação com os dois tipos de jogadores. Os jogadores sociais apresentam um valor de 17,26 ± 2,61 referente à agressividade, já na escala de reatividade, os alunos apresentam o valor de 38,83 ± 6,38. Referente aos dados coletados, os jogadores sociais apresentaram maior número de Reatividade perante situações de adversidade e contrariedade. Ainda dentro deste contexto, o comportamento agressivo entre os jogadores sociais foi relativamente baixo se comparada aos possíveis jogadores dependentes. Em uma pesquisa desenvolvida por Zachello e Koller (2013), com 269 crianças com idade entre 8 a 13 anos e 24 professoras, utilizando o Q-CARP, com o objetivo de investigar possíveis correlações da qualidade do relacionamento professor-aluno

com a frequência de comportamentos agressivos entre pares em crianças e com as reações das crianças frente às agressões dos pares revelaram resultados significativos. Eles apresentam uma correlação negativa e significativa das pontuações da Escala de Relacionamento Professor-aluno (ERPA) com a frequência dos comportamentos agressivos entre pares ($r=-0,238$, $p<0,001$) e com a reação agressiva praticada frente aos comportamentos agressivos dos pares ($r=-0,251$, $p<0,001$). Desta forma, o estudo concluiu que a qualidade da relação professor-aluno foi classificada de forma negativa pelo ERPA e reativa perante os comportamentos e as reações agressivas entre pares das crianças (Q-Carp), ou seja, embora os estudos tenham demonstrado a importância da qualidade da relação professor-aluno para o desempenho escolar das crianças, foi possível observar a possível relevância desses relacionamentos também para o desenvolvimento socioemocional dos alunos. Consegue-se entender a importância do relacionamento professor-aluno para seu desenvolvimento emocional e empático. Sampaio *et al.* (2010), explanam que a empatia se refere a um tipo de resposta com componentes cognitivo e afetivo que permite o ser humano acessar estados de seus pares, essa capacidade de compartilhar as emoções e seus pensamentos pode causar modificações em seu comportamento, como se ele estivesse passando por tal situação.

Borsa (2012) em sua tese de doutorado realizada com o propósito de traduzir, adaptar e validar o Q-Carp para o contexto brasileiro destaca a relevância de utilizá-lo para análise de comportamento agressivo e reativo entre pares, devido os resultados indicarem que Q-Carp apresenta boas propriedades psicométricas e satisfatórias evidências de validade e fidedignidade, configurando-o como um instrumento útil para avaliação dos comportamentos agressivos, bem como da reação da criança frente à agressão de seus pares. Assim, para Borsa (2012), a reatividade é um tipo de agressividade que se distingue em proativo (agressividade em prol de um objeto instrumental) ou reativo (referente a um a reação). Assim, os participantes deste estudo apresentam grau de agressividade e essa reação pode estar ligada ao seu ambiente familiar ou social, pois a agressividade proativa pode ser relacionada a uma busca incisiva de um objeto ou querer e sua falha pode causar frustração. Já a agressividade reativa, que necessita de uma ação para sua reação, na maioria das vezes não se reponde de forma física, mas pode estar relacionada a agressão verbal e emocional. Logo, os dados da pesquisa sugerem que os jogares sociais, mesmo com seu nível de reatividade empática de (38,83 ± 6,38), isto não exclui seu leve grau de agressividade (17,26 ± 2,61), pois, a depender do seu ambiente, pode estar relacionado a uma ação negativa, levando o indivíduo a reproduzir uma reação agressiva. No que diz respeito aos possíveis jogadores dependentes, a escala de agressividade apresenta um valor de 15,33 ± 3,94 e na escala de reatividade os valores são de 36,33 ± 6,91. Assim, o menor valor corresponde ao maior nível de agressividade se comparado à reatividade, ou seja, quanto menor a pontuação do questionário, maior o nível de agressividade.

De acordo com Yao *et al.* (2019), jogando jogos violentos, os jogadores aumentam os pensamentos agressivos e diminuem, de forma considerável, os sentimentos empáticos e comportamentos de ajuda. Sendo assim, o que ficou evidente perante os dados obtidos foi o poder de persuasão dos jogos eletrônicos, por influenciar na tomada de decisão do sujeito, já que na sua maioria, são jovens que passam boa parte do seu tempo social em telas virtuais interativas, expostos na maioria das vezes a conteúdos de agressividade, violência, morte, assassinato, roubo de carro, entre outros. Desta forma, quando se fala em jogos eletrônicos, nota-se o quanto os jogos ganharam força e variedades com suas inovações diárias, na medida em que a interatividade dos jogos leva o jogador para um ambiente de realidade virtual, deixando o sujeito propício à liberdade de comportamento, habilidade e conduta. Alguns jogos eletrônicos podem influenciar nos princípios morais do sujeito e contribuir com o processo de subjetivação, em que se consideram determinantes as qualidades morais do sujeito envolvido, pois os jovens, ao brincar e se colocar no papel de agressor ou vilão, podem apropriar-se de conteúdos que permitirão construir uma moralidade. Embora não seja um fator determinante, os jogos podem influenciar na tomada de decisões do

indivíduo (FERNANDES, 2017). Nota-se que são poucos os estudos que abordam a questão da reatividade humana, já que a mesma sempre entra em comparação com impulsividade de um sistema de defesa humano. Mas, em sua Teoria social cognitiva, o estudo de Bandura e Walters (1963), explanam que um dos instrumentos de aprendizagem do sujeito é a observação. O indivíduo que dedica parte do tempo a conteúdos de violência e agressividade poderá refletir tais comportamentos, em algum momento, em seu pequeno tempo de observação, serão de certa forma inseridos e reproduzidos em sua conduta de forma banal, possivelmente não da mesma forma que foram presenciados, mas, com relevância ao nível de agressividade. Os dados sugerem que possíveis jogadores dependentes apresentam nível de agressividade. Esses dados devem ser levados em consideração, afinal, apesar do baixo valor da amostra deste estudo (120 escolares), deve-se observar que estudos direcionados à Educação Física se fazem necessários, pois, a cada dia, os jovens e adolescentes dedicam mais tempo em tela do que à interatividade interpessoal. O que nos faz refletir sobre tais interações e sobre a conduta deste indivíduo por trás das telas.

Ademais, a agressividade não se estende apenas a um comportamento de hostilidade, quando falamos de um sujeito agressivo, se faz menção à atuação com uso de força de maneira abusiva ou uma manifestação de desprezo pelo outro, o comportamento agressivo está relacionado também a causar danos extremos ou uma ação com opressão, violência contra a vontade, contra a liberdade de uma pessoa ou objeto, causando constrangimento físico ou moral. Logo, o comportamento agressivo manifesta-se de várias formas, tais como agressividade física ou verbal (SANTOS; SANTOS; RIBEIRO, 2015). Essa relação entre o “real” e o “virtual” que o jogo eletrônico proporciona, ainda é alvo de diversos questionamentos que, de certo modo, faz com que os jogadores reproduzam ações e comportamentos daquilo que veem na tela. Infelizmente, a escola não tem o controle dos tipos de jogos e do tempo de tela dos alunos que foram classificados como possíveis jogadores dependentes (15%), que demonstraram serem agressivos. Esses tipos de comportamentos, no ambiente escolar, muitas vezes são negligenciados ou acabam resultando em punição, já que as condutas agressivas costumam se transformar em prática de violência. Além disso, problemas comportamentais, como a agressividade adquirida por meio da dependência de jogos eletrônicos, podem se manifestar durante a aula de Educação Física, principalmente nas atividades consideradas competitivas e que induzam desafios entre os alunos. Por isso, os professores precisam ficar atentos em identificar o que vem provocando tais comportamentos e, se possível, apontar alguns caminhos preventivos que minimizem a agressividade e a violência em ambientes escolares, visto que, quando se abre um espaço de conflito durante as aulas, acaba influenciando outras pessoas a terem comportamentos agressivos, como forma de autodefesa, acarretando assim, possíveis atos de violência entre aluno-aluno e/ou aluno-professor.

Crespan e Ahlet (2015) construíram um referencial teórico sobre violência e agressividade na escola sob o ponto de vista da Educação Física e concluíram que o professor deve saber conduzir suas aulas de maneira que as deixem livre de ações agressivas, pois as atividades físicas e os esportes são repletos de emoções, ao mesmo tempo em que podem proporcionar ao aluno sentimentos de alegria e satisfação, podem também trazer frustrações e baixar sua autoestima. Desta forma, as aulas devem ser dirigidas de maneira prazerosa, buscando experiências positivas para o aluno, evitando sempre que possível as negativas, bem como o desprazer, fator gerador de comportamentos agressivos. Nesse contexto, a escola tem um papel importante como sendo uma das principais instituições que contribuem para a formação das pessoas, porém, quando se trata de jogos eletrônicos e agressividade de escolares, acaba ficando alheia à situação. Deste modo, é fundamental reconhecer que os jogos eletrônicos causam interferências nos alunos. A BNCC, por exemplo, abre um leque de oportunidades de como introduzir um caráter pedagógico e de diálogo sobre a influência dos *games*, utilizando-os como um aliado educacional, pois não adianta olhar os jogos eletrônicos com a concepção antipedagógica, é necessário ter uma visão dessa temática

de forma mais crítica. Por outro lado, o professor precisa estar familiarizado com os jogos eletrônicos, entender e aprender um pouco desse universo tecnológico, para que possa discutir e refletir juntamente com seus alunos sobre o uso excessivos dos games ou até mesmo para apresentar outros tipos de jogos eletrônicos para seus alunos, como opção de entretenimento. Desta forma, não basta apenas a BNCC apresentar um leque de oportunidades, se notamos a carência que existe dentro das escolas tanto em recuo quanto de informação para esses professores. Assim, Gonçalves, Santos e Mota (2018) explanam sobre a utilização de *exergames* nas aulas de Educação Física, proporcionando uma série de jogos que incentivam a prática de atividades físicas, fazendo com que os jogadores se movimentem enquanto se joga, desta forma, jogos como *Kinect Adventures* e *Just Dance* são algumas possibilidades de ensino que o professor pode oferecer durante as aulas. Os jogos eletrônicos despertam no aluno a capacidade de agir, estimular a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, ao mesmo tempo em que proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Os jogos podem, portanto, desenvolver suas capacidades intelectuais (SANTANA; DUARTE; LACERDA, 2020), por isso a importância de se construir possibilidades educativas por meio dos usos de jogos eletrônicos como ferramenta de prevenção aos malefícios causados por sua dependência.

Nesse sentido, o estudo de Rodrigues (2019), com professores de educação física, observou que 95% deles avaliaram que os Jogos Eletrônicos (JE's) podem educar para a saúde, mostrando, assim, que eles concordaram com a possibilidade de se produzir conhecimentos relativos a essa temática da saúde. Dito isso, 45% do grupo de professores afirmou já terem utilizado de alguma forma os JE's na educação física escolar. Para o autor, esse dado ganha notoriedade, uma vez que o tema foi trazido pela BNCC recentemente, além disso, a realidade das escolas públicas pode dificultar a vivência prévia dos jogos num ambiente virtual, bem como podem influenciar nos valores morais que circundam o tema dos JE's, que quando vistos a partir de formas não equilibradas, podem trazer visões depreciativas sobre o tema. É válido ressaltar, que não encontra-se nas buscas realizadas em periódicos eletrônicos outros estudos que fizessem relação de como as intervenções dos jogos eletrônicos podem influenciar na redução da agressividade dos jogadores dependentes através das aulas de Educação Física. Essa escassez de estudos limita problematizar intervenções pedagógicas que como os JE's podem influenciar nos aspectos relativos à agressividade, porém, é importante considerar que quando bem planejado e direcionado, independente do conteúdo, é essencial que o aluno compreenda normas e valores positivos e negativos condizentes ao exercício da cidadania, como aponta o fair play. É notório registrar, que as mídias eletrônicas são introduzidas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como habilidades a serem desenvolvidas no campo das linguagens e suas tecnologias no Ensino Médio (BRASIL, 2017), considerando que nesta etapa da educação básica, o componente curricular Educação Física não é especificado como no ensino fundamental. Assim, por mais que o termo “jogos eletrônicos” não conste na BNCC, o documento determina que o ensino médio, no contexto da educação básica, a “apropriação das linguagens das tecnologias digitais e a fluência em sua utilização” se faz necessário, considerando que “a escola que acolhe as juventudes tem de explicitar seu compromisso com os fundamentos científico-tecnológicos da produção dos saberes” (BRASIL, 2017. p. 466).

Assim, é importante o professor de Educação Física se apropriar das discussões que envolvem as tecnologias digitais como aparato metodológico a ser utilizado em suas aulas, contudo se faz necessário problematizar as implicações do uso abusivo desses aparatos eletrônicos no comportamento social de seus alunos. Nesta perspectiva, Souza (2019) contribui que a Educação Física escolar, dentro de sua especificidade, pode promover reflexões que ajudem a entender os limites e ao mesmo tempo atenuar essa disparidade entre o real e o virtual, pois quando usado na educação, os games trazem benefícios no aprendizado, ajudando o aluno a refletir, tomar decisões, fazer descobertas, desenvolver sua criatividade, ir ao encontro do outro e renovar sua energia. Diante o exposto, no contexto da Educação Física escolar muitos indagam: “quando o jogo

eletrônico deixa de ser recreativo e se torna dependência?” Essa reflexão é necessária, pois a prática excessiva dos jogos eletrônicos pode acarretar em um possível jogador dependente, o que poderá evoluir em um sujeito agressivo. Nesta perspectiva, Santos e Trindade (2014) refletem que os professores tem papel central para controlar comportamentos violentos nas aulas de Educação Física, para isso, tem que planejar ações como: sensibilizar e motivar os grupos envolvidos; encorajar ampla participação e adotar práticas que busquem propiciar respeito mútuo e atividades que prezem a criatividade e expressão dos seus alunos. Ademais, Dias (2019), relata que existe pelo menos três tipos de prejuízos à saúde do sujeito que passa muito tempo em tela jogando games. O prejuízo físico - caracterizado por dores em regiões afetadas pela prática excessiva como costas, polegares e pescoço, além de estimular o sedentarismo e contribuir para o sobrepeso; O prejuízo psicológico - no qual o indivíduo apresenta dificuldades para realizar tarefas que demandem grande concentração, podendo comprometer o rendimento escolar; Prejuízo social - no qual o indivíduo evita o convívio social e o desenvolvimento da inteligência emocional, podendo estimular comportamento agressivo em alguns casos. Por fim, a pesquisa evidenciou que uso demasiado de jogos eletrônicos possuem influência na agressividade e nos aspectos comportamentais de escolares, todavia, a Educação Física escolar pode surgir como um meio de intervenção e prevenção desses possíveis prejuízos à saúde dos escolares, pois cria oportunidades para o desenvolvimento físico e cognitivo, capaz de desencadear vantagens relacionadas ao estímulo da aprendizagem

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa buscou analisar a influência dos jogos eletrônicos no comportamento agressivo de alunos, apesar do número de participantes ser menor que o esperado, devido aos entraves na coleta de dados da presente pesquisa, em virtude da pandemia do Covid-19, obtivemos respostas que apontaram uma diferença entre os jogadores sociais e possíveis jogadores dependentes, mostrando que os possíveis jogadores dependentes têm um nível maior de agressividade e são menos reativos frente a agressões de seus pares. O estudo apontou que os adolescentes que fazem uso dos jogos moderadamente apresentaram um baixo valor de agressividade (17,26), já os alunos que fazem uso demasiado de games, na sua maioria com conteúdo de violência excessiva, os dados indicam que já apresentam um grau maior de agressividade (15,33), segundo análise do Q-carp. No entanto, notou-se a escassez de estudos mais recentes sobre o uso de jogos eletrônicos e comportamento agressivo de escolares, pois, na sua maioria, as pesquisas já realizadas sobre o mesmo tema, encontradas em repositórios, são frutos de estudos passados, o que inviabilizou algumas discussões na presente pesquisa. Dessa forma, a Educação Física surge como uma intervenção pedagógica, que no trato com os conhecimentos da cultura corporal de movimento, promove reflexões que ajudam a entender os limites entre o mundo real e virtual. Percebe-se a relevância de outros pesquisadores promoverem recentes reflexões a partir dos dados levantados nessa pesquisa, que possam provocar novos conhecimentos e discussões no que se refere à relação entre Educação Física e o uso demasiado de jogos eletrônicos, já que a escola contribui, de maneira substancial, para a construção dos comportamentos sociais, culturais e cognitivos dos escolares.

REFERÊNCIAS

- ARAUJO, Priscila Ágape Pacheco Pereira; SALGADO JUNIOR, Wilson. Uso de jogos eletrônicos por adolescentes em Patos de Minas: um retrato dos efeitos em estudantes do ensino médio. *Brazilian Journal Of Health Review*, v. 4, n. 2, p. 5769-5779, 2021. <http://dx.doi.org/10.34119/bjhrv4n2-142>.
- AZEVEDO, Victor de Abreu. Jogos eletrônicos e educação: construindo um roteiro para sua análise pedagógica. 2012. 228 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2012.
- BANDURA, Albert; WALTERS, Richard H. Aprendizagem social e desenvolvimento da personalidade. *Holt Rinehart & Winstin*, New York:, 1963.
- BARACHO, Ana Flávia de Oliveira; GRIPP, Fernando Joaquim; LIMA, Márcio Roberto de. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 34, n. 1, p. 111-126, mar. 2012.
- BARBETTA, Pedro Alberto. Estatística Aplicadas às Ciências Sociais. 9. ed. Santa Catarina: Ufcs, 2014.
- BORDIN, Isabel A.S; OFFORD, David R. Transtorno da conduta e comportamento anti-social. *Revista Brasileira de Psiquiatria*, v. 22, n. 2, p. 12-15, dez. 2000.
- BORSA, Juliane callegaro. Adaptação e validação transcultural do questionário de comportamentos agressivos e reativos entre pares (q-carp). 2012. 164 f. Tese de doutorado (Pós- graduação em psicologia) - Universidade federal do Rio grande do Sul, Porto alegre, 2012.
- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Ministério da Educação e Cultura. Secretaria de Educação básica: Ensino Fundamental. Brasília, DF: MEC, 2018.
- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Ministério da Educação e Cultura. Secretaria de Educação básica: Ensino Médio. Brasília, DF: MEC, 2017.
- BRASIL. Conselho Nacional de Saúde – CNS (BR), Resolução 466, que trata da regulamentação de toda pesquisa que envolva seres humanos. Brasília: Conselho Nacional de Saúde, 2012.
- BROCKMYER, Jeanne Funk. Jogando videogames violentos e dessensibilização à violência. *Clinicas psiquiatricas de crianças e adolescents da America do Norte*, v. 24, n. 1, p. 65-77, jan. 2015. Elsevier BV. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chc.2014.08.001>.
- CARVALHO, Husten Silva *et al.* Validação da escala PVP para avaliar o uso problemático de videogames em adolescentes. *Revista Eletrônica Estácio Saúde*, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, p.1-5, jan. 2018
- CRESPAN, Alana Grünewald; AHLERT, Alvori. Agressividade e violência na escola: olhares sobre a educação física. Ensaio, [s. l], v. 13, n. 2, p. 71-84, 2015.
- DIAS, JunioAraujo. O impacto da prática de jogos eletrônicos na saúde dos adolescentes. 2019. 15 f. TCC (Graduação) - Curso de Saude, Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos, Distrito Federal, 2019.
- FERNANDES, Diego Moreira *et al.* Jogos eletrônicos, violência e desenvolvimento moral. *Boletim - Academia Paulista de Psicologia*, São Paulo, v. 37, p. 94-114, 2017.
- FERREIRA, Monique Bernardes de Oliveira; SARTES, Laisa Marcocela Andreoli. Uma abordagem cognitivo-comportamental do uso prejudicial de jogos eletrônicos. *Revista Interinstitucional de Psicologia*.v. 11, n. 2, p. 306-326, 2018. <http://dx.doi.org/10.36298/gerais2019110209>
- FERREIRA, Thiago André; VIDAL, Rafael Gemin. A Influência Das Artes Marciais No Controle De Comportamentos Agressivos Em Escolares. *Revista de Estudos Vale do Iguaçu*, Paraná, v. 35, p. 6-17, 2020.
- FLEMING, Manuela. Autonomia comportamental na adolescência e percepções das atitudes parentais. 1988. 498 f. Tese (Doutorado) – (em ciências medicas) Instituto de Ciências Biomédicas de Abel Salazar da Universidade do Porto.
- GADÉLHA, George Tawlinson Soares. Os jogos eletrônicos na educação física escolar: uma possibilidade na abordagem crítico-emancipatória. 2020. 139 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação Física, UFRN, Natal, 2020.
- GENTILE, Douglas A. *et al.* Mediators and Moderators of Long-term Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior. *Jama Pediatrics*, v. 168, n. 5, p. 450, 1 maio 2014. *American Medical Association (AMA)*. <http://dx.doi.org/10.1001/jamapediatrics.2014.63>.
- GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- GIL, Antonio Carlos. Métodos e Técnicas de Pesquisa Social. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.
- GONÇALVES, Jane Kelli Ribeiro; SANTOS, Joanan Ribeiro dos; MOTA, Priscila Silva Alves. Aproximações entre os exergames

- e os conteúdos da educação física escolar. *Revista Saúde Física & Mental*, v. 6, n. 1, p. 1-17, 2018.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. *Fundamentos de metodologia científica*. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.
- LEMOS, Igor Lins; ABREU, Cristiano Nabuco de; SOUGEY, Everton Botelho. Internet and video game addictions: a cognitive behavioral approach. *Revista de Psiquiatria Clínica*, v. 41, n. 3, p. 82-88, jul. 2014. <http://dx.doi.org/10.1590/0101-6083000000016>.
- MAIA, Maria Vitoria Campos Mamede; COIMBRA, Silvia. Criatividade docente como saída para a agressividade na e da escola. *Revista de Estudos e Investigación En Psicología y Educación*, p. 001-004, 15 dez. 2017. Universidade da Coruna. <http://dx.doi.org/10.17979/reipe.2017.0.02.2224>.
- MENDONÇA, Rafael de Souza. *Jogos Eletrônicos Como Meio De Produção De Conhecimento*. 2014. 66 f. TCC (Doutorado) - Curso de Administração e Ciências Contábeis, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza; DESLANDES, Suely Ferreira; GOMES, Romeu. *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. Petrópolis RJ: Vozes, 2016.
- MONTEIRO, Tairine Vieira Barros; MAGAGNIN, Claudia Dolores Martins; ARAUJO, Claudia Helena dos Santos. Importância dos jogos eletrônicos na formação do aluno. In: XIX Simpósio de Estudos e pesquisa da Faculdade de Educação Conhecimento e Modernidade: Novos e Velhos Desafios. Goiânia, 2010.
- NAVARRO, Gabrielle. Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade. 2013. 26 f. Monografia (Especialização) - Curso de Mídia, Informação e Cultura, USP, 2013.
- Organização Mundial da Saúde. CID-11 para estatísticas de mortalidade e morbidade. Versão: abril de 2019. Genebra: OMS; 2019 [citado 20 ago 2019]. Disponível em: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en>
- Organização Mundial de Saúde (OMS). *Relatório Mundial sobre Violência e Saúde: Resumo* Washington: OMS; 2002.
- RETONDAR, Jeferson José Moebus; BONNET, Juliana Coutinho; HARRIS, Elisabeth Rose Assumpção. Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade. *Rev.Bras. de Ciências do Esporte*, v.38, n.1, p.3-10, jan. 2016.
- RETONDAR, Moebus José; HARRIS, Elisabeth Rose Assumpção. Jogos eletrônicos e violência. *Motrivivência*, n. 40, p. 183-191, 3 jul. 2013.
- RIEGO, Bruno Luiz Pires. *Aficionado por vídeo games ou jogadores compulsivos?* 2018. 27 f. TCC (Graduação) - Curso de Psicologia, Centro Universitário Unifaat de Atibaia, Atibaia, 2018.
- RODRIGUES JÚNIOR, Emílio; SALES, José Roberto Lopes de. Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar. *Conexões*, Campinas, v. 10, n. 1, p. 70-82, 2012.
- RODRIGUES, Saulo Emanuel Dias. *Jogos eletrônicos: investigação sobre as possibilidades na educação física escolar*. 2019. 40 f. TCC (Graduação) - Curso de Educação Física, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2019.
- SAMPAIO, Angelo Augusto Silva. *Comportamento Social, Produção Agregada e Prática Cultural: uma análise comportamental de fenômenos sociais*. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, Brasília, v. 26, p. 183-192, 2010.
- SANTANA, Elias Braga e Marcio; DUARTE, Sara Luize Oliveira; LACERDA, Liluyoud Cury. *Jogos Eletrônicos: a influencia no comportamento das pessoas*. *Dialogos*, Porto Velho, v. 4, p. 55-72, 2020.
- SANTOS, Douglas Costa; TRINDADE, Patrícia dos Santos. A motivação para comportamentos violentos de alunos na percepção dos professores de Educação Física de escolas públicas do município de Parintins/AM. *Revista Eletrônica Mutações*, v. 1, n. 1, p. 1-14, 2014.
- SANTOS, Esther Sampaio; SANTOS, Rogério Fernandes; RIBEIRO, Máya. Jogando com as máquinas: relação entre videogames violentos e cognições agressivas. *Psicologia e Saber Social*, v. 4, n. 2, p. 246-264, 14 dez. 2015. Universidade de Estado do Rio de Janeiro.
- SCHOEN-FERREIRA, Teresa Helena; AZNAR-FARIAS, Maria; SILVARES, Edwiges Ferreira de Mattos. A construção da identidade em adolescentes: um estudo exploratório. *Estudos de Psicologia* (Natal), [S.L.], v. 8, n. 1, p. 107-115, abr. 2003. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s1413-294x2003000100012>.
- SESTIR, Marc A.; BARTHLOW, Bruce D. Videogames violentos e não violentos produzem efeitos opostos em resultados agressivos e pró-sociais. *Journal Of Experimental Social Psychology*, v. 46, n. 6, p. 934-942, nov. 2010. Elsevier BV. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jesp.2010.06.005>.
- SOUZA, Daiane Silva de et al. Avaliação de comportamentos agressivos em crianças escolares. Grupo de Estudo, Aplicação e Pesquisa em Avaliação Psicológica, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. In: Salão UFRGS 2013: SIC - XXV Salão de Iniciação Científica da UFRGS, Porto Alegre - RS, 2013
- SOUZA, Juliano de. Educação física reflexiva: problemas, hipóteses e programa de pesquisa. *Movimento*, v.25, p.1-15, 27 fev. 2019. UFGS. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.22456/1982-8918.78269>. Acesso em: 03 mar 2022.
- STROPPA, Thiago Virgílio da Silva; GOMES, Daniel Alexandre Gouvêa; LOURENÇO, Lelio Moura. Vídeo-games violentos e a violência/agressividade do jogador: uma revisão sistemática de literatura. *Psicologia em Revista*, Belo Horizonte, v. 23, p. 1012-1033, 2017.
- SUZUKI, Fernanda Tomie Icassati. O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo. *J Bras Psiquiatr*. v. 58, n.3, p. 162-168 2009.
- TERRA, Osmar Gasparini. Relação entre o comportamento agressivo e/ou violento e alterações na neuroimagem: revisão sistemática. 2009. 73 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Medicina, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009.
- WIRES, Jhon F; BAROCAS, Ralph; HOLLENBECK, Albert R. Determinantes do desenvolvimento da identidade do adolescente: um estudo transversal de meninos do internato. *American Psychological Association*, v. 29, p. 361-378, 1994.
- YAO, Mengyun et al. Exposição e agressão a videogames violentos: o papel do desengajamento moral, raiva, hostilidade e desinibição. *Aggressive Behavior*, [S.L.], v. 45, n. 6, p. 662-670, 22 ago. 2019. Wiley. <http://dx.doi.org/10.1002/ab.21860>.
- ZACHELLO, Camila; KOLLER, Sílvia. A Qualidade do relacionamento professor-aluno e o comportamento agressivo entre pares na infância. In: Salão UFRGS 2013: SIC - XXV Salão de Iniciação Científica da UFRGS. Porto Alegre - RS, 2013
